

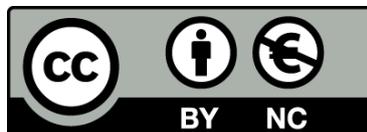


UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

## Tecnologías performativas en el disfraz

### Recodificación corporal en el cosplay

Claudia A. Castelán García



Aquesta tesi doctoral està subjecta a la llicència **Reconeixement- NoComercial 3.0. Espanya de Creative Commons.**

Esta tesis doctoral está sujeta a la licencia **Reconocimiento - NoComercial 3.0. España de Creative Commons.**

This doctoral thesis is licensed under the **Creative Commons Attribution-NonCommercial 3.0. Spain License.**



**Tecnologías performativas en el disfraz.**  
Recodificación corporal en el cosplay.

Claudia A. Castelán García.

Tesis doctoral

Directores:

Dra. Judit Vidiella

Dr. Fernando Hernández Hernández

Programa de doctorado:

Artes y Educación

Línea de investigación:

Educación de las artes y la cultura visual

Facultad de Bellas Artes

Sección Pedagogías Culturales

Universidad de Barcelona

Barcelona, 2015





**Tecnologías performativas en el disfraz.  
Recodificación corporal en el cosplay.**

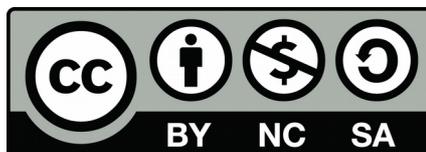
Claudia A. Castelán García.





# Tecnologías performativas en el disfraz. Recodificación corporal en el cosplay

Claudia A. Castelán García



*Aquesta tesi doctoral està subjecta a la llicència **Reconeixement- NoComercial – Compartir Igual 4.0. Espanya de Creative Commons.***

*Esta tesis doctoral está sujeta a la licencia **Reconocimiento – NoComercial-Compartir Igual 4.0. España de Creative Commons.***

*This doctoral thesis is licensed under the **Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0. Spain License.***







*From the very beginning,  
you're manipulated and directed and pressured  
into other people's ideas of  
what they would like you to be.*

*The person that you are  
is a fictional narrative written by other people.  
And at some point in your life,  
you feel a need to be the author of your own story.  
So we're taking charge of the narrative of identity.  
This is a declaration of control over our own evolution.*

*Genesis P-Orridge, entrevista<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Recuperado en <<<http://grinding.be/2008/08/05/art-surgery-and-love-genesis-p-orridge-looks-back/>>>



## **Resumen.**

Tecnologías performativas en el disfraz: recodificación corporal en el cosplay es una investigación que realicé durante el doctorado en Artes y Educación (2010-2015), en ella reflexiono en torno a la práctica cosplay, particularmente en la performance del disfraz realizada por un fan en su conexión afectiva con un personaje ficticio. Esta reflexión se centra en las narrativas e imágenes de anime y manga desde su relación con cyborgs, animales y personajes abyectos.

¿De qué manera el proceso material de elaboración del traje articula conocimientos, visibiliza relaciones de poder y agencias en la confección de la propia identidad? Para responder esta pregunta realicé un trayecto indagatorio por salones de manga que inició en Barcelona y que finalmente derivó hacia informantes de cosplay en México. Mi análisis combina instrumentos de etnografía desde una postura queer y performativa, basados en etnografía visual, etnografía digital y entrevista reflexiva, asimismo utilizo modos de interpretación sustentados en la teoría New Materialism con la intención de crear un texto performativo que propone a las tecnologías como herramientas en la confección de la identidad, a las prótesis como extensiones que nos acercan a materializar nuestros deseos, así como evidenciar las tensiones y ansiedades que éstas generan en lo social. ¿Qué aporta la práctica cosplay desde esta reflexión a la pedagogía crítica como proceso identitario basado en la performance?

**Palabras clave:** cosplay, disfraz, performatividad, tecnologías, prótesis.

## **Resumo**

Tecnologias performativas no disfarce: Corpo recodificação em cosplay é minha pesquisa para seu doutorado em Artes e Educação (2010-2015), eu refleti-la em torno da prática cosplay, particularmente no desempenho do disfarce por um fã em a sua ligação emocional com um personagem fictício. Esta discussão centra-se nas narrativas e imagens de anime e mangá de sua relação com cyborgs, animais e personagens abjetos.

Como o processo de desenvolvimento material articula conhecimento terno, torna visíveis as relações de poder e as agências na elaboração de sua própria identidade? Para responder a esta pergunta que eu fiz uma viagem de investigação, mediante o cumprimento de mangá que começou em Barcelona e, eventualmente, derivou para informantes cosplay no México. Minha análise combina instrumentos etnografia de uma estranha e postura performática, com base em etnografia visual, etnografia digital e entrevista reflexiva, também eu usar modos de interpretação apoiadas pela teoria New Materialismo com a intenção de criar um performativo tecnologias como ferramentas de Texto na fabricação de identidade, para próteses como extensões que nos trazem para realizar nossos desejos e destacar as tensões e ansiedades que eles geram socialmente. O que faz cosplay partir desta reflexão para a prática de uma pedagogia crítica como um processo de identidade com base no desempenho?

**Palavras-chave:** cosplay, traje, performatividade, tecnologias, próteses.

## **Abstract**

Performative technologies in costume: bodily recoding in cosplay is the result of an investigation made during the course of the Artes y Educación Doctorate Program (2010 - 2015). In this work, I reflect about the Practice of Cosplay, particularly in terms of the costume performance carried out by a fan in the context of its affective bond to a fictional character. This work centers in the Anime and Manga narratives and imagery from their relation to cyborgs, animals or abject characters.

How the material process of preparing the suit articulates knowledge and makes visible the power relations and agencies in the construction of a self identity? In order to answer this question I went on an investigatory journey that took me to manga conventions starting in Barcelona and then turned to Cosplay informers in Mexico. This analysis combines ethnographic analysis instruments from Queer and Performative perspectives, sustained on elements of visual ethnography, digital ethnography, and reflexive interviews. This work also includes interpretation tools sustained in the New Materialism theory with the intention of creating a performative text where I propose that technologies are tools in the making of an identity: where prosthetics can work as extensions that bring us closer to materialize our desires, and also to make visible the strains and anxiety generated in the social spectrum by the aforementioned technologies. From this perspective, what does the practice of cosplay brings to the table in terms of critical pedagogy as an identity process based in performance?

**Key words:** Cosplay, Costume, Performativity, Technologies, Difference.



## **Agradecimientos**

El trabajo que aquí se presenta concuerda, de varias maneras, con los tiempos de precariedad que vivimos. Quiero agradecer a la gente que me ha facultado para realizar este tránsito doctoral que supone un enredo entre la teoría y la experiencia muy encarnada. A Vicky y Alfredo por ser parte vital de la conformación de lo que soy, por su apoyo emocional y económico. Sandy y Verito, y sus familias, ser figuras emblemáticas de aprendo. A mis hermanas de viaje Roc Alemany, Natalia Matzner y Martina Dry, gracias por los entendimientos queer afectivos más allá del corsé teórico, ese que es sólo un suplemento y del que se puede prescindir. Especialmente a Marc, quien de una u otra forma forma parte vital de esta tesis, gracias por tu mecenazgo, por los libros de Deleuze, por tu acompañamiento amoroso en este tránsito, los jugos de la mañana, por tu cariño transformado y por saber que sigues aquí. A Judit Vidiella y a Aida Sánchez, listones altos que me inspiran. A Fernando Hernández por sembrar en mi la productiva semilla de la duda. A Mayra que fue soporte vital en el último trayecto y quien realizó la portada. A Paloma por estar codo a codo. A Mariana Haslun y Odette porque son mujeres que me inspiran, pese la lejanía. A todas las cosplayers que han estado ahí, especialmente Laura y Hope por permitir una relación afectiva, a Li, Manu, Lumpy, Annigan y las gemelas por compartir su visión del mundo. A Joel por la ayuda para la transcripción de material. A toda la gente que ha colaborado en esta tesis, que no está siempre en la academia.



*[...] no se trata de saber quiénes somos sino,*

*más bien, por fin,*

*en qué queremos convertirnos.*

*Rosi Braidotti, Metamorfosis (2005).*



# Índice de contenido

Resumen.....	v
Resumo.....	vi
Abstract.....	vii
Agradecimientos.....	ix
<b>PRESENTACIÓN. Introducción al formato de investigación.....</b>	<b>1</b>
1. Ensamblar un cyborg.....	2
2. Tránsitos que crean líneas de fuga: lugares, memoria y conexiones.....	3
3. Circuitos conductores.....	10
4. Cyborgs in disguise.....	16
4.1 Tecnoacústica y la intensidad del devenir.....	20
4.2 Imaginario de alta tecnología.....	27
5. Metodología de investigación.....	29
6. Escribir es moldear desde esta silla.....	34
7. ¿Qué ofrece una indagación sobre cosplay al programa de Artes y Educación?.....	42
<b>GLOSARIO DE TÉRMINOS.....</b>	<b>45</b>
<b>CAPÍTULO 1. Derribando mitos: esencialismos y etiquetas.....</b>	<b>63</b>
1.1. ¿Desaparecerán las memorias como lágrimas en la lluvia?.....	66
1.2. Derribando mitos.....	72
1.3. Giro de posicionamiento: estudios subculturales.....	87
1.4. Diferencia y esencialismos: cuerpos cuestionados.....	97
1.5. Ética Onto-epistemológica situada.....	110
<b>CAPÍTULO 2. Circuitos conductores.....</b>	<b>121</b>
2.1 Investigar desde los estudios de performance, performatividad, queer y posthumano.....	123
2.2 Estudios de Performance.....	127
2.2.1 Sistemas de transmisión de conocimiento y memoria: archivo y repertorio.....	136
2.2.2 Mecanismo de operatividad y funcionamiento.....	139
2.3 Performatividad.....	143
2.3.1 Matriz heterosexual.....	149
2.4 Teoría Queer.....	152
2.4.1 Normalización Exhorbitante.....	159
2.5 Posthumanismo.....	162
2.5.1 Crash course in science: difracción.....	167
2.5.2 Realismo agencial.....	171
2.5.3 Diferencia entre representar y performar.....	173
<b>CAPÍTULO 3. Cosplay: devenires múltiples y encarnados.....</b>	<b>177</b>
3.1 Conformación de la definición cosplay.....	180
3.1.1 Despligue de la performance: convenciones.....	193
3.1.2. Variantes cosplay.....	196
3.1.2.1 Cosplay.....	197
3.1.2.2 Crossplay.....	198
3.1.2.3 Gender Bender.....	200
3.1.2.4. Gender play o gender fuck.....	201
3.1.2.5 Kigurumi.....	202

3.1.2.6 Furries.....	203
3.1.2.7 Animegao.....	204
3.1.2.8 Kemonomimi.....	205
3.1.2.9 Mecha.....	206
3.1.2.10 Lolita.....	210
3.1.2.11 Occidental.....	212
3.2 Posición frente a concepto otaku y friki.....	213
3.3 Narrativas anime y manga: imaginarios.....	219
3.4 Elementos que intervienen en la práctica cosplay.....	226
3.4.1 Consumo.....	228
3.4.2 Conocimiento.....	228
3.4.3 Corporización.....	230
3.4.4 Producción del disfraz.....	231
3.4.5 Comunidad.....	232
3.4.6 Narrativas.....	233
3.4.7 Imágenes.....	234
<b>CAPÍTULO 4. TECNOLOGÍAS PERFORMATIVAS.....</b>	<b>235</b>
4.1 The man machine: antropocentrismo y sujeto.....	236
4.1.1 Europe, ¿Endless?.....	237
4.2 The man machine: antropocentrismo y sujeto.....	243
4.2.1 Tecnologías: cuerpos dóciles, cuerpos mecánicos, cuerpos híbridos.....	249
4.3 We are the robots: fronteras liminales.....	259
4.4 Cuerpos protéticos subjetividades performativas.....	262
4.5 Disfraz como prótesis.....	266
4.5.1 Tecnologías performativas.....	276
4.6 Tres trajes a considerar.....	278
4.6.1 Traje Mecha: cuerpo cyborg.....	280
4.6.2 Traje Kemomo: cuerpo liminal.....	281
4.6.3 Traje Crossplay: cuerpo abyecto.....	281
<b>CAPÍTULO 5. Metodología en difracción.....</b>	<b>283</b>
5.1 Giro performativo en Ciencias Sociales y Humanidades.....	287
5.2 Etnografía interrogada: crear la estrategia.....	295
5.3 Campo flotante.....	299
5.3.1 Confrontar las ficciones etnográficas.....	299
5.3.2 Herramientas de indagación: fotografía y video.....	307
<b>CAPÍTULO 6. Opción Botarga.....</b>	<b>309</b>
6.1 Recuerdos que interconectan.....	312
6.2 Devenires múltiples: exploraciones y obra.....	314
6.2.1 Una mujer.....	318
6.3 Figuración Botarga.....	322
6.4 Propuesta pedagógica.....	325
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>331</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>341</b>

## Índice de figuras

Figura 1. Regalo insignia “cómo ensamblar un cyborg”, Barcelona, agosto, 2011.....	2
Figura 2: Astroboy de Tezuka de 1960.....	49
Figura 3: Wikipé-tan es la mascota de Wikipedia diseñada con las características del manga. Consultado desde <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Anime#/media/File:Wikipé-tan_full_length.png">https://es.wikipedia.org/wiki/Anime#/media/File:Wikipé-tan_full_length.png</a> .....	49
Ilustración 4: Diseño de personaje de anime estilo Bishōnen. Don-kun, CC BY-SA 3.0.....	50
Ilustración 5: Personaje de características moe.....	50
Ilustración 6: Personaje estilo chibi de Sailor Moon.....	51
Figura 7: Metáfora, la memoria como ruinas, de la Serie: Keep on Breathing por la autora.....	67
Figura 8: Figura 4: Colorido de las modas de Harajuku. Portada del libro "Fruits" de Saoichi Aoki. Consultado desde <a href="http://www.phaidon.com/store/fashion-culture/shoichi-aoki-fresh-fruits-9780714845104/">http://www.phaidon.com/store/fashion-culture/shoichi-aoki-fresh-fruits-9780714845104/</a> .....	77
Figura 9: Imagen que acompañaba la definición "crossplay" en Wikipedia hacia 2010, de donde partimos para imaginar el tema de la exterioridad. Subida por KerosEnE, Wikipedia. CC BY-SA 2.0 Consultado desde <a href="https://da.wikipedia.org/wiki/Crossplay">https://da.wikipedia.org/wiki/Crossplay</a> .....	80
Figura 10: Castas. Autor, desconocido. siglo XVII, óleo sobre lienzo. En esta imagen se puede observar la formación de castas que describen su jerarquía a través de la vestimenta así como el color de piel, así como algunos objetos que describen sus oficios. Consultado desde <a href="http://www.learner.org/courses/globalart/work/85/zoom.html">http://www.learner.org/courses/globalart/work/85/zoom.html</a> .....	108
Figura 11: Nuevas pedagogías de localizaciones por ocupación y color de piel que la gente comparte cotidianamente en redes sociales. Facebook. ....	109
Figura 12: El método refractivo nos ayuda a expandir las posibilidades, a transformar y diversificar más que a reflejar. Reinterpretación refractiva que hace referencia a la famosa portada de Pink Floyd, Dark Side of The Moon por Mrs. WildeWatch. Extraído de DeaviantArt. Consultado desde <a href="http://orig02.deviantart.net/c460/ff/2010/236/a/6/">http://orig02.deviantart.net/c460/ff/2010/236/a/6/</a> .....	170
Figura 13: Primera ilustración que acompaña la definición cosplay. CC BY-SA 3.0 por Gene.arboit.....	186
Figura 14: Ilustración 13: Proceso de elaboración de traje cosplay por Tatterhood,	

imagenes extraídas de su página <http://www.instructables.com/member/Tatterhood/> . . 198

Figura 15: Figura Crossplay F-M Kakashi Hatake, consultado de <http://shimanagashi.tumblr.com/post/21317340073/naruto-crossplay-kakashi-by-%E9%BB%92%E5%B4%8E%E5%BD%B1> y [http://narutoinfo.wikia.com/wiki/Kakashi\\_Hatake](http://narutoinfo.wikia.com/wiki/Kakashi_Hatake)..... 199

Figura 16: Gender Bender anime Panty and stocking, fotografía de Yugi-kameko, ©2012-2015akiramiku, consultado desde <http://akiramiku.deviantart.com/art/Panty-and-stocking-gender-bender-03-311128364?q=gallery%3Aakiramiku%2F26067647&qo=42>..... 201

Figura 17: Gender bender anime Hatsune Miku, por xx373xx consultado desde <http://cdn.interester.st/p/4887094/image> y [http://playstationallstars.wikia.com/wiki/User\\_blog:DarKingdomHearts/Fake\\_Hatsune\\_Miku\\_for\\_PSASBR?file=HatsuneMiku.png](http://playstationallstars.wikia.com/wiki/User_blog:DarKingdomHearts/Fake_Hatsune_Miku_for_PSASBR?file=HatsuneMiku.png)..... 201

Figura 18: Genderplay, interpretación de Ladybeard como Sailor Moon, consultado desde [http://www.elconfidencial.com/multimedia/album/alma-corazon-vida/2015-08-25/quien-es-ladybeard-la-estrella-japonesa\\_986323/](http://www.elconfidencial.com/multimedia/album/alma-corazon-vida/2015-08-25/quien-es-ladybeard-la-estrella-japonesa_986323/)..... 202

Figura 19: Pijamas antropomórficas de personajes consultado desde [http://www.kigurumi-store.com/shoppres/wp-content/uploads/2011/04/217088\\_1818605818329\\_1035640169\\_1952985\\_7067580\\_n.jpg](http://www.kigurumi-store.com/shoppres/wp-content/uploads/2011/04/217088_1818605818329_1035640169_1952985_7067580_n.jpg) y <http://www.zerochan.net/full/1659646> ..... 203

Figura 20: El traje furry es uno de los más complicados en su elaboración, depende, según la forma, de ventiladores internos para la circulación de aire. Consultado desde [http://pre07.deviantart.net/68e4/th/pre/i/2013/187/7/0/my\\_neighbor\\_totoro\\_by\\_mangoking-oroo-d6copyq.png](http://pre07.deviantart.net/68e4/th/pre/i/2013/187/7/0/my_neighbor_totoro_by_mangoking-oroo-d6copyq.png) y <http://strawberrymilkchan.deviantart.com/art/Sakura-con-2013-Totoro-362761864?moodonly=1#comments>..... 204

Ilustración 21: Hatsune Miku es una idol pop virtual, consultado desde <http://www.zerochan.net/full/530981> y [http://forum.jogos.uol.com.br/topico-oficial-de-kigurumianimegao-vt\\_t\\_1862943?page=98](http://forum.jogos.uol.com.br/topico-oficial-de-kigurumianimegao-vt_t_1862943?page=98)..... 205

Figura 22: El uso de orejas y cola es muy común en la práctica cosplay, consultado desde <http://agflower.deviantart.com/art/Ritsuka-155030475> y <http://images2.fanpop.com/images/photos/5000000/Ritsuka-loveless-5053072-735-963.jpg>..... 206

Figura 23: Realizar un cosplay del tipo Mecha requiere demasiado esfuerzo, tiempo y entusiasmo. Consultado desde <http://www.gginfinitenews.com/?p=24240> y [http://images2.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20110412181124/gundam/images/9/99/Zgmf-](http://images2.wikia.nocookie.net/__cb20110412181124/gundam/images/9/99/Zgmf-)

x20a.jpg.....	207
Figura 24: Existen una serie de normas y maneras en que el vestido lolita debe ser llevado, muchas entusiastas del estilo lolita acatan cuidadosamente cada una de esas normas, consultado desde <a href="http://www.zerochan.net/1160766">http://www.zerochan.net/1160766</a> .....	212
Figura 25: Cosplay en su versión occidental trae una diversidad de personajes de narrativas de diversos tiempos, Rainbowbrite es la imagen que actualmente acompaña la definición de cosplay en Wikipedia, CC por SA 2.0, subido por Slick-o-bot, consultado desde <a href="https://es.wikipedia.org/wiki/Cosplay">https://es.wikipedia.org/wiki/Cosplay</a> y <a href="https://plus.google.com/photos/108490838383189529095/albums/5079017814235542193/5456051857122671650?pid=5456051857122671650&amp;oid=108490838383189529095">https://plus.google.com/photos/108490838383189529095/albums/5079017814235542193/5456051857122671650?pid=5456051857122671650&amp;oid=108490838383189529095</a> .....	213
Figura 26: The Residents, fotografía clásica de la banda frente del Golden Gate Bridge. Copyright Poor Know Graphics. Consultado desde <a href="http://www.galomagazine.com/movies-tv/documentary-filmmaker-don-hardy-discusses-theory-of-obscurety-a-film-about-the-residents/">http://www.galomagazine.com/movies-tv/documentary-filmmaker-don-hardy-discusses-theory-of-obscurety-a-film-about-the-residents/</a> .....	271
Ilustración 27: Michael Alig de los Club Kids con un devenir gallina. Consultado desde <a href="http://marcosbatuecas.tumblr.com/post/5199813830/introducing-the-club-kids">http://marcosbatuecas.tumblr.com/post/5199813830/introducing-the-club-kids</a> .....	272
Figura 28: Pandemonia es un artificio que desestabiliza a las fronteras humanas, consultado desde <a href="http://www.pandemoniapanacea.com/wp-content/uploads/slider-wd//p3.jpg">http://www.pandemoniapanacea.com/wp-content/uploads/slider-wd//p3.jpg</a> .....	274
Figura 29: Botargas Mutantes fue un primer acercamiento a la idea de utilizar trajes o disfraces para entrar en diálogo con otros trajes, perteneciente a la serie de cómics realizados al lado de Ángel Chánez, la serie completa que incluye trajes recortables para jugar se encuentra en <a href="http://compaisfantasticos.blogspot.mx/">http://compaisfantasticos.blogspot.mx/</a> .....	278
Figura 30: Los objetos son útiles pues pueden detonar una serie de cuestionamientos. ....	312
Figura 31: Baño de la facultad de Geografía Universidad de Barcelona, 2010 .....	314
Figura 32: cosí sobre una superficie transparente diferentes caras, si el rostro es parte vital de la identidad, su desdibujamiento comenzaría a elaborar cuestionamientos a través de estrategias. Estas imágenes pertenecen al video “Identidades” presentado en la Mostra Internacional de Films de Dones de Barcelona y TRAMA, 2011, Drac Magic, Barcelona.....	315
Figura 33: Marc me enseñó a tejer. En un viaje a Pallerols con Roc, Marc me enseñó a tejer, actividad para la que se me había hecho creer que estaba totalmente negada. La	

manera de Marc para enseñarme me resulto sencillo cuando me dijo: "es muy simple sólo tienes que hacer nudos", entonces realicé mi primera confección tejida.....	316
Figura 34: Las exploraciones del cuerpo como en un ámbito doméstico.....	316
Figura 35: Travestis, mujeres y elektroduendes.....	317
Figura 36: Devenir en cuerpo sin órganos.....	320

## **PRESENTACIÓN.**

**Introducción al formato de investigación.**

## 1. Ensamblar un cyborg.

*¿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, *Manifiesto para cyborgs* (1995, p. 305).

Ensamblo este cyborg. Una entidad germinal conformada de diferentes piezas que parecieran no encajar unas con otras, unidad implosiva, densa condensación de palabras, vivencias, sentires, reflexiones. Me alejo para mirarle en un ángulo más



Figura 1. Regalo insignia "cómo ensamblar un cyborg", Barcelona, agosto, 2011.

abierto, parece conmocionada por surgir de la implosión de lo natural y de lo artificial, combinación naturaleza-cultura que encarna un sujeto y no pierde su característica como objeto, es una máquina-organismo; su creación tiene un costo en euros, pesos, dólares y libras esterlinas, tiene un costo que involucra las historias mía, de él, de ella y de todos ellos; es una narrativa que tiene cosas dispares que contar, ahora ya es realidad (Haraway, 2004).

A lo largo de cuatro años trabajando sobre la tesis doctoral he coleccionado una serie de piezas: teorías, vivencias, observaciones, campos de estudio, interconexiones subjetivas, redes de flujos, tránsitos, localizaciones, temporalidades, espacios intermedios, objetos, imágenes y música. Toda esta colección, espigada a lo largo del proceso doctoral, me es útil en la articulación del relato de investigación para reflexionar sobre la práctica cosplay, la identidad y las tecnologías en el disfraz desde las propuestas de la teoría queer, la performatividad, cultura visual, estudios de performance y posthumanismo.

## **2. Tránsitos que crean líneas de fuga: lugares, memoria y conexiones**

El prefijo <<trans>> tiene gran importancia a lo largo de la narración de esta investigación. Entendido como “al otro lado”, “más allá”, “a través de”, “pasar de un lugar a otro” o “cambio” es útil para posicionar mi <<persecución epistemológica>>, como lo argumenta Porres (2005, p. 29) al referirse al “carácter provisional y esquivo que caracteriza el modo de posicionarnos en una investigación”. Requiere establecer una relación entre la narración que se realiza, dar cuenta del sujeto de la acción y el proceso de subjetivación. Por lo que resuenan ecos de transiciones, transportaciones, travestismos, transcripciones, transacciones, transferencias, transgresión, tránsitos, transpirar, translate, transeúnte,

CLAUDIA CASTELÁN

TRASCENDENTE, transmigración, transgénero, transmisiones,  
TRANSFORMACIÓN...

*Escribir, ¿para quién?*, pregunta que ha rondado mi cabeza a lo largo del trayecto de aproximadamente cuatro cursos académicos (2010-2014) que he transitado por el programa de doctorado en Arte y Educación de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona.

*Producir conocimiento, ¿para quién?* Me cuestiono cuál es el aporte que mi relato de investigación puede ofrecer, pero también, cuál es la responsabilidad de proponer un ensamblaje teórico que busca y recolecta voces desde el campo de investigación presentándolas en este ensamblaje para generar conocimiento. Utilizar un lenguaje académico, el “corsé académico” como le llamábamos con Roc y Natalia, ajustado, apretado, que da forma pero que resulta artificial, muchas de la veces incómodo, pero al que también te acostumbras, del que comienzo a saber sus mañas.

Me gustaría que este trabajo no quedara confinado a un mueble en la dirección de postgrados de la Universidad de Barcelona, polvoso e inaccesible objeto de conocimiento, ni a un anaquel en alguna biblioteca que nadie consulta ni considera, ni que fuera sólo leída por los expertos

del tema quienes saben de qué se trata cuando la sintaxis es nombre\_de\_autor\_paréntesis\_fecha\_de\_publicación. Mi interés es compartir la organización de conocimiento teórico y de campo con gente joven, con toda persona que busca entre las investigaciones, quien busca otros guiones sobre los trabajos de investigación relacionados en prácticas entendidas como juveniles, pienso en estudiantes, entusiastas de la teoría y la práctica, de los estudios de investigación sobre campos contemporáneos, a quienes se interesan por la práctica cosplay desando ir más allá de marcos descriptivos.

Los trabajos académicos demandan rigor en la investigación por lo que mi finalidad no es establecer verdades absolutas sino más bien compartir entendimientos que, en el mejor de los casos, propongan ventanas, puertas, senderos, rutas o líneas de fuga por dónde transitar con el fin de considerar la identidad como múltiple, las tecnologías como herramientas, las prótesis como extensiones que nos acercan a materializar nuestros deseos en la corporalidad así como las tensiones que generan. Afirma Hernández (2011)<sup>2</sup> sobre el tema de indagación “toda tesis refleja algo de los intereses de la investigadora”. Ciertamente, seleccionamos un punto de partida con un tema que después deriva por trayectos que, sin

---

2 Rescato esta cita de mi libreta de campo, se extrae del *Seminario de perspectiva narrativa en la investigación* del programa de doctorado en Artes y Educación en la Universidad de Barcelona que impartió Fernando Hernández.

CLAUDIA CASTELÁN

embargo, no deja de refractar nuestros intereses, deseos y cuestionamientos.

Es muy probable que mi tesis pueda defraudar a practicantes de cosplay. Este escrito no pretende ser un manual de la buena práctica ni mucho menos hacer un recuento profundo de relaciones entre narrativas anime y manga, prácticas del vestir o recuento de las convenciones de anime o cómic. Quisiera advertirle a la lectora que esta indagación es más un traje cyborg que confecciono desde múltiples contextos, experiencias, trayectos y personas. Ha sido uno de mis motivos de desvelo pero también ha sido una compañía que habita ya conmigo, un conocimiento que se ha encarnado, tal vez me ha poseído, ahora toma vida. Es un monstruo. Me habla al mirar una película o tener charlas sobre los temas que le circunscriben. Comparto estas situaciones desde una investigadora que ha tenido que derribar sus propios *mitos*. Por lo que el trayecto puede ser accidentado, pretendiendo generar líneas de fuga por donde transitar.

Quiero compartir cómo surge el interés por el tema que articula esta tesis: la práctica cosplay, que sirve como eje desde donde reflexiono sobre la identidad fluida, el cuerpo, el deseo, la materialidad, la transformación, la autoproducción corporal y subjetiva, la performatividad, y su impacto en las pedagogías críticas.

Llamo a escena la noción <<tiempo de tránsito>>, manera en la entiendo que Porres (2012) en su libro *Relaciones pedagógicas en torno a la cultura visual de los jóvenes*, aborda la noción <<espacio inter-medio>> de Homi Bhabha para situar su propio posicionamiento epistemológico en el trabajo de investigación doctoral. En tanto que, nodo de intersección que orchestra la experiencia vivida como profesional de la educación visual, como investigador y su propia vida personal. Desde donde da cuenta de un posicionamiento encarnado, que en términos de Bhabha y en resonancia con Porres (2012 p.28) y por tanto, en mi propia práctica, “cuestiona las divisiones binarias a través de las cuales tales esferas [lo público y privado, el pasado y el presente, lo psíquico y lo social] de experiencia social suelen estar opuestas espacialmente”. La investigadora no está en aislamiento, la superposición de estos factores también organizan la práctica de indagación así como la escritura de un documento de investigación. Por lo que me parece adecuado dar cuenta de estas superposiciones, de las experiencias encarnadas que constantemente se intersectan en nuestras aportaciones epistemológicas, producto de cruces y enredos entre espacios, interlocutores, viajes, historias de amor y desamor, nuevas compañías, objetos, e incluso confrontar la cercanía de la muerte... generalmente invisibilizadas en la producción de conocimiento.

El itinerario comenzó al dejar a quien entonces era mi pareja, mi casa, mi trabajo, la compañía de la gata Guadalupe y Ciëlo, así como mi seguridad, todo esto para viajar hacia Barcelona donde cursaría el posgrado en Cultura Visual, del que pertencí a la última generación debido a las implantaciones del Proceso de Bolonia<sup>3</sup>. Los denominados *másters propios* fueron desplazados por los *másters oficiales*, única vía para continuar un programa de doctorado, esto es, por validar un número requeridos de créditos<sup>4</sup>; por lo que postulé por un máster oficial en Juventut i Societat de la Universidad de Girona del que recibí una beca de movilidad, sin terminar el segundo año del máster propio de la Universidad de Barcelona en Cultura Visual.

Este giro estratégico me permitió obtener dos posturas frente a un tema que había venido trabajando desde la licenciatura en México: la juventud. Por un lado, un repaso desde los estudios de juventud en su tradición

---

3 Proceso Bolonia consiste en la reforma de los sistemas de Educación Superior de 49 países de la Unión Europea para construir el EEES (Espacio Europeo de Educación Superior). Cuyo objetivo era la crear en 2010, un escenario unificado de niveles de enseñanza en todo el continente, que permita la acreditación y movilidad de estudiantes y trabajadores por todo el territorio europeo. Con el fin de homologar la enseñanza superior europea para el fomento de la libre circulación de estudiantes, así como aumentar el atractivo internacional de la educación europea. Consultado desde <http://www.uma.es/eees/>

4 Los programas de máster oficial comprenden entre 60 y 120 créditos ECTS, a realizarse en uno o dos años, créditos necesarios para a realización de un doctorado, constituido por un período de formación (de al menos 60 créditos ECTS y que puede ser parte del ciclo de máster) y otro de investigación, que culmina con la elaboración de la tesis doctoral. Consultado desde <http://www.uma.es/eees/>

sociológica y antropológica, y por otro, desde el enfoque construccionista articulado en el Doctorado en Arte y Educación.

Los campos de desarrollo profesional y personal, mismos que me resulta complicado desenredar, en los que me desarrollo son: la práctica docente, como profesora de lenguajes audiovisuales, específicamente en lenguaje sonoro y lenguaje audiovisual a nivel universitario; como dínamo de prácticas artísticas locales, desde la promoción cultural a través de la radiodifusión y realización de exposiciones o gestión cultural; y como agente subcultural y underground involucrada, en la producción “tocadas”<sup>5</sup>, festivales de música electrónica e incluso de raves; así como mi propia práctica artística audiovisual, a lo que sumo con mucho gusto ser dj y estilista capilar. Me parece adecuado poner en conocimiento de la lectora que desde hace ya casi doce años, el nombre de Claudia Angélica Castelán García ya no es al que respondo, mucha gente no sabe que así me llamo, pues soy más conocida como chispillatronik, pero de esto daré cuenta más adelante.

Este mapa ayuda a situar a la lectora desde dónde se organizan mis intereses, vivencias e inquietudes. Como investigadora comprometida con las teorías feministas, las teorías queer, los estudios de performance, el

---

<sup>5</sup> Se entiende como un concierto de rock, desde un lenguaje cotidiano y de uso corriente entre integrantes de prácticas en relación al rock.

posthumanismo y la cultura visual, me interesa superponer las experiencias y aprendizajes desde estos campos, pues ha sido este recorrido el que me ha llevado a encontrarme, así como seleccionar, los marcos discursivos desde donde elaboro esta indagación, pero también la manera en que me ha situado frente a los instrumentos de investigación y las informantes. No puedo dejar de ver planos y líneas de fuga superpuestas pero también personas con nombres o apodos con quienes me entredo afectiva, refractiva y reflexivamente. Estos son mis lentes.

### **3. Circuitos conductores.**

Las piezas que articulan este cyborg se engendran y ensamblan mientras suena el soundtrack que mezcla a ratos la dj chispillatronik compuesto por música de Kraftwerk, en superposición a los ruidos que componen de *L'Arte dei Rumori* de Russolo, -crossfade- sonidos sintéticos de Front 242 -crossfade- Aphex Twin -crossfade- The Future Sound of London -crossfade- Throbbing Gristle -crossfade- Wendy Carlos -crossfade- Isao Tomita. Encuentra profundas conexiones en el Manifiesto Futurista de Marinetti, se inspira en afiches colgados en las paredes de la película de Fritz Lang, *Metropolis* con su imaginería futurista y robótica de principios del siglo XX; del vampiro *Nosferatu* de Murnau, que rememora la interpretación del gran Klaus Kinski; las transformaciones de la pez-niña de la película animada *Ponyo* de Miyazaki; de la lucha del colectivo ruso

punk feminista Pussyriot y su juicio espectáculo; de las interpretaciones de lo femenino e histórico de la travesti Divine; de mi vaso de lleno de agua de Hello Kitty; de los estoperoles que reflejan la luz en mi ropa negra... y de mi collar de robot Rosa. Mientras mis compañeros, los gatos Neu y Ziggy, descansan a mi lado.

La figuración <<cyborg>> propuesta por Dona Haraway, es una ficción que abarca la realidad social y corporal en la que vivimos, un recurso imaginativo sugerente de acoplamientos muy fructíferos (Haraway, 1995, p. 254), que me permite utilizarle en concordancia con los temas que acompañan y sustentan los supuestos de esta investigación desde las teorías de performance, teoría new materialism, performatividad así como la teoría queer que enchulará a esta creación.

El cyborg que ensamble tiene su punto neurálgico en la práctica <<cosplay>>, una práctica novedosa que pronto fue inscrita en el terreno de las subculturas juveniles, pero que dada su complejidad me permite articulaciones y meditaciones profundas en relación al deseo, al placer, a las estrategias de corporización, a las fronteras diseminadas y liminales de la historia de la humanidad. Este cyborg se energetiza de fuertes influencias de las narrativas de anime y manga que desbordan criterios de normalización, cobrando movilidad a través de la práctica cosplay en sus

tácticas en la producción del yo, crea cuerpos múltiples así como afectivos.

La práctica *cosplay*, contracción de las palabras inglesas 'costume' y 'play', o en japonés *kosupure*, se ha definido como un movimiento que está basado en la performance del disfraz que se presenta en convenciones y salones de anime o cómics, los fans de diversas narrativas ficticias -anime, manga, cómic, películas, videojuegos, libros, o artistas musicales -e incluso personajes célebres de la realidad- seleccionan un personaje con quien se identifican y mantienen un vínculo afectivo para encarnarlo a través de disfraces que pueden elaborar, o no, a mano y utilizando diversos recursos (Winge, 2006; Gn, 2011; Lamerichs, 2011; Stockburger, 2012; Lunning, 2012; Bainbridge y Norris, 2013; Jacobs, 2013). Pese a que cada uno de estos autores aporta posturas e intereses diferentes, todos coinciden en la importancia de la identificación de fans con personajes ficticios así como la resonancia que esta práctica ejerce en la construcción de identidad.

Jenkis (en Rose, 2012, p.271) describe a los fans de una manera propositiva al definirles como:

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.

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.

Por otro lado, Ahn (2008, p. 22) describe la práctica cosplay como “una práctica comunicativa que ejemplifica la nueva modalidad de consumo cultural orientado hacia experimentar identidades alternativas que son a la vez cosmopolita y culturalmente específica”. 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.

*CLAUDIA CASTELÁN*

En gran medida, el proceso de la práctica cosplay está profundamente relacionado a las imágenes que se generan desde las diversas narrativas. Para este estudio, delimito mi interés a las narrativas manga y anime aunque, y es el caso de algunas de las colaboradoras de esta indagación, en la práctica no sólo se atiende a ellas. Es una práctica que reposa tanto en la materialidad de confección del traje, los conocimientos sobre narrativas de anime y manga, así como en la encarnación que tiene lugar en la performance que se realiza en convenciones, lo que crea vínculos comunitarios pero que, también, procede de consumos.

El interés por este tema surgió desde desde premisas básicas, no era mi caso el ser una investigadora preparada que llevaba bajo el brazo una serie de hipótesis para ser comprobadas, el tema fue estructurándose a medida que avanzaba por intuiciones y errores, limitaciones y vueltas de tuerca.

Partí de la idea de que la práctica cosplay desafía normas de género, pero al ir profundizando y poner en relación con mis asesores, encontré que esta práctica no sólo desdibujaba fronteras de género sino, también, la idea de lo humano.

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 tanto espacio liminal, es capaz de trascender las fronteras y estereotipos culturales, raciales y de género, a lo que agregaría, las posibilidades de clase y de edad.

La práctica cosplay es un proceso en el que confluyen y se intersectan aspectos como: el conocimiento que conecta la erudición de narrativas anime y manga que provienen de consumos mercantiles así como culturales; diversas prácticas artísticas que desarrollan habilidades para la confección de trajes y herramientas en la búsqueda de soluciones materiales para encarnar un personaje pero que también desarrolla habilidades como el dibujo; todo esto toma lugar en la corporalidad, que la hace plástica y múltiple, en una relación performativa que resuena tanto en la identidad como en la confección de nuevos cuerpos, a la vez genera comunidades virtuales y cara a cara. Dicho proceso es activado desde el deseo y la afectividad.

La materialización del personaje ficticio desde una dimensión virtual a uno encarnado, requiere de un proceso que tiene su punto apoteótico en la performance cosplay que se realiza en convenciones de cómic o, bien,

salones de manga alrededor del mundo, y que tiene como fin compartir en ese espacio-tiempo la posibilidad de actualizar un personaje de ficción a la realidad para ponerlo a disposición de una audiencia.

#### 4. Cyborgs in disguise.

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. Pongo especial atención en tres variaciones del cosplay que se relacionan con las narrativas de anime y manga, a saber: la relación con robots y cyborgs, entendido como *mecha*<sup>6</sup>; con la animalidad, entendido como *kemono*<sup>7</sup>; y la abyección en relación al subgénero crossplay, que implica disfrazarse del sexo opuesto, así como *animegao*<sup>8</sup>, que en su calidad de abyecto, relaciono a trajes zentai<sup>9</sup>.

---

6 Refiere a un género de ciencia ficción centrado en robots o máquinas que son controladas por personas.

7 Refiere a la antropomorfización de personajes con características animales.

8 Variante cosplay que trata de emular completamente a un personaje con características manga a través de trajes de cuerpo completo y uso de máscaras.

9 Zentai en japonés significa "ajuste de cuerpo entero", es un traje ajustado que cubre todo el cuerpo incluyendo la cabeza, está confeccionado de telas nylon o espadex, se usa en la danza, para trabajos de edición audio-visual en chroma-key, pero también existe una subcultura que disfruta de usarlos para realizar un tipo de "exhibicionismo a la inversa", según el profesor Ikudo Daibo. El País (2014, abril 30), 'Zentai', el nuevo fetiche japonés de utilizar trajes de licra. [Vídeo]. Consultado 10 febrero 2015, desde <https://www.youtube.com/watch?v=wQ7EjuO2WfY>

Sin embargo, es a través de prótesis, en tanto tecnologías (Foucault, 1976, 1981; de Lauretis 1987; Haraway, 1989, 1991, 2004; Braidotti, 2000, 2005, 2013; Preciado, 2002, 2008) lo que faculta la encarnación de personajes, lo que entiendo y desarrollo más adelante en el capítulo 4 de esta investigación como *tecnologías performativas* que impactan en la producción de subjetividad.

Para Preciado (2002) la noción <<tecnología>> “pone en marcha una serie de oposiciones binarias como natural/artificial, órgano/máquina, primitivo/moderno, donde el <<instrumento>> juega un papel de mediación entre los términos de oposición” (Preciado 2002, p. 118). Estos instrumentos facultan *llegar a ser* o un *devenir en* que se materializa a través de prácticas, poniendo en juego los saberes que otorgan agencia en ese desplazamiento.

Lo *no natural* sigue siendo motivo de sorpresa y de vigilancia, pone en juego la manera en que nos relacionamos con aspectos dicotómicos. Preciado (2002, p. 135) afirma que “el movimiento más sofisticado de la tecnología consiste en presentarse a sí misma como <<naturaleza>>”. Lo que resulta coherente al vincularlo a la práctica performativa del cosplay, no sólo en tanto género sino, en los desplazamientos de identidad que

faculta. La tecnología permite diversos desplazamientos identitarios que tienen lugar en el cuerpo: ¿de qué manera la tecnología se hace cuerpo?

Siguiendo la noción foucaultiana de <<tecnología>> (citado en Preciado, 2002, p. 124) escapa de la comprensión reductora de <<técnica>> en tanto que conjunto de objetos, instrumentos, máquinas y otros artefactos. Para Foucault, la técnica es un “dispositivo complejo de poder y saber que integra los instrumentos y los textos, los discursos y los regímenes del cuerpo, las leyes y las reglas para la maximización de la vida, los placeres del cuerpo y la regulación de los enunciados de verdad” (Foucault en Preciado, 2002, p. 125).

Para Preciado (2002, p. 119), en base a las nociones de Haraway, y desde la crítica a la antropología colonial el siglo XIX y principios del XX, desarrolla la noción <<tecnología>> en tanto categoría clave en torno a las que se estructuran las especies (humano/no humano), el género (masculino/femenino), la raza (blanco/negro) y la cultura (avanzado/primitivo), pero también la edad (joven/viejo). Esas tecnologías permiten los desplazamientos y tránsitos de la práctica cosplay en tanto género, racialidad o edad, e incluso les concede otros devenires como animales o robots, ubicándoles en espacios liminales, por lo que la

práctica cosplay radica tanto en la materialidad como en la encarnación y visibiliza la construcción de dichas categorías en la idea de lo humano.

Continuando con esta línea, podemos afirmar que 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. Cosplayers actualizan en su performance a través de elementos materiales con el fin de encarnar al personaje ficticio de manera convincente. El éxito de dicha empresa recae sobre lo que Bainbridge y Norris (2013) entienden sobre el cosplay como “drag posthumana” pues “sutura lo real y lo irreal”, actualización en directo de una fantasía.

La práctica cosplay la sitúo desde las nociones <<intra-acciones>> y <<realismo agencial>> elaboradas por Barad (2003, 2012) en donde sujeto y objeto emergen conjuntamente de la reconfiguración de aparatos materiales-discursivos de la producción del cuerpo que articula límites y

exclusiones que marcan las prácticas. Además de la noción <<materialidad corpórea>>, de Braidotti (2005), que entiende al cuerpo 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.

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. ¿Puede ser el disfraz una estrategia pedagógica que ayude a trascender los esencialismos marcados en el cuerpo?

#### **4.1 Tecnoacústica y la intensidad del devenir.**

En mi trayectoria profesional y personal, la música ha sido de vital importancia: el primer lp que tuve fue un regalo que mi padre me dio a los 3 años, hacia el capítulo 7 -hablaré de la importancia que tiene ese regalo en mi vida, en esta tesis y en la propuesta final de la Opción Botarga; me vincula a gratos sentimientos, como la emoción de interpretar canciones abyectas en el zócalo de mi ciudad, Puebla, para celebrar la Marcha de la dignidad y de la diversidad sexual con el extinto proyecto de música

electroclash *Oko*; los recuerdos de compaginar los estudios de doctorado en Arte y Educación con los shows que realizaba al lado de Martina Dry en bares de Chueca; ser profesora de lenguaje sonoro y visual una de las actividades que más disfruto, así como ser dj. Este panorama me ha llevado a reflexionar la similitud que hay entre la ejecución musical y la performance.

En la relación que establece Frith (2011) entre el examen estético de la música popular y la metáfora en relación a la identidad, encuentro una conexión performativa muy potente. La cuestión, en palabras de Frith (2011, p. 184-185), “no es cómo una determinada obra musical o una interpretación refleja a la gente, sino cómo la produce, cómo la crea y construye su experiencia”. Cuestión que sólo podemos comprender al asumir que la identidad es tanto subjetiva como colectiva, que es móvil, un proceso, un devenir, es un yo en construcción, múltiple, es experiencia y actualización.

La identidad es producida en la ejecución, es performativa, fracturada y es corporal (Butler, 2002, 2007; Braidotti, 2000, 2005, 2013; Barad, 2003, 2012; Haraway, 1984, 1991, 1999, Sedgwick, 1999, Taylor, 2011), por lo que aludir a una metáfora en relación con la música ofrece interesantes posibilidades. En la ejecución musical podemos poner dos ejemplos:

primero, la música se archiva en un registro sonoro, como un álbum grabado en un estudio y producido en la yuxtaposición de elementos que conforman, por ejemplo, una pieza sonora (pensemos en el método cut&paste) con resultados concretos y manipulables; segundo, como un concierto en vivo o en directo, en donde la interpretación no será idéntica a sí misma, pues es una acción performativa que se ejecuta en el presente y depende de diversas variables para su repetición.

Un concierto en vivo es una performance que puede albergar una potencia política, los procesos de composición pueden tener lugares situados en experiencias subjetivas que se transforman en producciones sonoras pero también en contenidos que aportan visiones sobre el mundo. La música en su conformación como conciertos, motivos de producción conceptual, ejecución y corporalidad parece ser olvidada o relegada del mundo teórico.

Coherente con mi indagación que conecta con las transformaciones y la plasticidad de la corporalidad así como de las identidades, propongo esta relación inspirada en Braidotti cuando cita a la performer Laurie Anderson “del modo más ingenioso, en la actualidad las ganas son mucho más importantes que las formas de ser” (Braidotti, 2005, p. 14), pues no siempre una performance cosplay se realiza con éxito, lo que pone de

manifiesto la metáfora de interpretación a cómo nuestra identidad se forja en un ideal regulador social. Siguiendo a Butler (2007) actos, gestos y realizaciones son performativos en sentido de que la identidad que pretenden afirmar son invenciones fabricadas y preservadas mediante signos corpóreos y otros medios discursivos. Anderson utiliza la música y los medios electrónicos que le permiten subrayar a Braidotti, “esto supone una clara ventaja para las personas comprometidas con generar y disfrutar de las transformaciones, y una fuente de profundas ansiedades para el resto” (Braidotti, 2005, p. 14).

Me interesa vincular la música electrónica así como su historia y evolución, en una suerte de soundtrack de esta tesis, Blánquez y Morera (2002, p.11) la definen como

[...] la música electrónica es <<la música del futuro>>, ese hilo musical que escucharán nuestros hijos porque, claro está, *nuestra* música es todavía otra. La idea de música generada a partir de medios no naturales con instrumentos que sirven de fuentes de energía no humanas, de aparatos, valga la redundancia, electrónicos, pues, es en muchos sectores todavía un misterio, una entidad que cuesta comprender y, por supuesto, compartir. Se ha asimilado el rock, se ha superado el jazz, se ha aceptado el pop y, para

según quién, la música clásica sigue siendo la auténtica música. Todo aquello que se conforma a partir de ruidos, bucles, muestras, ritmos y síntesis de sonido sigue siendo un mundo lejano, un planeta prohibido. Es muy fácil despachar la música electrónica con un desgano <<sí, es interesante, pero no es para hoy. Esa es la música del futuro>>. Bien, pero ¿qué futuro?

Así pues, la música electrónica articula elementos que corren en paralelo a la historia del desarrollo tecnológico en relación a representaciones sonoras -y también visuales- de la industrialización (Russolo en 1910 y su *Intonarumori*), de la relación humano-máquina (Kraftwerk y Electronic Body Music), de la decadencia del fordismo (Techno de Detroit), de la vital importancia de nuevos objetos sonoros electrónicos (theremin, instrumento que para ser audible no es tocado sino que interrumpe campos magnéticos, o bien, el sintetizador moog), sistemas tecnológicos electrónicos que posibilitan la técnica *cut&paste* (Stockhausen), las performances sonoras (John Cage), los placeres sintéticos: simulación de lo natural vía artificial (The Future Sound of London), y, lo que he denominado como <<travestismo vocal>> (vocoder y manipulación electrónica de la voz).

La música electrónica realizada a través de máquinas, síntesis o bucles, resulta ser tanto experiencia corporal como experiencia visual, en conexión con las ideas reguladoras de original y copia que son dinamitados desde la performatividad, resulta una interesante metáfora en esta tesis, puesto que la música electrónica se sirve de repeticiones y copias que operan como bucles.

Por otro lado, el régimen sonoro contiene otro potencial político al desbordar el representacionalismo, en tanto que resulta subversivo por estar menos codificado por el poder. El régimen visual, generalmente dictatorial, ha sido privilegiado históricamente como elemento hegemónico para la constitución del sujeto. Como afirma Braidotti sobre la molaridad del régimen visual, (2005, p.192) “las técnicas de visualización son centrales en las formaciones contemporáneas del poder como dominación”. La música electrónica es producida a través de aparatos tecnológicos que desnaturalizan y deshumanizan la secuencia temporal (Braidotti, 2005).

Las diversas negociaciones sobre la identidad, en tanto constructo, que se efectúan en el proceso de la práctica cosplay se llevan a cabo gracias a tecnologías performativas que facultan, no sólo el despliegue de la

performance cosplay sino, también, el proceso de elaboración identitaria a través de la materialidad de prendas, objetos y estilismos.

Las intersecciones entre teoría queer, performatividad, estudios de performance y posthumanismo, centran la atención sobre el cuestionamiento de la noción identidad moderna desde diferentes campos, en sus binarios heterosexuales, en las fallas del sistema heterocentrado, que puede suponer, o no, agencias de resistencia y confrontación política a discursos dominantes, naturalizantes y normalizadores, así como el cuestionamiento al binario natural/artificial .

La importancia que han cobrado los estudios de performance y performatividad (Barad, 2003, 2012; Braidotti, 2005, 2013; Butler, 1993, 1999, Dophijn y van der Tuin, 2012; Fuss, 1991; Grosz, 2011; Halberstam, 2005, Sullivan, 2003; Muñoz, 2012; Preciado, 2002, 2008, Sedgwick, 1993), permiten conectar la indagación de prácticas con la teoría del poder y la subjetivación para explicar los procesos de socialización y de interiorización de normas. Por lo que un entendimiento performativo (Dophijn, 2012) permite cambiar el foco de las representaciones lingüísticas a las prácticas discursivas.

¿De qué manera la materialidad del disfraz ayuda a confeccionar la propia identidad? ¿De qué manera los elementos que configuran un disfraz

refractan las narrativas anime y manga así como las relaciones que articulan conocimientos, prácticas y poder en la vida cotidiana? ¿De qué manera esas narrativas desbordan supuestos normativos y cómo éstas impactan en los cuerpos desde una instancia performativa?

#### **4.2 Imaginario de alta tecnología.**

Las <<figuraciones>> para Braidotti “no son modos de pensar figurativos sino, antes bien, formas de trazar mapas más materialistas de posiciones situadas, o inscritas y encarnadas” (Braidotti, 2005, p. 14). Lo que permite dar cuenta de las relaciones que se establecen en tales posiciones así como la manera en que son inscritas en el cuerpo y en la vida cotidiana.

Por otra parte, la figuración en Haraway (2004, p. 28) corresponde a “imágenes performativas que pueden ser habitadas, ya sea visuales o verbales, resultan mapas condensados de mundos discutibles”. Dichas figuraciones ayudan a evidenciar la calidad trópica de todos los procesos semiótico-materiales en la tecnociencia. Las figuras que contienen un tipo de desplazamiento -trans- nos permiten cuestionar certezas e identificaciones problemáticas sobre lo que creemos de la realidad y de la corporalidad. En palabras de Haraway:

un conjunto de objetos en los que las vidas y los mundos  
son contruidos, son átomos implosionados o densos nodos

que explotan en los mundos totales de la práctica. Estamos habitadas y deshabitadas por estas figuras que diseñan universos de conocimiento, práctica y poder. (Haraway 2004, p.28).

Para realizar este análisis utilizaré la noción de *figuración* a partir de las ideas de Haraway (2004) y Braidotti (2005), en base a *tres trajes cosplay* con el objetivo de poner en diálogo la figuración <<cyborg>> de Haraway en tanto cualidad de artificial, abyecta, híbrida y animal, que dialoga con las narrativas de anime y manga, a saber:

**1. Traje Mecha (robot):** narrativas mecha de anime y manga que tratan sobre entidades robóticas y cyborgs en un mundo, recurrentemente, postapocalíptico que dialogará con la figuración <<cyborg>> (Haraway, 2004) y las nociones posthumanas de materialidad y tecnología, así como la noción <<teratología>> que propone Braidotti (2005, 2013).

**2. Traje Crossplay (crossdressing):** narrativa Yaoi de anime y manga que aborda relaciones afectivo-eróticas entre hombres que dialogará con las nociones abyección, fronteras liminales, práctica drag, performatividad del género (Butler, 2007), normalización y falla (Halberstam, 2011) desde la teoría performativa y queer .

3. Traje Kemono (antropomorfismo): narrativas shōjo<sup>10</sup> de anime y manga donde se humaniza animales como compañeros que dialogarán con el devenir animal de Deleuze y Guattari (2008), así como la relación humano-animal-máquina de Haraway (2004).

“Confeccionar la identidad” o “ensamblar un traje de cyborg” es una figuración que selecciono a partir de la práctica cosplay y la fabricación del traje que me permite abordar la relación entre proceso y materialidad con la que producimos identidad. A lo largo de este escrito también propondré la figuración <<botarga>> que me facultará activar algunas estrategias pedagógicas en relación a las consideraciones derivadas de este estudio.

## **5. Metodología de investigación.**

La metodología se fue conformando en el camino, fui desarrollando estrategias que afinaran el foco de investigación, pues en medida a que más me acercaba al campo, a las personas y objetos, nuevas relaciones emergían. Así mismo, la tarea consistía en ir confrontando las posibilidades metodológicas.

---

10 Categoría del manga y anime que hace énfasis en las relaciones humanas y sentimentales, no es un género en particular sino un indicador del público al que va dirigido, en este caso hacia una audiencia femenina adolescente.

Los marcos desde estudios queer, performantivos, de performance así como posthumanos, comparten cuestionamientos en torno a la producción de conocimiento, a la localización de la investigadora, a la imposibilidad de realizar la tarea objetiva -tan demandada desde el pensamiento racional- de relación investigadora e informante, para dar cuenta en un relato de investigación sobre la contingencia de eventos, el problema sobre la representacionalidad, la importancia de reconocer complejidades a través de relaciones en tanto afectos y afectaciones que se desarrollan entre humanos, no humanos, animales y otros objetos.

La importancia del "giro performativo" en la metodología de investigación social cualitativa se basa en un cambio del paradigma de "representación" a las técnicas de arte/performance. Cada evento, performance, es un acontecimiento contingente autónomo, bajo sus propias condiciones y estructura temporal (Dirksmeier y Helbrecht, 2008). Para Schechner (2006), la performance se produce en la vida cotidiana, se basa en la presencia física de los seres humanos. Las prácticas cotidianas se clasifican conforme patrones de repetición y sanción social de la conducta que entendemos como normas (Carlson, 2004).

El giro performativo supone una ruptura con el dictado de la producción de las representaciones suprimiendo la referencia de observador científico

y sujeto de la observación, abre la posibilidad a puntualizar sobre las prácticas, en donde la investigadora se convierte en parte del performance.

El interés en las teorías queer en tanto metodología, permite focalizar las maneras de interacción con informantes, pone atención sobre la base de las identidades sexuales y de género así como marcos anti-normativos. Aquí, los sujetos y las subjetividades son fluidas, inestables y en perpetuo devenir. Me permite la exploración de deseos, prácticas e identidades de manera lúdica, de subjetividades inestables e indeterminadas, así como las prácticas transgresoras que cuestionan los privilegios de la heteronormatividad que regulan cuerpos e identidades (Browne y Nash, 2010).

La metodología se puede entender como la lógica que vincula planteamientos ontológicos y epistemológicos del proyecto de investigación, tanto en la selección como el despliegue de los métodos en la producción de conocimiento. Una postura queer en la investigación considera la importancia de no reducir los proyectos de indagación a interacciones humanas, sino incluir el lugar de los objetos, animales, entornos y materiales. La postura considera atender a las afectaciones y a trabajar más allá de la representacionalidad (Browne y Nash, 2010).

Las estrategias de recolección de datos incluyen variadas formas de observación, materiales visuales y compromisos con la auto-etnografía así como la exploración de intersecciones entre las Humanidades y Ciencias Sociales a través del arte y análisis textuales. La etnografía situada desde una postura queer, considera la aproximación de la afectividad y el erotismo, pone atención a la cotidianidad, a las realidades vividas de homo y heteronormatividades. Rooke (2009) propone que la etnografía queer permite el entendimiento de un <<campo>> de fronteras fluidas y flexibles, mismo al que la etnógrafa que está (inter)conectada emocionalmente, esto permite echar luz a los silencios de la etnografía clásica. Lo que es más importante, considerar lo erótico y afectivo en la producción de conocimiento.

En conjunción con las teorías de la <<performatividad>>, propuesta por Butler (2007), en donde observa que las identidades son políticas en tanto que reproducen al igual que transgreden o negocian las normas hegemónicas, me resulta útil para explorar la manera en cómo los participantes se representan a sí mismos, a sus mundos sociales atendiendo la complejidad de las auto-identificaciones, acciones y experiencias, con esto no sólo dar cuenta de la significación de las categorías de investigación, sino de cómo, cuándo y dónde las personas

despliegan esas categorías (Denzin, 2003; Taylor, 2004; Browne y Nash, 2010).

Por lo que, entrevistas reflexivas y en profundidad registradas en audio y video, permiten elaborar categorías sobre deseo, identidades múltiples, fluidas, contenciones y fronteras liminales en relación a las dimensiones que se entrecruzan y superponen en la práctica cosplay: narrativas, corporización, producción del disfraz, consumo, imágenes, conocimiento y creación de comunidades virtuales y físicas.

El análisis de evidencias por tanto, se realizan bajo el enfoque descriptivo e interpretativo considerados en la teoría queer como metodología (Rooke, 2009; Carrigan, 2008; Brown y Nash, 2010; Adams y Holmes, 2011; Calitz, 2011; Ambrosy, 2012) que considera métodos que me permiten abordar las relaciones sobre identidades sexuales y de género así como marcos antinormativos.

Braidotti propone que los <<análisis encarnados>> son cartografías elaboradas desde una narrativa crítica y genealógica, son siempre relacionales y se ponen al escrutinio externo, puesto que “iluminan y transforman el conocimiento que cada una o uno tiene de sí y del mundo” (Braidotti, 2005, p.27), útiles para situar desde dónde se elabora dicho

análisis. Permite analizar los relatos de las participantes, las gestiones performativas en su experiencia cosplay en relación a las narrativas anime y manga, así como su enredo con la materialidad (elaboración del traje, artefactos, tecnologías, objetos) que conforman dicho andamiaje identitario es parte de la propuesta de esta indagación.

La <<metodología difractiva>> elaborada por Barad (2007), como un método de entendimientos leídos difractivamente, a través unos de otros, construyen nuevos conocimientos con atención y cuidado de leer las diferencias que importan en sus finos detalles, esto desde una postura ética respetuosa que no está cimentada en la exterioridad sino en el enredo, que intentan ser provocaciones de invención. Tenerlo presente en la elaboración de narrativas y variantes de trajes cosplay permite insinuar proyecciones de relación entre prácticas subculturales así como aspectos teóricos aquí propuestos.

## **6. Escribir es moldear desde esta silla.**

*El Anti-Edipo lo escribimos a dúo.  
Como cada uno de nosotros era varios,  
en total ya éramos muchos.  
Aquí hemos utilizado todo lo que nos unía,  
desde lo más próximo hasta lo más lejano.  
Deleuze & Guattari, Rizoma (2008: 9).*

Escribir es moldear. Una puede sentir terror frente a las formalidades de la academia, sentirse dentro de un corsé teórico, intimidarse por las miradas externas que dictaminen epistemologías flojas por no ofrecer un texto a la altura de lo que se espera de una doctoranda. Pero hay que “mojarse”, hay que batirse las manos y volver a modelar.

Para Braidotti (2005) la <<política de la localización>> es una responsabilidad encarnada, relacional y colectiva que desafía los diferenciales de poder que se conectan con la memoria y las narrativas que permiten poner en palabras aquello que escapa de la conciencia. Una localización no es sino un espacio- temporal que se comparte y construye de manera colectiva, por lo que mantener una voz activa permite dar cuenta de los lugares desde donde me sitúo como investigadora.

La escritura en su carácter performativo permite organizar ideas, plantearlas desde una memoria que tal vez resulte implantada, una prótesis pude dar cuenta de los imaginarios con los que lidiamos cotidianamente. ¿Cómo llegó ese recuerdo a mi mente?

Escribir es investigar las maneras en que representamos y organizamos sucesos que sucedieron <<allí>> y que extraemos hacia este <<aquí>>.

Como afirma Rooke (2009) siguiendo a Geertz en su noción

<<temporalidad queer>> y en relación a la producción etnográfica

[...] writing up, reflecting on the process of fieldwork and making sense of it theoretically, se is required to revisit the ethnographic past of fieldwork. If the 'field' is intersubjectively constructed by the ethnographer we might argue that he or she is the *only* person who inhabits the field as 'the field'. The informants may be in the same place at the same time but their experience of it is different to that of the ethnographer (Rooke, 2009, p. 9).

La formalidad de la tradición académica demanda la frialdad de una máquina que detenga las implicaciones sensoriales y afectivas. Por lo que mantener el compromiso con sobre las preguntas ¿cuál es mi conocimiento?, ¿dónde sitúo su inicio?, es necesario para mantener la coherencia con la política de la localización, en la conformación de conocimiento parcial. Mi persecución epistemológica, como anteriormente referí, caracteriza un modo de posicionamiento en una indagación, pretende dejar clara la relación, tal vez inseparable en mi caso, sobre las bases ontológicas que lo originan y establecen un punto de vista que no es universal sino referente de una serie de articulaciones en una indagación. ¿Desde dónde aprende una investigadora? ¿Qué conforman

sus intereses para guiar una propuesta epistemológica y sea localizada así como política?

A partir del giro narrativo en las ciencias sociales, Denzin (en Andrews, Day, Squire y Treacher 2000, p.xi) afirma que

Narrative is a telling, a performance event, the process of making or telling a story. A story is an account involving the narration of a series of events in a plotted sequence which unfolds in time. A story and a narrative are nearly equivalent terms. A story has a beginning, a middle and an ending. Stories have certain basic structural features, including narrators, plots, settings, characters, crises and resolutions. Experience, if it is to be remembered, and represented, must be contained in a story which is narrated. We have no direct access to experience as such. We can only study experience through its representations, through the ways stories are told.

Desde mi propia localización, utilizo y conecto conceptos con viñetas autoreferenciales y ficcionalizadas que pretenden desfamiliarizarme, extrañarme (*queerizarme*) o desterritorializarme de mi propia práctica como investigadora, así como poner en relación, prácticas vivenciales

conectadas al desarrollo de esta indagación. Las viñetas a lo largo de este relato me ayudan a situar mi propia voz encarnada, a veces ficticia o con vocoder para dar más intencionalidad.

Utilizo esas viñetas autoetnográficas reflexivas -o más bien ¿debiera llamarles refractivas?- y ficcionalizadas con la finalidad de que den cuenta como lo expone Spry (2001, p.708) “concentrating the body as the site from which the story generated, thus beginning the methodological praxis of reintegrating my body and my mind into my scholarship”. Esto me ayuda a articular en la escritura una suerte indagación que da cuenta de la ineludible relación entre las dimensiones de la vida personal, política y profesional, sin duda, un proceso intra-activo enredado en donde las identidades son mutuamente constituidas a través de las performances dinámicas de diferenciación abrazadas por la materia (Barad, 2003, 2012) del que también visibilizo los afectos que genera con las informantes y con materiales disponibles como la música, las imágenes, los referentes.

El formato de guión de cine, desde mi profesión en la práctica docente en medios audiovisuales, es entendido como un escrito que contiene los diálogos y las indicaciones técnicas necesarias, como planos, decorados, iluminación, etc., para la realización de una película, obra de teatro, programa de radio o televisión. La idea de utilizar elementos de la

gramática del lenguaje audiovisual como el formato de guión de cine, me provee una herramienta que pretende, por un lado, visibilizar inquietudes que reposan sobre los guiones establecidos de la sociedad; por otro lado, dar voz ficticia a las inquietudes que se relacionan con concordancia con mi propia práctica como docente de lenguajes audiovisuales.

La escritura performativa descrita por Pollock (1998) es evocativa, metonímica, subjetiva, nerviosa y citacional; entrecruza géneros, es multivocal, es parcial e incompleta, las cosas suceden, evoca mundos de memoria, placer, sensación, afecto y entendimiento. Busca crear una interacción entre lectora y escritora en la producción conjunta de significado, utiliza el lenguaje para crear lo que es evidente por sí mismo, una versión de lo que fue, lo que es y lo que podría. La escritura performativa desde su ontología compartida con el performance, marca la incapacidad de ser repetida por lo que se mantiene fiel a su propia entidad a través de la desaparición, puesto que se da en un tiempo que no se repetirá y cuando se repite se convierte en otra cosa, obstruyendo así “la delicada maquinaria de la representación reproductiva necesaria para la circulación del capital” (Phelan, 2011, p. 99).

Para Deleuze (en Braidotti, 2005) la escritura es algo próximo a transitar por espacios intermedios, cultivando transversalidad y mutaciones, un

vehículo fundamental de desterritorialización, camino de evasión al falogocentrismo en tanto que desestabiliza el binarismo, la linealidad y hábitos unitarios sedimentados, en consonancia con esto, Trinh T. Minh-ha (en Braidotti, 2005) concluye que la escritura es un devenir.

Una escritura *rizomática* en tanto multiplicidad que sigue un itinerario atravesado por múltiples ejes, relacionado con un mapa que debe ser producido, construido, es desmontable, conectable, alterable, con posibilidades de entradas y salidas como líneas de fuga refractadas (Braidotti, 2005, Deleuze & Guattari, 2007);, alienta a cada sujeto a adueñarse de la potencia que encarna; y *bricoleur*, desde una metáfora en donde hay que espigar de entre las ruinas que deja la memoria en un escenario postapocalíptico para ensamblarlas conjuntamente (Kincheloe, 2001).

Desde la aproximación teórica que realiza Rooke (2009) sobre las tensiones que surgen en la escritura etnográfica desde una posición queer, utilizo la noción <<ficciones de etnografía en tiempo y espacio>> para interrogar la naturaleza intersubjetiva/intra-subjetiva del campo de investigación (Rooke, 2009), con esto, además de ofrecer un relato narrativo, me permite posicionarme como investigadora encarnada. Para esta autora, el <<proceso afectivo de recolección de datos>> en medida

en que se entra a un campo nuevo del que nada o muy poco se sabe, depende de la implicación sensorial. Por lo que poner atención a los detalles, a los encuentros personales, a las conexiones humanas hápticas, la cercanía, entendimiento y el compromiso interpersonal (Rooke, 2009), apunta hacia una vulnerabilidad ética y ontológica.

Resuena en mi lo que Ruth Behar describe sobre la ansiedad de la investigadora al moverse del campo de indagación a la escritura, en donde el tiempo y el espacio han generado nuevas visiones pero también fracturas al sentarse al escritorio, sacar las notas y recordar lo sucedido en ese *allá* para otorgarle coherencia en este tiempo presente *aquí*: la escritura. Emsamblar un cyborg nunca es tarea fácil porque como Behar describe

Loss, mourning the longing for memory, the desire to enter into the world around you and having no idea how to do it, the fear of observing too coldly or too distractedly or too raggedly, the rage of cowardice, the insight that is always arriving too late, as defiant hindsight, a sense of the utter uselessness of writing anything and yet the burning desire to write something are stopping places along the way (Behar en Rooke, 2009, p.11).

## **7. ¿Qué ofrece una indagación sobre cosplay al programa de Artes y Educación?**

El programa de Artes y Educación de la Universidad de Barcelona me ha permitido articular intereses personales que impactan en la profesión, y viceversa, desde tres frentes en los que me desarrollo: la producción artística, la educación y la investigación. Encuentro un nodo que articula de manera situada y creativa las posibilidades de investigar desde la pedagogía y la producción artística, reflexionar la pedagogía basada en la investigación y el arte, así como facultar la creación artística desde la investigación en lo social y educativo, entre otros cruces imaginables y posibles. La perspectiva construccionista extiende los terrenos de lo social para desestabilizar el concepto de objetividad que permita articular el carácter construido del sujeto y el conocimiento, con esto generar diferentes conexiones desde una posición crítica.

En el ámbito educativo veo la urgencia de encontrar modalidades que inciten tanto a profesores como estudiantes el encuentro con estrategias que valoren lo que Garoian (2002, p.171) propone sobre la utilización del arte de la performance en vínculo con la pedagogía crítica

[...] academic knowledge would be valued as the knowledge and experiences that students would bring from their respective cultural backgrounds, their homes,

neighborhoods, schools, and communities.

La práctica cosplay es considerada como práctica intersticial, siguiendo la idea de Garoian, queda relegada, al igual que muchos conocimientos y experiencias de estudiantes, al ámbito excéntrico de la educación.

¿Pueden conectar la práctica cosplay con la práctica pedagógica?

Sostengo que el disfraz puede ser una herramienta pedagógica que ayude a considerar las diferencias que se producen desde la <<normalidad exorbitante>>, que en palabras de Britzman (en Mérida, 2002, p.208) “se construye en el momento en que se representa al otro como un espacio de desviación y dolencia y, por tanto, como si fuera necesario contenerlo”. Resulta útil como estrategia para desestabilizar la propia identidad, extrañarnos de ella, de los estereotipos circundados por fronteras vigiladas de identidad y discursos de otredad, con el fin de descubrir la diferencia y la diferencia dentro de uno mismo.

Proponer en el ámbito educativo estrategias de <<performance de subjetividad>> (Garoian, 2013) que desafíen suposiciones sociales construidas e inscritas en el cuerpo basadas en re-memorar y re-presentar itinerarios de interés desde estudiantes, así como prácticas

pedagógicas transgresoras o queer (Britzman, 2002) que inviten a reconocer que la identidad es algo que nunca es idéntico a sí mismo.

En el capítulo 1 presento el punto de partida para la realización de esta indagación, como localización situada relatando el paso de los estudios subculturales hacia nuevos marcos. En el capítulo 2 abordo los conceptos que estructuran la indagación. En el capítulo 3, expongo la definición de cosplay, el lugar donde se despliega la performance, las variantes de cosplay, la posición que asumo frente a la palabra otaku y la relación de las narrativas anime y manga. En el capítulo 4 abordo el giro del pensamiento antropocéntrico y despliego su relación al sujeto de la modernidad y la producción de cuerpos, abordo la noción de tecnologías. Capítulo 5 elaboro la parte metodológica desde el cuestionamiento a la etnografía realizado por la teoría queer y así el giro performativo y lo que supone este cambio de paradigma en la relación de la investigadora e informantes. En el capítulo 6 doy cuenta de los impactos de la teoría en relación a vivencias, búsquedas y elaboración artística, así como la elaboración de la opción botarga.

## **GLOSARIO DE TÉRMINOS.**

*CLAUDIA CASTELÁN*

En el mundo anime y manga, así como las prácticas que interconectan con estas producciones como es el caso del cosplay, es basto y está lleno de sus propios referentes y nociones. Por lo que es importante dar una panorámica general a quienes no están inmersos en este universo, lo que realizo a través de un glosario que parte de la generalidad de las nociones anime y manga, un resumen sucinto de las principales modalidades de dibujo así como de las características de distribución demográfica en relación a las narrativas.

Lo siguiente es, un glosario alfabético de términos generales utilizados en la práctica cosplay, que cabe recordar se interconecta con otras prácticas, consumos y producciones. Sumergirse en los conocimientos del anime y manga supondría una extensa variedad de tesis que logran abordar todas las nociones.

El universo del anime y manga está repleto de imágenes, he buscado la manera de evadir la imagen como mera ilustración, sin embargo, al encontrarnos frente a una práctica aún “novedosa”, encuentro importante recurrir a ella para situar a la lectora en complejidad que dichas relaciones comportan.

*CLAUDIA CASTELÁN*

## Anime.

Presunta abreviatura de animation. Se usa para referir a la animación concretamente japonesa desde un público extranjero. Es un producto de entretenimiento comercial y cultural. Esta dirigido a todo público, sin embargo, toma clasificaciones del manga para delimitar públicos socio-demográficos específicos, con narrativas sobre temáticas de amor, aventura, ficción, cuentos infantiles, deportes, fantasía y comedia, entre otros. Destaca por los rasgos característicos de sus personajes, distintivos por ser dibujados con grandes ojos, narices y bocas pequeñas,

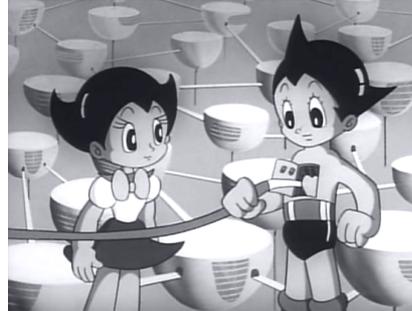


Figura 2: Astroboy de Tezuka de 1960

cabello abundante, cuerpos generalmente delgados y andróginos en la composición masculina y de variables voluptuosas, según qué casos, para personajes femeninos. Se ubica a la animación japonesa comercial hacia 1917 con una serie de cortometrajes similares a las animaciones estadounidenses. Como desarrollo de estilo propio, se ubica hacia 1960 con las obras del célebre Osamu Tezuka. Consultado desde <https://es.wikipedia.org/wiki/Anime>

## Manga



Figura 3: Wikipetan es la mascota de Wikipedia diseñada con las características del manga. Consultado desde [https://es.wikipedia.org/wiki/Anime#/media/File:Wikipetan\\_full\\_length.png](https://es.wikipedia.org/wiki/Anime#/media/File:Wikipetan_full_length.png)

Palabra japonesa para designar a las historietas. El manga japonés conforma parte de la alineación tradicional de historietas a nivel mundial junto a la tradición estadounidense y la franco belga. Motiva múltiples adaptaciones a formatos de series de animación, películas, videojuegos, novelas, figuras, entre otras mercancías. Conforman una gran tradición gráfica que se ubica hacia el siglo XI y XII con los célebres dibujos de caricaturas animales denominados *Chōjugiga* del sacerdote budista y dibujante Kakuyū en la era Heian, considerado como ancestro directo del manga. En Japón, el manga tiene público para todas las edades y diversas narrativas. En 2006, se abre el Museo Internacional del Manga en Kioto que cuenta con alrededor de 50.000 volúmenes de distintos mangas desde 1970. Si bien los diseños y sus características varían según la época y dibujantes, las características son en la misma línea. Los ojos comúnmente son grandes y de colores que varían entre el rosa, verde, morado, azul, rojo. Se dice que fue Tezuka en su personaje Astro Boy quien introdujo la idea de los ojos grandes para dar más personalidad y expresión facial a los personajes. El cabello es voluminoso, igualmente el color es variable. El cuerpo, en el estilo manga generalmente parecen altos y delgados, el cuerpo de las mujeres es variable pero puede tener un énfasis voluptuoso, por otro lado, destaca la característica de personajes masculinos de apariencia andrógina y de ojos muy grandes. La expresividad de los personajes recae sobre elementos externos, como gotas que caen, sombreados en los ojos, líneas y color que denotan enojo, etc.

## Estilos predominantes en dibujo anime y manga.

### **Bishōjo**

(美少, *Lit. "joven hermosa"*). Término usado para referir a chicas lindas usualmente menores de la edad universitaria. Los personajes son de proporciones prominentes. .El término *bishōjo* se distingue de la palabra que lo separa del prefijo *bi* (que se refiere a la belleza), *shōjo* que se refiere al sexo de los personajes, no a la audiencia a la que está dirigido. *Shōjo* se utiliza para referirse al manga y anime para chicas mientras que *bishōjo* es manga y anime sobre chicas bonitas, generalmente dirigido hacia audiencias masculinas.



Ilustración 1. Diseño de un personaje de anime "Mahuri". Ysangkok, CC BY 3.0

### **Bishōnen**

(美少年, *Lit. "Joven hermoso"*). Término usado para referir a un ideal estético de un joven hermoso. Ocasionalmente *biseinen*(literalmente hombre hermoso joven) es usado como sinónimo, pero *biseinen* se refiere usualmente a un hombre hermoso mayor que un *bishōnen*. La distinción estándar es que *bishōnen* se aplica a jóvenes adultos o adolescentes, mientras que *biseinen* se refiere a jóvenes mayores de 21 años (algunas fuentes varían este dato entre los 19 a 24), y *bishota* se aplica a preadolescentes jóvenes masculinos.



Ilustración 4: Diseño de personaje de anime estilo Bishōnen. Don-kun, CC BY-SA 3.0

### **Moe**

(萌え, *Lit. "florecimiento"*), ocasionalmente escrito **moé**, es una palabra del argot japonés que originalmente se refiere a un fetiche por los personajes de videojuegos, anime o manga. Los rasgos moe más comunes están relacionados con la ternura en rasgos físicos (edad), rasgos emocionales (ingenuidad o inocencia), una peculiar conducta sumado a alguna debilidad obvia que atraiga la simpatía y cariño del fanático. personaje cuya personalidad despierte en la audiencia una respuesta protectora o afectuosa.



Ilustración 5: Personaje de características moe.

### Chibi

(ちび, *Lit. Enano*). Una versión chibi de un personaje es usualmente presentado para propósitos cómicos. A veces es usado el término como un modificador de nombre para denotar una versión infantil del personaje. <Hablan con una voz infantil, tienen ojos más grandes y una personalidad más traviesa.



Ilustración 6:  
Personaje estilo chibi  
de Sailor Moon

### Tipología demográfica manga y anime.

**Kodomo** (子供, literalmente "niño"): dirigido hacia el público infantil.

**Shōnen** (少年, literalmente "chico"): dirigido a público adolescentes o preadolescentes.

**Shōjo** (少女, literalmente "chica"): dirigido al público adolescente femenino.

**Seinen** (青年, literalmente "juventud"): dirigido audiencia masculina mayor de edad

**Josei** (女性, literalmente "mujer"): dirigido a una audiencia femenina adulta.

### Géneros temáticos narrativos.

**Cyberpunk**: La historia sucede en un mundo donde los avances tecnológicos toman parte crucial en la historia, junto con algún grado de desintegración o cambio radical en el orden social. Ejemplo: *Akira*, *Ghost in the shell*, *Ergo Proxy*.

**Ecchi**: Presenta situaciones lascivas llevadas a la comedia. Ejemplo: *Golden Boy*, *Kissxsis*, *Vandread*, *To Love-Ru*, *High School DxD*, *Sora no Otoshimono*.

**Gekiga**: término usado para los anime dirigidos a un público adulto, aunque no tiene nada que ver con el *hentai*. El término, literalmente, significa "imágenes dramáticas". Ejemplo: *Ashita no Joe*, *Kyojin no Hoshi*, *Golgo 13*, *Wicked City*, *Omohide Poro Poro*, *Hotaru no Haka*.

**Gore**: Anime o manga con temática muy sangrienta y escenas fuertes de violencia, sangre, decapitaciones y desmembramientos. Ejemplos: *Elfen Lied*, *Gantz*.

**Harem**: Varias mujeres son atraídas por un mismo hombre en la serie del anime. Ejemplos: *Rosario + Vampire*, *To Love-Ru*, *Ranma 1/2*.

**Harem Reverso:** muchos hombres son atraídos por una misma mujer. Ejemplos: *Ouran High School Host Club*, *Fruits Basket*.

**Hentai** (変態, literalmente "pervertido") Literalmente significa "anormal", pero la palabra es usada comúnmente para referirse a lo pervertido. Se refiere a anime, manga y videojuegos con contenido sexual explícito. Ejemplos: *Bible Black*, *Aki Sora*, *La Blue Girl*.

**Kemono:** humanos con rasgos de animales o viceversa. Ejemplos: *Black Cat*, *Inuyasha*, *Sonic X*.

**Lolicon:** contracción japonesa de la frase "*Lolita complex*", también conocido como loli, describe una preferencia sexual por jovencitas prepubertas, son personajes femeninos de apariencia infantil frecuentemente representadas de manera erótica.

**Mahō shōjo:** también conocido como *magical girl*, chica-bruja o con chica con poderes mágicos. Ejemplos: *Sailor Moon*, *Card Captor Sakura*, *Shugo Chara*.

**Mecha:** Término derivado de "mechanical" (mecánico). Género de manga, anime y otras obras de ficción en donde trata de un vehículo de gran tamaño controlado por uno o más pilotos, que posee partes móviles tales como brazos o piernas, y varían en su uso dependiendo de la obra de ficción a la que pertenecen. La diferencia entre un mecha y un robot radica en que primero es controlado por un piloto, mientras que un robot se mueve por cuenta propia. predominan este tipo de aparatos. Ejemplos: *Macross*, *Gundam*, *Mazinger Z*, *Neon Genesis Evangelion*.

**Meitantei:** es una historia policíaca. Ejemplos: *Sherlock Holmes*, *Detective Conan*, *Death Note*.

**Nekketsu:** Tipo de manga en el que abundan las escenas de acción protagonizadas por un personaje exaltado que defiende valores como la amistad y la superación personal. Ejemplos: *Dragon Ball*, *One Piece*, *Naruto Hakusho*, *Pokémon*, *Bleach*.

**Post-apocalíptico:** la historia sucede en un mundo devastado. Ejemplo: *El Puño de la Estrella del Norte*, *El Ataque de los Titanes*, *Neon Genesis Evangelion*.

**Pshicological Contrast:** La historia parte como una típica comedia o como una bella historia, pero luego de algún suceso toma un rumbo totalmente distinto y se vuelve horrorosa y dramática. Puede contener gore. Ejemplos: *Higurashi no naku koro ni*, *School Days*.

**Romakome:** se trata de una comedia romántica. Ejemplos: *Lovely Complex*, *School Rumble*, *Love Hina*, *Toradora!*, *Kaichō wa Maid-sama!*, *Tonari no Kaibutsu-kun*.

**Sentai:** en anime, se refiere a un grupo de superhéroes. Ejemplo: *Cyborg 009*, *Mega Man*.

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

**Shōnen-ai** o **Yaoi:** romance homosexual entre chicos u hombres. Se diferencian el primero del segundo en el contenido, ya sea explícito o no. Ejemplos: *Gravitation*, *Sekaiichi Hatsukoi*, *Ikoku Irokoi Romantan*, *Koi Suru Boukun*, *Tight-rope*, *Sensitive Pornograph*, *Maiden Rose*, *Loveless*.

**Shota:** romance homosexual o heterosexual entre niños menores, este también se puede dar entre un niño menor y un adulto. Ejemplos: *Boku no Pico*, *Papa to kiss in the dark*. Algunos pasan a ser completamente yaoi.

**Spokon:** historias deportivas. Ejemplos: *Slam Dunk*, *Captain Tsubasa*, *Eyeshield 21*, *The Prince of Tennis*, *Chihayafuru*, *Inazuma Eleven*, *Major*, *Ookiku Furikabutte*, *El Basket de Kuroko*.

**Steampunk:** historia basada en los avances tecnológicos a vapor. Ejemplo: *Fullmetal Alchemist*, *Last Exile*, *Nadia: The Secret of Blue Water*, *Future Boy Conan*.

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

**Victoriana Histórica:** A diferencia de la fantástica, la historia nos muestra sucesos que ocurrieron en el siglo XIX, y con un toque de romance o comedia. Ejemplos: *Emma*, *Gankutsuō*.

**Virtual World:** En este caso los protagonistas están dentro de un videojuego en línea y siguen una historia que puede ir variando mucho. Ejemplos: *Hack*, *Accel World*, *Sword Art Online* y *Log Horizon*.

**Survival Game:** Este género es bastante conocido y siempre tiene bastante contenido sangriento. Las historias de este tipo tratan de varios personajes que por motivo se ven obligados a participar en un juego de supervivencia ya sea matándose entre compañeros o haciendo equipo con otras personas. Ejemplos: *Gantz*, *Mirai Nikki*, *Btooom!*, *Deadman Wonderland*.

### **Términos generales.**

**Akiba-kei** – Significa literalmente “estilo Akihabara”, refiriéndose al distrito en Tokyo con tiendas que venden manga, anime y artículos electrónicos. Usado por algunos fans de manga y anime en lugar de otaku, para evitar las connotaciones negativas de este último término.

**Anime** – Animación japonesa.

**Amecomi** – Contracción usada por los japoneses para referirse al cómic de Estados Unidos.

**Amerimanga** – Cómic estadounidense o publicado originalmente en idioma inglés que imita las convenciones del manga japonés. También conocido como OEL (Original English-language manga) o EOL (English Original Language manga).

**Anime Music Video (AMV)** – Video musical que consiste en varias escenas de una o más series o películas de anime ambientadas para una canción en particular. En su mayoría son videos de música que no han sido lanzados oficialmente por los músicos, sino que han sido composiciones creadas por fanáticos, tomando escenas de las series y sincronizándolas con la canción. La mayoría de los AMV son distribuidos a través del Internet.

**Baka** – Es una palabra japonesa que quiere decir tonto, idiota o lelo dependiendo del contexto.

**Bara** - Género de publicaciones ilustradas, mangas y animes homoeróticos masculinos. El bara se considera un subgénero gay del hentai, generalmente creados por y para varones homosexuales. El género bara surgió en la década de 1960 en revistas de contenido fetichista que mostraban ilustraciones y textos homosexuales.

**Bishoujo o bishōjo** – Literalmente “joven bella”. Se refiere a chicas o personajes femeninos de gran belleza. Como adjetivo, se refiere a manga, anime o videojuegos con personajes de estas características, usualmente enfocados a público masculino. En español se pronuncia bishooyo.

**Bishounen o bishōnen** – Literalmente, “joven bello”. Se refiere a jóvenes o personajes masculinos con una belleza andrógina. En occidente se llega a usar el término “bishie”. En ocasiones también describe a personajes femeninos de apariencia y comportamiento andróginos o masculinos. En español se pronuncia bishoonen.

**Catgirl o Catboy** – Chica o chico con orejas o cola de gato, incluso forma humana felina. Se busca que las catgirls y los catboy parezcan tiernos mientras llevan grandes guantes y zapatos que aparentan ser patas. Los catboy aparecen con frecuencia en trabajos de anime y manga, como Loveless o Fruits Basket.

**CD drama o drama CD** – Colección de archivos de audio presentados en uno o más CD que contienen historias leídas por actores de voz que forman parte de un libreto.

**Chara** – Abreviación del término inglés “carácter” que usan los japoneses para referirse a los personajes diseñados para anime, videojuegos, manga, etc.

**Chibi** - Niño, bebé o una versión infantil de un personaje de manga o anime, que es

mayor en la serie original. Una versión chibi de un personaje es usualmente presentado para propósitos cómicos. A veces es usado el término como un modificador de nombre para denotar una versión infantil del personaje.

**Cirulo** – Cada uno de los grupos de aficionados que crea y edita un doujinshi.

**Comiket** - Mercado de dōjinshi (cómicos dibujados por aficionados y seguidores) que tiene lugar todos los años, en agosto y diciembre, en la ciudad de Tokio. Allí, los dibujantes aficionados tienen la oportunidad de publicar sus trabajos, los seguidores tienen un lugar donde pueden comunicarse entre ellos sobre un determinado manga y se descubren los nuevos talentos del manga.

**Cosplay** - Del inglés costume play, interpretación de disfraces, practicado principalmente por jóvenes fanáticos de alguna serie, manga, o anime. Consiste en disfrazarse de algún personaje (real o inspirado) de un manga o anime e intentar interpretarlo en la medida de lo posible. Aquellos que siguen esta práctica son conocidos como cosplayers.

**Crossover** – Encuentro de dos o más personajes, historias o mundos que se encontraban separados. Por ejemplo, personajes de distintos mangas se encuentran en un tercero. Uno de los mangas más famosos de este tipo es Tsubasa: Reservoir Chronicle del colectivo CLAMP, en el que aparecen varios personajes de sus mangas anteriores.

**Dorama** – Dramas televisivos asiáticos, comparables a las telenovelas occidentales. Hay doramas japoneses (j-dramas o j-doramas), coreanos y chinos. En ocasiones pueden ser adaptaciones de series de manga o anime. Ejemplos: Hana Yori Dango (Japón), Densha Otoko (Japón), Full House (Corea) y Meteor Garden (China).

**Doujinshi o dōjinshi** – Manga o novelas publicados por aficionados. Generalmente son parodias o historias alternativas derivadas de una obra existente. Gran parte tienen contenido sexual y exploran relaciones románticas o sexuales no canónicas entre los personajes de la obra original. En español se pronuncia dooyinshi.

**Ecchi** – Palabra japonesa que significa "perverso", es un adjetivo que se refiere a lo sexy o vulgar. La palabra viene de la pronunciación en inglés de la letra H. Se refiere a anime, manga y videojuegos con contenido provocativo, sin llegar a ser pornográfico. Puede compararse al arte pin-up del cómic occidental. Ejemplos: Golden Boy, Girls Bravo, Futari Ecchi.

**Eiga** – Literalmente, significa cine. También se usa este término para referirse a manga o anime basados en largometrajes.

**Ending (ED)** – Secuencia de créditos y melodía que aparece al final de un anime.

**Enjo Kosai** – Literalmente significa (asistencia-compañía) y se puede interpretar como "citas asistidas" o "citas por compensación". Es una práctica social en Japón, donde hombres mayores pagan a mujeres adolescentes o jóvenes de escuela superior (bachillerato), por su compañía en citas o bien para sus servicios sexuales.

**Eroge** – Viene de *erotic-game*. Videojuegos japoneses con contenido erótico o pornográfico. Usualmente tienen arte estilo anime, hay de diversos géneros: RPG, interactivos, puzzle, etc. Se pronuncia erogue. También se les conoce como H-game.

**Ero-guro** – es un género de hentai japonés que involucra el uso de sangre, gore,

desfiguración, mutilación, orina, enemas o heces. El término proviene de gairaigo derivado de la frase del idioma inglés "erotic grotesque", y es frecuentemente acortado a simplemente **guro**, aunque este término no guarde una relación directa y sea mal utilizado la mayoría de las veces.

**EyeCatch** – Son secuencias que anuncian la llegada de un intermedio.

**Face fault** – Es usado muchas veces para mostrar al personaje con una cara exageradamente sorprendida o en shock.

**Fanfiction o fan fiction o fanfic** – Literalmente, "ficción de fans". Son relatos de ficción escritos por fans de una película, novela, programa de televisión o cualquier otra obra literaria o dramática. En estos relatos se utilizan los personajes, situaciones y ambientes descritos en la historia original y se desarrollan nuevos papeles para estos personajes.

**Fanservice** – Elementos que se incluyen en anime y manga con el único fin de satisfacer al lector/espectador, sin aportar nada a la trama. Pueden ser efectos visuales, secuencias de transformación, personajes con ropas provocativas o escenas de desnudos.

**Fansub** – Series de anime, televisión y películas subtituladas por fanáticos y generalmente distribuidas de forma gratuita.

**Fujoshi** – Término japonés peyorativo y despectivo que significa literalmente "depravada", "mujer podrida" o "corrompida" para nombrar a las mujeres aficionadas generalmente al yaoi. Engloba a las fanáticas de manga, anime y novelas de temática homosexual masculina. Se reconoce tres tipos de fujoshi: Yukonoshi- fanática del seme; Kainoshi- fanática del uke por las características afeminadas que posee la mayoría de ukes; Pandajoshi- fanática por igual de cualquier tipo de pareja, seme, ukey suke; no se define como fujoshi por ser ofensivo.

**Gakuran o seifuku** – Uniforme escolar implantado en Japón a finales del siglo XIX como parte del programa de modernización del país.

**Ganguro** – Literalmente, "rostro negro". Es una tendencia de moda alternativa de pelo rubio o naranja y piel bronceada extendida entre las jóvenes japonesas.

**Garage kit** - Kits de modelismo en plástico de algún personaje de anime que es armado con pegamento y pintado a mano.

**Gekiga** – En japonés significa "dibujos dramáticos". Término creado en los años 50 por mangakas que buscaban distinguir su trabajo del manga comercial. Estos mangas iban orientados a público mayor, tenían un estilo más realista y maduro.

**Gensakusha** – Guionista de manga.

**Gothic Lolita o GothLoli** - Subcategoría dentro del estilo lolita. Las Lolita enfatizan en la ropa un estilo Victoriano y Edwardiano y en ocasiones tratando de imitar el aspecto de las muñecas victorianas de porcelana. El Gothic Lolita aplica la estética de la Moda Gótica con un aspecto infantil típico de la Moda Lolita. Ejemplos: Victorique de Blois de Gosick, Dalian de Dantalian no Shoka, Rozen Maiden

**Gore** – Anime o manga con temática muy sangrienta y escenas fuertes de violencia,

sangre, decapitaciones y desmembramientos. Ejemplos: Elfen Lied, Higurashi no Naku Koro ni, Bokusatsu-Tenshi Dokuro-chan

**Guro** – Viene del inglés “grotesque”, grotesco. Se refiere al manga, anime y otras obras de ficción con contenido explícitamente violento y grotesco, muchas veces con elementos eróticos o pornográficos (ero-guro).

**Hentai** – palabra japonesa que quiere decir 'pervertido' o 'perversión', es el nombre que recibe el género del manga y el anime de contenido pornográfico. La cantidad de dibujos ilustrando actividad sexual en el *manga* o el *anime hentai* puede variar enormemente, así como el tipo de actividad sexual y los personajes implicados, que se someten a muy pocas restricciones al tratarse de personajes de ficción.

**Hikikomori** – son adolescentes y adultos jóvenes que se ven abrumados por la sociedad japonesa y se sienten incapaces de cumplir los roles sociales que se esperan de ellos, reaccionando con un aislamiento social. Los hikikomori a menudo rehúsan abandonar la casa de sus padres y puede que se encierren en una habitación durante meses o incluso años.

**Idol japonés** – Celebridad que ha alcanzado gran renombre y fama en Japón en gran parte por virtud de su apariencia.

**Josei** – Literalmente, significa mujer. Género de manga y anime creado principalmente por mujeres, para un público de mujeres jóvenes y adultas. El equivalente masculino de este género es el seinen. En japonés, la palabra josei significa solamente "femenino" y no presenta ninguna connotación sexual.

**Kaiju, Kaijuu o Kaijū** – Significa “bestia extraña” o monstruo. El término se usa para nombrar series Tokusatsu o películas con monstruos, generalmente de dimensiones colosales. El más famoso es Godzilla.

**Kawaii** – Significa tierno. En Japón se utiliza la ternura en una gran variedad de casos y situaciones en donde, en otras culturas, pueden ser considerados incongruentemente infantiles o frívolos (por ejemplo, en publicaciones gubernamentales, en avisos del servicio público, en un ambiente de negocios, en la publicidad militar, en medios de transporte, entre otros). Se pronuncia ka-wa-í.

**Kemono** – significa “bestia” es un género de arte y diseño japonés en el que los personajes que muestran unos evidentes rasgos animales mientras actúan en situaciones humanas.

**Kogal o kogyarū** – Son una subcultura o tribu urbana formada por chicas adolescentes japonesas que cuidan al detalle su aspecto físico.

**Kodomo** – Literalmente significa niño. Se refiere a manga y anime orientados a niños pequeños y apropiados para audiencias de cualquier edad. Ejemplos: Hamtaro, Doraemon.

**Lemon** – Una expresión japonesa que es usada para referirse a contenido para adultos. Por ejemplo los fanfics que contienen material de índole sexual son llamados "lemons".

**Mahō shōjo o Mahou shoujo** – Literalmente "niña mágica". Subgénero de manga/anime

shoujo, en donde las protagonistas son niñas con poderes mágicos o sobrenaturales, generalmente con una identidad secreta y una secuencia de transformación. Este género fue inspirado por la serie estadounidense de televisión Bewitched (Hechizada). En español se pronuncia mahoo shooyo. Ejemplos: Sailor Moon, Card Captor Sakura, Ojamajo Doremi, Mahou no Princess Minky Momo, etc.

**Mangaka** – Autor de manga.

**Manhoa** – Cómic vietnamita. Término derivado del japonés Manga.

**Manhua** – Cómic chino. Término derivado del japonés Manga.

**Manhwa** – Cómic y animación surcoreanos. Término derivado del japonés Manga y del chino manhua.

**Mecha o meka (メカ)** – Término derivado de “mechanical” (mecánico). Se refiere a vehículos robóticos controlados por un piloto, aunque también puede abarcar otros objetos mecánicos. Género de manga, anime y otras obras de ficción en donde predominan este tipo de aparatos. Ejemplo: Patlabor, Mazinger Z, Neon Genesis Evangelion, etc.

**Moe** – Literalmente significa “florecimiento”. Los fanáticos del manga, anime y videojuegos usaron informalmente este término para nombrar el cariño, instinto de protección o atracción no sexual hacia ciertos personajes femeninos, generalmente tiernos e inocentes. Se pronuncia mo-é. Se utiliza también su variante moeru, que es el mismo verbo en infinitivo.

**Nekketsu** - Género de manga y anime que se caracteriza por contener historias con altas dosis de acción y lucha.

**Nekomimi** – Significa "Orejas de Gato". Son accesorios usualmente usados en el cosplay; también las suelen usar o tener varios personajes del manga y/o anime. Ejemplos: Catgirl o Catboy

**Nouvelle manga** – Cómic de autor, que combina elementos y convenciones del cómic franco-belga y el manga japonés. Frecuentemente creados en colaboración de autores de estas nacionalidades. Ejemplos: O Espinafre de Yukiko (La espinaca de Yukiko), Mariko Parade, Tôkyô est mon jardin (Tokyo es mi jardín).

**Omake** – Material extra publicado por el autor que usualmente no es parte de la continuidad.

**ONA** ("Original Net Animation", animación creada por Internet) de anime especialmente diseñado para su distribución en Internet. El formato ONA aún no es muy usado y su duración es por lo general corta.

**Otaku (おたく / オタク)** – Término usado en Japón para nombrar a una persona obsesionada con un hobby. En occidente, se refiere a fanáticos de manga y anime. El término se usaba originalmente para nombrar la casa o familia de otra persona, o como un pronombre honorífico de segunda persona, similar a usted.

**Opening (OP)** – Este término hace referencia a la animación de apertura de un anime incluyendo la música. De hecho, es muy común denominar como opening a la canción

con que se abre la serie.

**OST** (Original Sound Track) – Se denomina así al recopilatorio de canciones existentes en una serie, OVA o película.

**OVA** – Iniciales de Original Video Animation u Original Animation Video. Se refiere a títulos de anime que se liberan directamente en video, sin mostrarse anteriormente en televisión o cine. Generalmente son episodios separados, y tienen una mejor calidad que los episodios para televisión, e incluso que las películas para cine.

**Sake** - Significa "bebida alcohólica", sin embargo en los países occidentales se refiere a un tipo de bebida alcohólica japonesa preparada de una infusión hecha a partir del arroz.

**Scanlation** - Manga escaneado, editado y traducido por fanáticos, generalmente distribuido de forma gratuita.

**Seinen** – Literalmente hombre joven. Género de manga enfocado a público masculino adulto. Ejemplos: Akira, Ghost in the Shell, Monster, etc.

**Seiyuu o seiyū** – Actor/actriz de voz para anime, videojuegos o dramas para radio. En Japón, los seiyuu tienen una gran cantidad de seguidores, comparable a artistas de televisión o personajes de anime/manga.

**Seme** – Del verbo *semeru*, atacar. El participante activo y dominante en una relación yaoi. Su apariencia y comportamiento generalmente es más masculina, suele ser un hombre muy sensual y atractivo de apariencia generalmente un poco más madura que el *uke*. El *seme* lleva las riendas de la relación. Siempre está pendiente de lo que hace el *uke* y lo protege aunque este no lo note. Existen tres subdivisiones: *Hetare seme*, caracterizado como torpe, desubicado y no agresivo, no lleva el mando de la relación, pero no deja el papel de *seme*; *Kichiku seme* de carácter sumamente frío y puede ser muy cruel con el *uke*; *Wanko seme* (*wanko* significa 'perrito') el *uke* es cruel con el *wanko seme*, este siempre estará a sus pies moviendo la cola.

**Sentai** – Literalmente, regimiento o fuerza de ataque. Se usa para series de televisión sobre equipos de superhéroes (véase Tokusatsu).

**Shoujo o shōjo** – Término usado para manga/anime orientado a niñas y chicas adolescentes. Literalmente significa niña, y en español se pronuncia shooyo. Ejemplos: Card Captor Sakura, Sailor Moon, etc.

**Shōjo-ai o Shoujo-ai** – Literalmente significa "amor de niñas". Originalmente se refería a un género de anime y manga con situaciones románticas (no sexuales) entre personajes femeninos. El término ha caído en desuso ya que se ha asociado con pedofilia. Ver yuri y lolicon.

**Shounen o shōnen** – Literalmente significa niño. Es el término usado para designar al manga/anime hecho para niños y chicos adolescentes. En español se pronuncia shoonen. Ejemplos: Naruto, One Piece, Bleach, etc.

**Shōnen-ai o Shounen-ai** – Literalmente significa "amor de niños". Originalmente se refería a un género de anime y manga con situaciones románticas (no sexuales) entre personajes masculinos. El término ha caído en desuso ya que se ha asociado con

pedofilia. Ver yaoi y shoutacon.

**Shotacon, shoutacon, o shōtacon** – También conocido como shota. Literalmente significa complejo Shoutarou, una referencia al personaje del mismo nombre del manga o anime Gigantor (Tetsujin 28-go). Se refiere a la atracción sexual hacia niños o jovencitos prepubescentes y al manga/anime y otras obras de ficción en donde existen representaciones eróticas o sexuales de niños.

**Slash** – es un género de fanfiction de temática homosexual. Sus protagonistas son personajes de libros, series de televisión, videojuegos, integrantes de bandas musicales, etc. que en las historias mantienen o desean mantener una relación romántica o sexual con un miembro de su mismo sexo. El término "slash" suele quedar reservado para las relaciones entre hombres; para las mujeres se emplea femslash, f/f slash o femmeslash.

**Suke** – Dentro de las narrativas yaoi, es una combinación de seme y uke, estos personajes no tienen una personalidad definida puesto que pueden desempeñar tanto el papel de *seme* como el de *uke* dentro de la relación. Pueden ser físicamente delicados o muy masculinos, dependiendo del autor del manga.

**Super deformed o SD** – Personajes dibujados en una versión tierna, con cuerpos pequeños y expresiones exageradas. Se usan como elemento de comedia.

**Tankoubon o Tankōbon** – Libros de recopilación de manga y otro tipo de material impreso. Tienen mejor calidad que los manga publicados en revistas de antología.

**Tokusatsu** – Literalmente, "efectos especiales". Se utiliza para series de televisión y películas de acción viva con temas de acción y superhéroes. Algunos subgéneros son Kaijuu (monstruo), Kyodai Hero (super héroes gigantes) y Henshin Hero (héroes que se transforman). Ejemplos: Kamen Rider, Godzilla, Ultraman, Super Sentai, etc.

**Tsundere** – es un estereotipo de personalidad japonesa, que describe una personalidad cerrada y combativa al principio, la cual luego, se vuelve modesta y amorosa. También se usa para describir una persona que tiene buenas intenciones pero su actitud y acciones contradicen su verdadera naturaleza.

**Uke** – del verbo ukeru, recibir, desempeña el papel pasivo o sumiso; suele ser una persona activa y feliz, de menor edad que el *seme*, sumamente tierno. Los *uke* tienden tanto a sonrojarse como a cambiar de humor con facilidad. Existen distintas tipologías del personaje uke. *Ko-akuma uke* (*ko-akuma* significa 'diablito' o 'pequeño demonio'): Este *uke* sabe que es atractivo y utiliza su apariencia para manipular al *seme*. *Tsundere uke*: Este es uno de los tipos más comunes. Este "uke" suele ser hostil y frío hacia el "seme", sin embargo él está enamorado del "seme". *Osoi uke* (del verbo *osou*, 'atacar'): En este caso, el *uke* es el que lleva el mando de la relación e incluso es capaz de "violar" al *seme* sin dejar de ser *uke*. *Sasoi uke*: El *uke* seduce o invita al *seme* a la acción. *Sou uke*: Término utilizado para los *dōjinshi*, no importa con quién sea emparejado, el personaje siempre resulta ser *uke*. *Oyaji-uke*: persona madura que ocupa el papel de pasivo.

**Visual kei (visuaru kei)** - es un movimiento estético surgido entre músicos japoneses a partir del rock japonés, mezclado con el glam rock, el heavy metal, el punk rock, post punk, el rock gótico y el deathrock en la década de 1980. «Visual kei» significa literalmente "estilo visual", y es esa la dirección a la que evolucionó la música rock

japonesa, el uso de maquillaje, peinados muy elaborados, vestimenta llamativa, a menudo, asemejando una estética andrógina. A pesar de tener muchos sonidos en común, las bandas visual kei no son conocidas por compartir un estilo particular de música. Pero al surgir ciertas bandas similares entre sí, tanto en el aspecto como en lo musical, se originaron ciertos subgéneros para identificar cada una de estas corrientes.

**Yandere** – término japonés para referirse a una personalidad que inicialmente es amorosa y gentil pero luego, por determinadas razones, se vuelve hostil, psicópata y físicamente violenta.

**Yaoi** – abreviatura de *yama-nashi ochi-nashi imi-nashi* ('sin clímax, sin resolución, sin sentido'), creado a finales de 1970 las artistas de manga por Yasuko Sakata y Akiko Hatsu también conocido como *Boy's Love* o *BL*. Es la representación artística, erótica o romántica de relaciones de amor homosexual entre dos varones. Este género solo se aplica a los animes, los mangas o ficción, con historias creadas y orientadas generalmente para el público femenino. Originalmente, el término se utilizaba para designar a los *dōjinshi* no oficiales creados por *fans*, autopublicados y con una calidad pobre de dibujo. Este género, así como el *shōnen-ai*, fue creado para atraer al público femenino pues en la relación se excluye a las mujeres y no amenaza a dicho público. Sus seguidores señalan que esto se debe a la belleza de los personajes, así como también a la representación del amor. Sin embargo, otros afirman que es completamente natural que las mujeres sean atraídas por la idea del amor y las relaciones sexuales entre hombres. No hay que confundir el *yaoi* con el género *bara*. Pese a que este último es un derivado de la misma rama, está enfocado más hacia el público masculino, siendo además llamado *el manga gay*, debido a que es creado por y para hombres.

**Yomikiri** – historias de un sólo capítulo.

**Yonkoma** – Tira cómica japonesa de cuatro paneles. Generalmente son humorísticas. Ejemplos: Azumanga Daioh, Crayon Shin-chan.

**Yuri** – es un vocablo japonés para referirse al amor entre mujeres en manga, anime, y otros medios de expresión japoneses, puede centrarse tanto en los aspectos emocionales como en los aspectos sexuales de la relación. En 1971 Ito Bongaku, el editor de la revista homosexual *Barazoku* usó el término «*Yurizoku*» (tribu del lirio) para referirse forma que usaba de «*barazoku*» (la tribu rosa) para los gays. Desde entonces los términos japoneses «*bara*» (rosa) y «*yuri*» (*lirio*) se usan de forma generalizada para denominar a los homosexuales masculinos y femeninos respectivamente. Se le conoce a un fan del yuri como *Taeko*. Posteriormente el nombre ha sido utilizado por muchos artistas de manga y doujinshi hentai, que comenzaron a nombrar a sus personajes femeninos Yuri o Yuriko, hasta que se volvió una especie de cliché, alejando al término de su significado original. Por ejemplo, una de las parejas más vistas en los primeros *doujinshi* hentai fue Kei y Yuri de *Dirty Pair*.

*CLAUDIA CASTELÁN*

## **CAPÍTULO 1.**

**Derribando mitos:**

**esencialismos y etiquetas.**

*CLAUDIA CASTELÁN*

En este capítulo abordo los puntos de partida para la confección del esta tesis, en concordancia con los conocimientos situados (Haraway, 1995) y encarnados (Braidotti, 2005) en correspondencia a los enredos intra-activos (Barad, 2003), pongo de manifiesto los lugares que me conforman ontológicamente como investigadora y productora de conocimiento, pero también como agente social comprometida.

Hago un recuento sucinto, por un lado de la experiencia de desterritorializarse como nodo implosivo para una tesis; por otro lado, relatar los acontecimientos que hicieron replantear mis lentillas de observación en la investigación para dirigirme hacia nuevos marcos teóricos que me forzaron a reflexionar la importancia de la diferenciación, los esencialismos y taxonomías elaboradas en el discurso antropocéntrico.

Abordo mi propio posicionamiento que genera empatía con el tema del cosplay, mi afectividad por las prácticas consideradas como subculturas espectaculares, y las tensiones que genera la diferencia a partir de categorías elaboradas en el discurso antropocéntrico que cruza cuerpos y produce las subjetividades. Hemos tenido toda una historia marcada por las diferencias que ponen de manifiesto una identidad moderna alumbrada por la razón, la coherencia y la su vigilancia que genera

relaciones de poder que permiten actos en defensa de ésta.

### 1.1. ¿Desaparecerán las memorias como lágrimas en la lluvia?

*Memories are the pieces of a puzzle you wanted  
Memories are your pieces of gold  
Memories are your wealth and your warmth, you wonder  
Down all the lanes that you treasure and travel, down all the lanes that you own  
Glowing in your eyes down the decades forever  
Glowing in your eyes yet again  
Memories full of joy and the laughter they bring ya  
Memories that ought to have been (happen?)  
Ah-ah-ah Ah-a-a-all you know  
Memories for a lifetime  
Memories are all your own*

*“Memories”, Clinic, Do it, 2008.*

Ausencia y presencia. Aquí-allá. Utilizo la fotografía de la textilera “La Constancia”, ¿puede existir un nombre más hermoso para un lugar que deviene en ruinas? Un nombre que recuerda las viejas glorias de una ciudad basada económicamente en la producción textilera, que hoy en día sólo es un recuerdo. Esa imagen forma parte de una serie fotográfica que se llama “Keep on Breathing” que realicé hacia 2005, (ver figura 7).

Las humedades, el deterioro, las texturas son marcas del encuentro que

sucede entre el tiempo y los materiales, visibilizando la inminente corrosión. Proceso de destrucción progresiva, encuentro intra-activo entre agentes climáticos y materiales, agencia intensa que destruye materiales tan sólidos como el metal o el concreto. En Puebla, ciudad patrimonio de la humanidad, la nueva estrategia del neoliberalismo exacerbado es promover la ruina como peligro, a través de políticas públicas que permiten la demolición de antiguas estructuras. Paradójico que el olvido, el no voltear a ver, no rehabilitar, sea la estrategia para que una ruina sea considerada peligrosa, lo que autoriza una política pública para el bien de todos, un borramiento que da paso a una nueva y flamante estructura, moderna, aséptica y pensada para el capital.



Figura 7: Metáfora, la memoria como ruinas, de la Serie: Keep on Breathing por la autora.

A partir una crítica que realiza Susan Sontag (en Garoian, 2002, p. 166) sobre Benjamin, afirma que se adentró en la memoria personal y la historia cultural espacialmente antes que temporalmente, pues la memoria es “el poner el pasado en un escenario, convierte el flujo de los acontecimientos en tableaux”. Benjamin no está tratando de recobrar su pasado, sino de comprenderlo: condensarlo en sus formas espaciales, en sus estructuras premonitorias, agrega Sontag. Sobre esto Garoian (2002) enfatiza que la espacialización de la memoria personal e historia cultural es caracterizada como “arqueológica”, como una excavación que materializa las ideas y experiencias como ruinas, lo que permite “re-claim, re-consider, re-member, and re-present the text of one's past as a means to imagine and create future ideas, images, myths, identities, and utopias (Garoian, 2002, p. 166).

Actualizar la memoria sirve como mapa referencia y localizada que da cuenta desde qué hilos se jala para conformar esta tesis. Phelan (2012) nos recuerda que el acto de escribir, en relación a la orientación del performance, está vinculado a la desaparición más que a la conservación pues afirma que “la consecuencia de la desaparición es la experiencia subjetividad misma” (Phelan, 2012, p.100). ¿Por qué algunos recuerdos prevalecen sobre otros? Esta idea sobre la arqueología de la memoria

me permite abrir este capítulo para elaborar un argumento sobre la importancia que tiene recordar, que me ayuda a presentar la postura ontológica desde donde elaboro conocimiento.

La noción <<tránsito>> me ha acompañada en la elaboración de esta tesis entendida como proceso. El trayecto no sólo es un segmento que va de *A* a *B* o de un tiempo de vida, comenzó en algún aula de las tres universidades en donde impartía, y aún imparto, cátedra en el área audiovisual: un día me desdoblé y logré observar desde *afuera* mi propia práctica pedagógica, sentí la necesidad de desbordarme para aprehender otros conocimientos. Marco su inicio en una vivencia personal, probablemente ya ficcionalizada, puesto que los principios o finales son sólo marcas subjetivas en nuestra concepción aprendida del tiempo lineal; nos resultan significativas ya que es con el paso del tiempo, que logramos crear conexiones con ideas y conceptos de un todo vivido que dotamos de sentido.

En términos de Deleuze y Guattari (2008, p. 214) la <<segmentaridad>> “es una característica específica de todos los estratos que nos componen”, pues lo vivido está segmentarizado espacial y socialmente. Me interesa destacar la idea de segmentaridad lineal en tanto líneas rectas en las que cada segmento representa un episodio o un “proceso”.

Los procesos sobrevienen solapándose y superponiéndose. En palabras de los autores y refiriendo a tres tipos de segmentaridad

Unas veces los segmentos diferentes remiten a individuos o a grupos diferentes, otras es el mismo individuo o grupo que pasa de un segmento a otro. Pero estas figuras de segmentaridad, la binaria, la circular, la lineal, siempre está incluidas la una en la otra, e incluso pasan la una a la otra, se transforman según el punto de vista (Deleuze y Guattari, 2008, p. 214).

Afectividad, memoria e imaginación son elementos crucial para el proyecto de sujeto posthumano de Braidotti (2013), dar cuenta desde estas posiciones permite realizar la tarea a la que la autora nos invita, para inventar nuevas figuraciones y nuevas maneras de representar los sujetos complejos en los que nos hemos convertido. Por lo que, el tiempo posthumano resulta no lineal, complejo, fragmentado, conformado de fugaces co-presencias en múltiples zonas horarias, contium que activa y desterritorializa identidades estables.

Bajo esta visión dinámica del tiempo, la creatividad re-conecta constantemente a la totalidad virtual de un bloque de experiencias pasadas, recuerdos y afectaciones. Por lo que la memoria se convierte en

un elemento activo de re-invencción de un “yo alegremente discontinuo”, un ejercicio de sincronización que sustenta la actividad “aquí y ahora” al hacer concreta la intensidad virtual, misma que es a la vez antes y después de nosotros, tanto pasado y futuro, en un flujo o proceso de mutación, diferenciación o de devenir. En palabras de la autora:

memory works in terms de nomadic transpositions, that is to say as creative and highly generative inter-conections which mix and match, mingle and multiply the possibilities of expansion and relations among different units entities (Braidotti 2013, p. 167).

Superpongo la idea de <<memoria corta>> de Deleuze y Guattari (2008) a la idea de memoria posthumana, de manera que ésta no se somete a la ley de contigüidad o inmediatez, es a distancia, puede manifestarse y volver a hacerlo tiempo después, siempre en condiciones de discontinuidad, ruptura así como multiplicidad. Es una memoria performativa en tanto que se actualiza en el presente y resuena sobre aspectos que nos importan. Me permite conectar mi postura ontológica y epistemológica en la actualización de recuerdos entre vivencias en el campo de indagación, las conexiones afectivas a las informantes pero que se entrecruzan y superponen con otros agentes y espacios emergiendo como un nodo desde donde realizo la producción de conocimiento. Hacia

el capítulo 8 en donde desarrollo la Opción Botarga, la memoria protésica en relación a imágenes y vivencias será un detonador y recurso creativo para la pedagogía transgresora y cyborg.

## **1.2. Derribando mitos.**

Después de las clases de cultura visual nos juntábamos Roc, Natalia, Matina Dry y yo, autodenominadas como las “chicas de Gracia”, abordábamos el mismo metro hacia la misma dirección. De Zona Universitaria hacia la parada Lesseps. Pese a que todos los compañeros y compañeras en el grupo del máster de Cultura Visual teníamos buena relación, debió ser que nuestros trayectos coincidían en dirección, las cuatro nos encontrábamos y coincidamos en charlas, gustos e incluso en proyectos artísticos.

Me resultó muy gracioso que el primer día de clases en el máster de Cultura Visual, una alemana me abordara -¡Hola! Eres de Puebla ¿no? Yo ayer llegué de tu ciudad, estuve con mi chico, su familia y amigos-. Al preguntarle qué había hecho allá, salieron a flote nombres de gente que me resultaba familiar, de compañeros de la universidad, de hecho su novio era amigo de mis amigos, había escuchado de él pero no le había conocido aún. El mundo ya no me pareció tan grande.

Con las chicas de Gracia teníamos largas charlas, sentadas al fresco de alguna banca de la Plaça de la Virreina, “post-sesiones visual culture”, bebiendo cerveza que comprábamos en una tienda aledaña.

Comentábamos los sucesos de clase pero principalmente nuestras impresiones, las de Natalia y las mías, como extranjeras. Roc siempre viajó con nosotras, se sorprendía con las cosas que afirmábamos, veía a través de nuestros ojos. Siempre nos reíamos mucho, incluso las veces en las que cada uno por diversos motivos la pasamos mal. Reír es un acto que no deberíamos olvidar, la risa nerviosa desestabiliza las maneras de ver aspectos que nos parecen trágicos y rígidos, ayuda a dismantelar relaciones de poder o, al menos, ponerlas en perspectiva. Las risas se extendían hasta aspectos teóricos, por ejemplo cuando cantábamos y hacíamos coreografías en la calle: Luuuuuuceeee Iragaray... dime por qué te portas tan Spivak, Spivak, Spivaaaak.... ayer, me dijiste que mañana, mañana, que pasado, que pasadoooo y así, se va todaaaa la semanaaaa....

Natalia le llamaba a ese momento que vivíamos “derribando mitos”. Cuestionábamos y reflexionábamos sobre las ideas con las que habíamos llegado de nuestros respectivos países, nuestras ideas sobre el mundo europeo, siempre y constantemente estableciendo relaciones entre “allá” y “aquí”. En algún momento podría parecer chocante, pero en realidad era

una manera muy activa en la que ubicábamos prácticas, formas de pensamiento, maneras de relación, usos del espacio público, miradas sobre el cuerpo con las que nos topábamos de frente, nociones preconcebidas sobre la idea Europa. Compartíamos aquello que se escapaba de nuestro entendimiento y ese poner en relación nos permitía generar algún tipo de estrategia a nuestros problemas. Este ejercicio nos llevaba de viaje a través de Puebla, Santiago de Chile y Barcelona. Aunado a chistes y referencias que establecíamos en relación a la teoría queer, el feminismo, la cultura visual, al cansancio de Roc por su compaginar trabajo y estudio, a los temas de ansiedad y vivienda de Natalia y míos, encontrarnos en intereses comunes con gente que en un principio parece lejana y extraña, nos llevó a derribar nuestros propios mitos.

Natalia Matzner, Roc Alemany y Martina Dry han sido compañías fundamentales en el proceso de entendimiento, elaboración y vivencia sobre esta tesis. Aún después de que se desmembrara el gang, “las chicas de Gracia”, debido a que tomamos diferentes rumbos, o dejamos de vivir por la cercanía, hemos continuado en una amistad que se ha reflejado en encuentros creativos y afectivos. Natalia y Martina realizaron el programa “Arte con mayúsculas”<sup>11</sup> donde analizaban obras de arte

---

11 Desde la dirección <<<https://www.youtube.com/watch?v=hFRhiQOiRxQ>>> se puede conocer el trabajo teórico “Arte con mayúsculas” donde se encuentra el primer capítulo de la serie dedicado a Velázquez así como otros capítulos realizados.

desde teorías de performance, queer, feminismos. Tiempo después fui acogida por Roc para ser su compañera de piso. Martina y yo, emprendimos un proyecto musical que nos llevó a la realización del video “Rayos cósmicos”, una canción producida por Andrés Ortíz, conocido en el ámbito de la música electrónica tanto en México como en Cataluña, como Vate. Nos llevó también a tener grandes aventuras por Madrid, Barcelona y México, en bares gay, encuentros con otras colegas travestis y músicos. ¿La teoría se hizo carne, o la carne fue teorizada?

Mi primer encuentro con el cosplay fue en las calles de Barcelona hacia el año 2009 en la temporada de carnaval. Salí con Natalia en búsqueda de cosplayers para un trabajo que realizaríamos en el programa de postgrado en Cultura Visual de la Universidad de Barcelona sobre la vestimenta y paradigmas de heterosexualidad. Fue un error porque no sabíamos, en ese tiempo, distinguir entre quién realizaba cosplay y quién se había disfrazado para pasar un agradable noche de carnaval.

Pensábamos que la noción subcultural de cosplay era como algunas otras subculturas espectaculares, que andarían por ahí paseando vestidos en cosplay.

Tal vez las imágenes de Harajuku en Japón, habían contribuido para elaborar nuestras concepciones erróneas. Quiero subrayar este

acontecimiento que me llevó a las primeras preguntas sobre el tema. Al dar por hecho que la práctica cosplay pertenece o se inscribe en un ámbito subcultural, pensaríamos que la idea sobre la vestimenta comporta características parecidas al estilo punk o gótico. Sin embargo, ignorábamos varios de los aspectos que conforman la práctica cosplay. ¿Por qué importan estas diferencias sobre lo espacial y la vestimenta? ¿Por qué las imágenes de Harajuku nos hacía creer que andaban por ahí todo el tiempo vestidos en cosplay? ¿Cuáles son estas diferencias? ¿Por qué tendría que existir una diferencia?

Antes de emprender el viaje hacia Barcelona, mi pareja de ese momento me había regalado un foto-libro que sigue siendo de mis favoritos: *Fruits*<sup>12</sup>, una recopilación de diversas imágenes de las tendencias juveniles de moda en el distrito Harajuku de Tokio, es un proyecto elaborado por el fotógrafo Shoichi Aoki. Las tendencias de esta moda juvenil no surgen exactamente de tendencias creadas por diseñadores de moda, sino que es el resultado de interesantes hibridaciones de un mundo g-local e interconectado por diversas tecnologías que faculta, por un lado, un mercado de intercambio de mercancías y, por otro, la circulación de imágenes (ver figura 8).

---

12 El proyecto de Shoichi Aoki comenzó con la revista STREET, TUNE, FRUITS, que continuó con RUBI, lo que derivó en dos libros, el Phaidon Press books Fruits publicado en 2001 y el Fresh Fruits en 2005. También le recomiendo a la lectora otro libro publicado por Phaidon, que sigue la línea de Fruits, denominado Gothic & Lolita con fotografías realizadas por Masayuki Yoshinaga, y que fue editado hacia 2007.

Aoki documenta la manera de vestir de jóvenes que toman igualmente recursos de la ropa local, como kimonos y accesorios propios de la cultura japonesa, que elementos de estilos juveniles que hemos conocido a través de subculturas espectaculares como el punk, el gótico, influencia de la moda victoriana, referencias pop de Estados Unidos, etc. Preservando, en muchos de los casos una influencia DIY (Do It Yourself) para la elaboración de trajes, accesorios, tocados, etc., sin dejar de lado las emergentes marcas que alimentan estos estilos.

El interés de Aoki (2001) sobre la moda apunta a

[...] the way people express themselves through the clothes they wear. It doesn't matter what kind of clothes individual designers make. What is important are one's thoughts and the ability to express them, one's life and its relationship to the environment. When such elements are combined they create a sculpture. This sculpture I call street fashion (Aoki, 2001, p.1).

Un día, Natalia muy emocionada, me contó sobre su encuentro con Nami, un chico que se denominaba a sí mismo como *gothic lolito*<sup>13</sup>, a quien por cierto había perseguido por las calles de Barcelona para entablar contacto, que resultaba un informante ideal para realizar nuestro proyecto de indagación. En nuestro encuentro con Nami en un café por el MACBA, que para nuestra sorpresa llegó al encuentro vestido como cualquier chico que sale de trabajar, notamos que en realidad no teníamos herramientas teóricas suficientes para dar cuenta sobre su práctica. No sabíamos qué hacer con todo el material visual que nos mostró, demasiadas rutas que llevaban hacia Japón: moda lolita, personajes de anime y manga,

---

<sup>13</sup> Se entiende como subcategoría del estilo de vestir o moda originada en Japón "Lolita", consiste en el uso de prendas y accesorios que se inspiran en el estilo de la época Victoriana del Reino Unido en el siglo XIX.

fotografías de sus vestidos con la etiqueta original en japonés que importaba desde aquel país, el rechazo contundente por su parte a homologar una práctica crossplay como travestismo... (ver figura 9). Resolvimos realizar un escrito en donde hacíamos un acercamiento cuidadoso desde la semiótica. ¿Qué detona en el entorno un chico vestido con ropa estilo *lolita*? Nuestros alcances fueron pocos, pero al presentar la ponencia en el XV Encuentro Nacional CONEICC en Ciudad de México y con el título “La metodología semiológica: límites heteronormativos e investigador oculto” en octubre de 2010, me sorprendió que los colegas hicieran notar que dentro de los análisis académicos poco se había reflexionado sobre el tema crossdressing, en tanto práctica actual, sin vincularla directamente a una identidad homosexual.

Entendí entonces que la noción de Butler (2007) <<realidad de género>> sigue vigente en tanto que opera como regulador para determinar la identidad de género por las suposiciones que elaboramos sobre la anatomía de una persona, en un reduccionismo “hombre vestido como mujer es igual a homosexual”. La discusión que se generó en este encuentro giraba en torno a la importancia de la vestimenta como exterioridad que corresponde automáticamente a un interior que debe ser descubierto o desvelar su verdad profunda. Curioso que en una mesa

CLAUDIA CASTELÁN

sobre medios de comunicación y semiótica, la gran mayoría de asistentes fueran hombres.

En un inicio, éste fue el motivo de mi interés por el cosplay en su variante *crossplay*<sup>14</sup>, ¿por qué inferimos culturalmente que un hombre que viste como mujer o una mujer que viste como hombre afirmamos la “realidad

---

14 La práctica *crossplay* es una variante del cosplay, consiste en disfrazarse de un personaje de ficción del sexo opuesto.

del género”, por tanto, sus prácticas y preferencias sexuales? Esto me recordaba a los esencialismos que había estudiado en las prácticas subculturales gótico-dark en mi tesis de licenciatura. Aquella firme creencia sobre la importancia de la vestimenta, del exterior que determina esencialmente un interior, crea fronteras vigiladas para salvaguardar la esencia de alguna categoría era algo que se repetía en el abordaje del entendimiento subcultural.

Al entrar en el campo en salones de anime en Barcelona, donde entonces residía, comencé a encontrar posibles respuestas que resultaron de mayor complejidad que las restrictivas suposiciones normativas del género, sexualidad e identidad auténtica. Butler (2007), en su debate sobre el travestismo, sobrepasando la crítica que le han hecho sobre la subversión, aborda que la <<realidad del género>> es una forma en la que opera nuestra percepción de la realidad y deducimos dicho conocimiento sobre una persona a partir de la anatomía o vestimenta -el modelo interno/externo de diferenciación de identidad al que refiere Braidotti (2005) sobre la diferencia sexual-, resulta un conocimiento naturalizado basado en inferencias culturales, generalmente incorrectas.

Cuando dichas percepciones culturales normatizadas fallan por no conseguir interpretar con seguridad el cuerpo que estamos viendo, se

constituye la experiencia del <<cuerpo en cuestión>>. Tal desdibujamiento de la frontera de realidad del género evidencia la posibilidad de replantearnos nuestras categorías básicas, en palabras de Butler (2007, p. 28):

¿qué es el género, cómo se produce y reproduce, y cuáles son sus opciones? En este punto, el campo sedimentado y reificado de la <<realidad>> de género se concibe como un ámbito que podría ser de otra forma, de hecho, menos violento.

Este marco me sirve para situar un específico interés que guarda íntima relación con mi trayectoria profesional en el tema de investigación sobre juventud. Al venir de la tradición de los Estudios Culturales para el “entendimiento” de las prácticas juveniles asimiladas como subversivas o, en el mejor de los casos, emergentes, me di cuenta que todo aquello teorizado en México -donde existe una efervescencia sobre los estudios de juventud y el estilo- no estaba situándome de manera práctica y pro-activa para encontrarnos en la diferencia. Que lejos de promover una cultura de la diferenciación (Braidotti, 2005; Britzman, 2002) estábamos remarcando las diferencias de manera negativa.

He tenido la impresión de que hemos malinterpretado la idea de las

culturas juveniles, tribus urbanas y subculturas, haciendo de ellas nociones esencialistas, reificadas, categorizantes, jerárquicas, por tanto, excluyentes así como discriminatorias. La manera de mirar al *Otro* juvenil envuelto en un halo de romanticismo y nostalgia por la idea de juventud, ha creado un conflicto entre la práctica y la teoría, así como en la construcción y subjetividad, de la noción juventud.

Encontré que los estudios 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 con el paso del tiempo no hacían justicia a la realidad tanto encarnada como cibernética que experimentamos actualmente, por lo que algunos marcos teóricos estaban rebasados, especialmente sobre el género, la diversidad y la fluidez, que teníamos que pensarnos e imaginarnos de otras posibles maneras.

Para las autoras latinoamericanas Rossana Reguillo (2003)<sup>15</sup>, Ana

---

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

Padawer (2004)<sup>16</sup>, Silvia Elizalde (2006)<sup>17</sup> y Maritza Urteaga (2011)<sup>18</sup> 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. Lo que ha generado una tipología localizable de jóvenes a través de los estilos, creando taxonomías identificables que les encasillan, etiquetan y que alimentan un imaginario estigmatizado de asociaciones fáciles por la composición de elementos del estilo. Por lo que describir una práctica juvenil ya no me resultaba ni pro-positivo ni ético, y sin embargo, me resultaba difícil ignorar lo que había aprendido en torno al estilo y las taxonomías.

Me cuestionaba cómo podría articular el estudio de una práctica, que en apariencia fuera entendida como juvenil, donde la identidad no fuera abordada como fija e inmutable, por tanto que no salvaguardara ni motivara la idea de esencialismo. ¿Cómo tendría que posicionarme sobre la práctica cosplay? Me interesaba trabajar con chicas, sin embargo, ¿cuál era el ángulo y el posicionamiento desde donde debía emplazarme?

---

16 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- N° 14. Consultado desde <http://www.fices.unsl.edu.ar>

17 Elizalde, Silvia. (2006). El androcentrismo en los estudios de juventud: efectos ideológicos y aperturas posibles. *Ultima Década*, CIDPA Valparaíso, Diciembre N°25, 91-110. Consultado desde <http://www.scielo.cl/pdf/udecada/v14n25/art05.pdf>

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

El tema sobre la juventud ha sido una constante intelectual pero también de experiencia en mi trayecto personal y profesional. La tesis que realicé para graduarme en la licenciatura abordó la emergente subcultura gótico y dark en mi ciudad natal, Puebla, en México. Recuerdo que cuando la subcultura emergió y se hizo visible en las calles, a través del estilismo de ropas negras, accesorios y maquillaje recargado, la gente asociaba a este grupo a la práctica de ritos satánicos, los veían como pandilleros, definición que escuché en la radio de viva palabra de un periodista mientras viajaba en autobús.

Estuve involucrada en seminarios sobre culturas juveniles, del que rescato el emprendido por una querida amiga y mentora, Maritza Urteaga quien ha impactado generosamente en mi profesión y en mi vida personal. Con mi pareja sentimental de ese tiempo, desarrollamos proyectos de gestión cultural y artística que denominamos *Toys4Adults*, nuestro objetivo pretendía vincular artistas locales, entre ellos y con el público. También formamos una radio colaborativa realizada con jóvenes que nombramos *Arrabal Radio*, emprendido junto a Antulio García, un querido amigo con quien mantengo un vínculo intensamente reflexivo sobre la juventud, nuestras charlas generalmente tienen como escenario las cantinas locales.

Sin embargo, ¿qué debía hacer con estas experiencias? ¿Cómo tendría que enfocar el tema cosplay? ¿Qué otras problemáticas y tensiones tenía en profundidad el tema? ¿Qué conexiones tendría que visibilizar entre mi práctica docente, la práctica de gestión cultural e incluso pertenecer a un escenario subcultural en mi localidad? El trayecto que conforma este trabajo de investigación entreteje estas experiencias con un nuevo itinerario teórico que conocí en el transcurso de ambos másters, el de Cultura Visual y Juventud y Sociedad, que se fue afinando al ingresar al doctorado en Arte y Educación, pero que también impactó en mi vida de manera encarnada a través de muchas personas y experiencias.

Las implicaciones de decidir dejar todo para formarse en otro país, largas horas reflexivas de viaje transatlántico que tienen lugar en un avión, en los transbordes de una ciudad europea a otra, las traducciones de lengua catalana, inglesa, mexicana; los encuentros espontáneos con colegas en los trayectos en Renfe de Barcelona hacia Girona, los diálogos que no cesaron con colegas del máster en Cultura Visual, las vivencias musicales al lado de Martina Dry así como aprender a delinear los ojos y colocarse bien las pestañas postizas, todo esto sumaba a mis reflexiones para confrontar ese bagaje que se había transformado: como mexicana en España, como inmigrante, de profesora a estudiante, de tener beca a ya no tener apoyo económico, de conformar una familia a estar sola.

### **1.3. Giro de posicionamiento: estudios subculturales.**

Como ya he expuesto, mi trayectoria se traza desde diferentes localizaciones que articulan vivencias con teoría. Es cierto cuando se afirma que no conocemos en aislamiento, si no a través de encuentros que tenemos con personas, cosas, prácticas, no humanos, sucesos, emociones, vínculos afectivos, y, sí, ciertamente los procesos reflexivos que conforman a sujetos, nos reflejan en algo, nos apelan. En ese momento me situaba más en referencia de proceso reflexivo, como lo ha elaborado Barad

[...]reflexivity, where your image in the mirror there necessarily has to be a distance between you and the mirror. So there is a separation of subject and object, and objectivity is about mirror images in the world (Barad en Dolphijn y van der Tuin, 2011, p. 52).

Esta es la idea nociva para algunos estudios subculturales. Toda esa romantización e idealización subversiva de tribus urbanas, subculturas y culturas juveniles, apelaba a mi propio reflejo, más para entender algo de mi. Sin embargo, esa distancia que se elaboraba entre sujetos y objetos de conocimiento me hacía ruido, cómo podía hablar desde mi propio frente con la distancia que me exigía la academia, mi propia voz como agente activo y circunscrito era acallada en aras de la objetividad.

CLAUDIA CASTELÁN

Intentaba elaborar reflexiones que hablaran desde dentro, sin embargo no encontraba los marcos ni las formas que me permitieran encarnarme como mujer joven dentro de grupos subculturales, todo esto me resultaba bastante frustrante.

En alguna de las asesorías que mantuve con mis asesoras, en ese momento Judit Vidiella y Aida Sánchez, quien después dejara de ser miembro valiosísimo del grupo de docentes en Arte y Educación, me incitaban a salir del esquema subcultural. Me fue difícil cambiar mis ópticas como lo advierte Barad (en Dolphijn y van der Tuin, 2011), necesitaba un puente que me llevara hacia otro espacio. Doy cuenta de esto porque me parece pertinente abordar la importancia que tiene perderse, desterritorializarse para encontrar los marcos epistemológicos que van determinando una indagación. Sin ese puente no hubiera podido encarnar los conocimientos que tuve que rastrear para hacer coherencia desde un nuevo marco teórico.

Estoy de acuerdo con la manera en que Maritza Urteaga (2011) refiere a las exploraciones en las vidas de las y los jóvenes como experiencias de participación en la transición de la vida, sus prácticas son *zonas contemporáneas transfronterizas*, entrecruzadas por líneas múltiples (preferencia sexual, género, clase, raza, etnia, generación, nacionalidad,

política, vestido, gustos musicales, etc.). Estas no son transicionales y propone la autora que las entendamos como porosas debido a su heterogeneidad, debido a su rápido cambio y movimiento, a la importancia de prestar y pedir intercultural, en donde encuentra desigualdad, poder y dominación pero también, producción cultural creativa.

Siguiendo a Urteaga (2011) respecto a la responsabilidad ética y epistemológica en las indagaciones de la juventud, la producción de conocimiento académico resulta uno de los escenarios más importantes desde donde se construye lo juvenil. La disputa de saberes con las que se han observado y representado los y las jóvenes depende de contextos socio-históricos que se transforman constantemente. Con lo que se corre el riesgo de que ciertos conceptos se mantengan y preserven como estereotipos siendo legitimados a través de instituciones que establecen preceptos sobre las prácticas.

Judith Butler (2007) se opone a formular juicios sobre lo que distingue lo subversivo de lo no subversivo, pues considera que no se pueden formular de manera que soporten el paso del tiempo. Subraya la importancia del <<contexto>>, entendido como unidades postuladas que experimentan cambios temporales y revelan falta de unidad esencial. Sobre las prácticas subversivas, Butler nos advierte que al igual que las

metáforas, corren el riesgo de perder su carácter metafórico en medida que éstas se consolidan como conceptos con el tiempo, convirtiéndose en clichés adormecedores a base de repetirlas, por lo que la subversión siempre está en riesgo de convertirse en un valor de mercado.

El estudio de las subculturas ha sido una aportación importante de estudios culturales y sociológicos desde la década de 1920. Afirma Halberstam (2005) que el trabajo en subculturas “cayó en desgracia” hacia la década de los años ochenta, al poner en cuestión la utilidad del término y su potencial descriptivo debido a la oposición binaria entre subcultura y cultura dominante.

El impacto que han tenido las epistemologías desde la Escuela de Birmingham con los estudios de bandas juveniles y desviación como Thrasher, Whyte y Monod, y posteriormente con los estudios de las formaciones juveniles subculturales de la clase media desde los autores del CCCS, han dejado rastro al elaborar las imágenes culturales a través de la noción del <<estilo>>.

Uno de los textos más influyentes es *Subculture: The Meaning of Style* de Dick Hebdige (1979), en donde el estilo es leído en términos de subversión a la hegemonía. Para Halberstam (2005), lo que intenta

Hebdige es una recuperación del trastorno subcultural a términos de una reconversión económica de los signos y símbolos subculturales en mercancías de la cultura de masas, pero también, en conversión ideológica de los participantes subculturales en otredad o en espectáculo.

El análisis de subculturas de la clase media de autores del CCCS, han dejado rastro al elaborar las imágenes culturales a través de la noción <<estilo>>. Feixa describe el estilo como:

la manifestación expresiva de las culturas juveniles, es una construcción elaborada con elementos materiales e inmateriales heterogéneos que provienen de la moda, la música, el lenguaje, las prácticas culturales y las actividades focales. Lo que conforma un estilo no solo es la manera activa y selectiva con que los grupos de jóvenes se apropian, modifican y reorganizan los objetos resignificándolos, también participa la organización activa de estas combinaciones de objetos con actividades y valores que producen y organizan una identidad de grupo (en Urteaga, 2011, p.42).

Este marco epistemológico ya ha dejado sus consecuencias, si bien aún queda un debate sobre la importancia que el estilo y la moda sigue

CLAUDIA CASTELÁN

teniendo en tanto manera de expresión subjetiva hasta nuestros días, será una tarea que queda para su discusión. Con este brevísimo recorrido, he querido situar desde dónde partí para la elaboración y reflexión de la práctica cosplay. Con esto mostrar que nuestros conceptos y, por tanto, la producción de conocimiento demanda la actualización y relectura de diversos marcos epistémicos.

Para concluir esta sección, quiero poner de manifiesto que la lectura *What's that smell* de Halberstam (2005), me resultó de gran utilidad debido a la afinidad que encontré en su postura desde dentro de las subculturas, con lo que pude replantear cómo emprender esta empresa indagatoria, así elevar las velas hacia otros marcos de conocimiento. Pese a que no realizo una práctica cosplay, sí me puedo identificar en el interés por las estéticas que se producen desde distintos ámbitos.

En su libro *In a Queer Time and Space*, Halberstam (2005) diserta sobre la noción <<temporalidad queer>> que interrumpe las narrativas normativas sobre el tiempo que producen ciertas definiciones de lo humano desde las profesiones del psicoanálisis, la medicina, estudios socioeconómicos y demográficos, que reglamentan el entendimiento de lo afectivo y estético.

Propone que la noción <<extensión de la adolescencia>>, desde lo queer, desafía la formulación binaria convencional de una narrativa de vida dividida por una ruptura entre juventud, como peligrosa y revoltosa, y edad adulta, donde la narrativa deseada de maduración tendría que ver con la reproducción. Utiliza una cita de Butler (en Halberstam, 2005, p. 152) para abordar los tipos de agencias se pueden leer en las formas de actividad que se asocian con el estilo, “how do we read the agency of the subject when its demand for cultural and psychic and political survival makes itself known as style?”

Desde ahí, elabora una relación entre el trabajo de Stuart Hall, en su clásico, *Resistance Through Rituals* de 1975, y Judith Butler sobre el concepto de ritual en movimiento como práctica que puede reforzar o interrumpir las normas culturales. La noción de <<sujetos liminales>> en Butler (en Halbertam, 2005), son aquellos que están fuera de las normas -los excluidos, los abyectos y rechazados- que son “sacrificados” para mantener la coherencia dentro de la categoría de lo humano, por lo que el estilo es a la vez signo de exclusión y modo, no obstante, por el que sobreviven.

Judith Halberstam (2005) hace la observación en torno a los pocos estudios que hay sobre chicas fuera de posturas heteronormativas. Los

*CLAUDIA CASTELÁN*

estudios, especialmente en subculturas, están relacionadas a las prácticas de consumo musical donde las chicas se ven como una extensión de un mundo masculino.

El posicionamiento de Halberstam, desde dentro de las subculturas queer, me ha sido útil para enfilarse este proyecto de investigación con la finalidad de ofrecer otro posicionamiento a los entendimientos de las subculturas basadas en el estilo, con esto, problematizar la lógica heterocentrada como normalizante, el concepto de original y copia, disputa de autenticidad y tecnologías.

Halberstam (2005) sugiere que tenemos que cambiar nuestro entendimiento de las subculturas con el fin de abordar especificidades de las subculturas homosexuales, queer y aquellas que desafían las normalizaciones. Para lo que, desde mi punto de vista, requiere sumergirse en aguas profundas para no permanecer en la superficialidad de la descripción. Esta autora propone una serie de elementos a tener en cuenta para poder ir más allá de las concepciones elaboradas de lo subcultural. Le comparto a la lectora que, personalmente y en el curso de esta indagación, estas consideraciones me han resultado útiles y me han acercado a un conocimiento más encarnado. Si bien no son elementos que sigo al pie de la letra a lo largo de esta tesis, sí son puntos que han

detonado replantear y definir los marcos teóricos que guían esta investigación.

Propone Halbertam (2005) tomar en cuenta los siguientes elementos:

- *Repensar la relación entre teóricos y participantes subculturales.* Lo que implica para esta investigación tener en cuenta la relación investigadora y participantes, así como dar cuenta del posicionamiento de la investigadora, así como las agencias que emergen de esa relación.

- *Numerosas son las teorías subculturales creadas para describir y explicar las actividades masculinas heterosexuales en adolescentes y que son ajustadas solo cuando la actividad femenina heterosexual adolescente entra en foco.* Trascender el foco sobre lo masculino para iluminar a los personajes femeninos, abyectos, diversos o bien queer para situarse en reflexionar sobre otras corporalidades.

- *La naturaleza de la actividad subcultura queer requiere una teoría matizada de archivos y archivamiento.* Teorizar el concepto de archivo en tanto nuevos modelos de memoria que emergen desde lo tecnológico, siguiendo a Muñoz (1996) se comprendan la noción archivo, desde lo efímero. ¿Cómo se puede plantear este punto desde las prácticas cosplay en su producción de archivo como constante registro de trajes,

caracterizaciones, e incluso paseos grupales por parques? ¿Qué papel juega la importancia de estos archivos expuestos de manera pública en redes sociales como Facebook, flicker, DevianArt?

- *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 quienes realizan prácticas cosplay, lo que desborda la dicotomía sobre prácticas apropiadas para jóvenes de las entendidas para adultos. ¿Qué problemáticas detona la idea de prácticas exclusiva de jóvenes?

Estas aportaciones que propone Halberstam (2005) abrió ventanas para considerar la práctica cosplay desde las teorías y metodologías de los estudios queer, en relación a la noción performatividad y la necesidad de plantear un proyecto que reflexiona las tecnologías desde lo posthumano.

Para Taylor (2011) los *estudios de performance* son una corriente teórica que proporciona una lente metodológica interpretativa con la que se pueden analizar prácticas comoperformance y que da luz a temáticas de género e identidad sexual, que son ensayadas y reproducidas en la esfera

pública. El performance, para Vidiella (2009), funciona como una práctica in-corporada de manera conjunta con otros discursos culturales, como un fenómeno real y pero 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.

#### **1.4. Diferencia y esencialismos: cuerpos cuestionados.**

Butler (2007) rastrea en el pensamiento de Kristeva sobre la noción de <<lo abyecto>> para nombrar lo que ha sido expulsado del cuerpo, evacuado como excremento y convertido en Otro, una identidad deshonrosa. Esta construcción del “no yo” determina los límites del cuerpo, cimentada en lugares fijos de permeabilidad e impermeabilidad corpóreas. A través de la fragmentación binaria de lo <<interno>> y lo <<externo>> del sujeto, se establece una frontera, un límite vigilado de reglamentación y control sociales. Por lo que la imposibilidad de traducir dicha distinción binaria en estabilidad, cuestiona al sujeto en su localización de identidad de género, es un cuerpo en cuestión. Este sujeto cuestionado es desplazado por las órdenes culturales, castigándolo.

Ahora, quiero compartir dos sucesos que tuvieron lugar en México y que desgraciadamente ilustra al sujeto cuestionado, quien por corromper los límites del orden binario de estabilidad entre interior y exterior, es

castigado y violentado. Nociones como original, auténtico y copia, son elementos para considerar el cuerpo en cuestión desde su exterioridad en la vigilancia de fronteras.

El primer evento que quiero relatar sucedió hacia marzo del 2008, cuando se desencadenó un evento violento por jóvenes que fueron “identificados” como punks, darks, entre otros, quienes golpearon a jóvenes autodenominados como *emos* en la Plaza de Armas de la ciudad de Querétaro, en México. Este episodio se suscitó a través de un llamado, por diferentes redes sociales, a través de la consigna “haz patria, mata un emo”. Diversos jóvenes asistieron a este llamado en ciudades como Puebla, Ciudad de México y Guadalajara. Trasciende que en relación a este suceso, un presentador de la compañía Televisa, desde un programa que se transmite por cable, Telehit, abordó el tema de los autodenominados “emos” de la siguiente manera:

[...] sólo déjenme decirles una cosa, el emo es una mamada, es una cosa para niñas de quince años, que apenas les salieron pelitos, 'ya saben en dónde'; se acaban de emocionar porque les encanta el cantante del grupito, y no tanto porque les gusta la música, número uno. Número dos, ¿es necesario crear un nuevo género para expresar emociones? O sea ¿no nos sirve con el death metal?, ¿no

tenemos suficiente con el punk?, ¿no tenemos suficiente con Camila, Sin Bandera, José José...?, es necesario crear un nuevo género, que diga, ¡wey!, todos los demás están equivocados, emocionalmente no nos llenan. ¡Fucking bullshit, niños! No hay movimiento, no hay una manera de pensar, no hay músicos, ustedes confunden el punk, el hard rock, y confunden el screamo, juntan todas las corrientes nada más para darle un significado a su estúpido y pendejo movimiento! (Azfalto, 2009).

El tema sobre la aparición de una nueva subcultura juvenil espectacular en México llenaba la agenda de diferentes redes sociales, como Hi-5, My space o Metroflog, así como espacios noticiosos. La emergencia y novedad sobre las nuevas maneras de vestir, altamente visibles y espectaculares, inquieta a una sociedad que por un lado, trata de entender por qué visten así, y, por otro, les mira con incertidumbre al estar convencidos por lo que los medios de comunicación muestran de ellos cimentados en instituciones como avales:

Plantea estudio que los adolescentes identificados en dicha moda [emo] no son una tribu urbana, pues no tienen propuestas ideológicas; los ubican como un grupo de riesgo. El movimiento de los jóvenes conocidos como *emos* puede

ser riesgoso debido a que por su tendencia a la depresión se calcula que el 40% de esos adolescentes tienen tendencias suicidas en potencia, plantea un estudio de la Universidad Nacional Autónoma de México (Martínez, 2008).

Los medios de comunicación, siempre a la vanguardia a través del periodismo de nota rápida, son los primeros en abordar el tema, a través de una panorámica que en realidad resulta una instantánea, con poco foco de profundidad, muy en primer plano e incluso un tanto borrosa. Generalmente el primer acercamiento de los medios informativos es realizar una descripción de aquella “tribu urbana”<sup>19</sup> a partir de la apariencia exterior y por medio de rebuscados adjetivos, por ejemplo, “[...] cientos de adolescentes vestidos de negro, con sus ojos maquillados, los flequillos en el ojo y la mirada triste”<sup>20</sup>.

Algunos medios, ciertamente, ofrecen alguna voz desde los participantes que se considera una voz recolectada a nombre de todo un colectivo

Los emos vestimos de negro, con playeras y pantalones pegados, usamos pupilentes (lentes de contacto), unos se

---

19 Tribu urbana es un término que Mafessoli elaboró en “El tiempo de las tribus”, que entiende como un grupo transitorio y con gusto por la visibilidad, que comparten un sentido de pertenencia a partir de aspectos lúdicos, festivos, hedonistas y un corporeísmo exacerbado.

20 Ruiz, F.(2008, marzo 9). "Emos", la tribu de adolescentes tristes. La Nación: Información general. Consultado el 26 mayo 2012. Consultado desde <http://www.lanacion.com.ar/994119-emos-la-tribu-de-adolescentes-tristes>

delinean los ojos, nos alaciamos el pelo. Hemos tomado un poco de todas (las tribus urbanas), pero nuestro 'look' (aspecto) es un poco como las caricaturas japonesas", añade Alejandra. S/N. (2008, marzo 26).

Lo que resultó irritante de esta emergente manifestación juvenil a otros colectivos fue la puntualización de la apariencia andrógina, ser una copia superficial de otras subculturas, ser nuevos en una escena, sin historia, sin valores aparentes (Hernández, 2011). El esencialismo que cubre de un aura especial a las subculturas en relación del estilo, despliega elementos de vigilancia sobre la identidad como coherente, desde un emplazamiento de poder que permite dictaminar sobre otros cuerpos la autenticidad y lo original como valor legítimo.

En una nota de la BBC Mundo, la impresión del psicólogo Andrés Alcántara, especialista en grupos urbanos, refiere sobre su manera de vestir

[...] han sido muy criticados por parte de grupos punks y góticos. Dicen que les están robando su estilo, algunos grupos de punks o góticos los llaman *posers* porque creen que sólo adoptan una "pose" para hacerse notar [...] la mayoría de los emos son *fashion*, es decir, que sólo están a

la moda y no asumen una ideología. Copian lo que les gusta de las otras tribus y las asumen como propias. El emo retoma la vestimenta *dark* o gótico, *punk* e indi (Téllez, 2008).

Pienso sobre esta vigilancia, de la que he atestiguado desde que comencé a relacionarme en la escena rave, rock y dark de mi ciudad, como el recelo sobre la adscripción a una subcultura. Era muy inocente mi postura cuando rondaba por esas escenas, en donde la pertenencia a una subcultura se planteaba en términos de alternatividad, es decir, desde la crítica a un sistema opresor y homogeneizador, dicha inscripción suponía lograr otros una identidad “original” proyectada por los consumos, por ejemplo musicales, o a través de la vestimenta con el fin de cambiar paradigmas sociales hacia otros más plurales e incluyentes. Pero esa vigilancia de límites esencialistas era parte de la idea de alternatividad en sí misma. Una negación a todo aquello que estuviera inscrito en los márgenes de lo “normal” era mal visto. Era incoherente ser dark y bailar cumbias.

Es la continuación de un proyecto de sujeto coherente y constante, pero nadie nace siendo, sino que se hace y deviene. Cualquier persona aprende los guiones que se establecen para conformar una determinada

identidad subcultural y performarla a través de estilismos. Como afirma Butler (2007, p. 266) cuando habla de la identificación como “una incorporación o fantasía hecha realidad queda claro que la coherencia es anhelada, esperada e idealizada”, resultado de un efecto de significación corporal. Por lo que a actos, gestos y realizaciones son performativos pues la identidad que pretenden realizar son invenciones fabricadas y preservadas a través de signos corpóreos así como medios discursivos.

El otro caso que comparto, y sigue resonando en mi, es el asesinato -aún impune- de la activista transgénero Agnés Torres Hernández, quien fue encontrada muerta con señales de tortura el 10 de marzo de 2012 en una barranca, un crimen de odio y asesinato por transfobia. Tristemente recuerdo que a través de Facebook, mi colega Velvet Boy, emitía un llamado para localizarla, días antes de que el cadáver fuera encontrado. Y también recuerdo de ella una sesión de fotos que compartimos para la revista *Aldeano* que hablaba sobre los poblanos alternativos. Recuerdo que todos los invitados a esa sesión comimos memelas, intercambiamos palabras y risas sobre nuestra condición de poblanos indeseables.

Estudiar el máster propio en Cultura Visual y posteriormente transitar por el programa de doctorado en Arte y Educación me facultó de herramientas teóricas para derribar mis propios mitos sobre la corporalidad, tema que

CLAUDIA CASTELÁN

me inquietaba desde tiempo atrás pero del que me faltaban piezas para comprenderlo desde otros discursos.

El trayecto por el estudio de subculturas y el eventual interés en cuerpos posthumanos ya evidenciaba dicho interés, sumado a que en la cultura mexicana, en la que he crecido, la corporalidad sigue siendo un tema tabú, un blanco de ataques, críticas, vigilancias y en general, un tema violento. Al día de hoy, mi ciudad natal se ha convertido en un lugar inseguro para las mujeres, las identidades indefinidas y cualquier sujeto en tránsito corporal. Las autoridades ocultan cifras de personas desaparecidas, sin reconocer como feminicidios los casos de muertes violentas, pese a las atrocidades con las que los cuerpos muertos aparecen en el estado. Diferentes organizaciones no gubernamentales y observatorios locales, han estimado que entre 2013 y 2015 la cifra de feminicidios oscila entre 144<sup>21</sup> y 181<sup>22</sup>, de los que sólo se reconocen 20 como tal.

Aún queda mucho trabajo por hacer en el ámbito educativo en México para entendernos en la diferencia, siento un compromiso que colabore desde mi sitio como profesional en la educación y en la producción de

---

21 Información consultada en <<<http://ladobe.com.mx/2015/09/el-gobierno-de-puebla-complice-feminicida/>>>

22 Información consultada en <<<http://www.e-consulta.com/nota/2015-09-22/gobierno/el-gobierno-de-puebla-oculta-cifras-de-feminicidio-graciela-palomares>>>

conocimiento para reflexionar sobre la situación actual por la que atraviesa nuestro país en términos de violencia y su silenciosa legitimación.

Aunque el terreno profesional que me desarrollo está vinculado la parte técnica de medios audiovisuales, encuentro ocasiones para que tangencialmente, pueda abordar en la clase las temáticas en relación a la violencia, la diferencia y el cuerpo. Me interesa promover la reflexión con los estudiantes desde sus propios frentes en una realidad social que nos está tocando ya muy de cerca. A través de pensarnos como productores de imágenes y representaciones, invito a la consideración de nuestra experiencia en primera persona sobre las categorizaciones que generan parcelas cerradas y vigiladas en torno al nuestros cuerpos, que a decir en por la experiencia, sigue vivo en el imaginario social que aún valora, y vivencia, la exterioridad como racial, de género, de edad, de condición económica y adscripción de comunidad.

Dentro del aula, propongo temas que nos permitan re-pensarnos en la diferenciación, en la diversidad de cuerpos, en la hegemonía prevaleciente de ciertas imágenes en los medios de comunicación, las ficciones de la representacionalidad, es decir, busco dotar de contenidos reflexivos a un currículo que predominantemente es técnico.

Es mi interés reflexionar sobre pedagogías útiles, éticas y responsables para el terreno de la producción audiovisual, incorporando la experiencia que he desarrollado a lo largo de 12 años en la práctica. Me interesa desarrollar estrategias con estudiantes en donde se considere su relación con las imágenes como consumidores así como las imágenes que producen para invitarles a desarrollar una postura ética, comprometida con las problemáticas locales en un tiempo de normalización de violencia. El máximo proyecto de creación que tenemos para la vida, somos nosotras mismas enredadas en la responsabilidad de comunidad.

Ronda en mi cabeza la manera en que a través de las imágenes la idea de la diferencia circula, se establece, se legitima y se convierte en un régimen incuestionable. Cotidianamente veo fluir una prominente producción de memes<sup>23</sup> que circulan en las redes que ponen la atención

23 Taylor (2003), describe a los memes como relatos, canciones, hábitos, habilidades, invenciones y maneras de hacer cosas que se transmite de persona a persona por imitación, en suma, son los actos reiterativos. Dawkins (1976) en su libro *The Selfish Gene* expone la hipótesis memética de la transmisión cultural, nombra como «meme» a la unidad mínima de información que se puede transmitir, conforman la base mental de nuestra cultura homologando a los genes que conforman la primera base de nuestra vida. Sobre los memes en internet, este autor los describe como un «secuestro de la idea original», como mutación y evolución que ha logrado por sí mismo. En internet, el término se usa para describir una idea, concepto, situación, expresión y/o pensamiento manifestado en cualquier tipo de medio virtual, cómic, vídeo, textos, imágenes y todo tipo de construcción multimedia que se replica mediante internet de persona a persona hasta alcanzar una amplia difusión. Los memes pueden propagarse mediante un hipervínculos, foros, imageboards, sitios web y cualquier otro difusor masivo, sobre todo, como lo son hoy en día las redes sociales. Pueden mantenerse inmutables o evolucionar con el tiempo, al azar o por imitación, parodia o por añadir nuevos contenidos. Surgen como una forma de interacción social, como referencias culturales o como una forma de describir situaciones de la vida real de las personas. La rapidez con la que se pueden extender a escala mundial y su impacto social ha atraído el interés de investigadores y profesionales de la industria de comunicación. Wikipedia. (2015). Meme de Internet. Consultado 18

sobre cuerpos, comportamientos adecuados a la edad, hincapié en el color de la piel, determinaciones por los estilos, etc. ¿Por qué en México tenemos tan arraigada la idea de establecer diferencias? ¿Por qué la gente sigue acudiendo al llamado de la medición?

Recuerdo una imagen que me ha inquietado desde niña, aparecía en los libros de texto que el Gobierno mexicano ofrece, aún, gratuitamente, supongo era el libro de historia, ese dato lo he olvidado. Lo que recuerdo bien, es que esa imagen era parte de los conocimientos en la escuela primaria. Me gustaba verla, imaginaba que era más un tablero de juegos, que de posiciones identitarias (ver figura 10). A la hora del recreo, llevábamos el libro mientras comíamos el lunch, jugábamos a ver quién de nosotras correspondía a qué imagen. Alguien siempre molestaba a la más morena con que era la última casilla de la tabla. Ahora que lo pienso, la pedagogía para establecer sitios raciales funcionó bastante bien en México (ver figura 11).

En esa imagen del siglo XVIII, se despliegan las diferentes castas que conformaron la identidad mexicana. Viene a mi un bucle en el que se despliegan imágenes que veo cotidianamente correr por los fluidos de información de redes sociales como facebook. Tenemos demasiado bien

---

octubre 2015, desde [https://es.wikipedia.org/wiki/Meme\\_de\\_Internet](https://es.wikipedia.org/wiki/Meme_de_Internet)

incorporado en nuestro imaginario el lugar que cada categoría ocupa así como los límites de la parcela sobre el color de la piel, el lugar de cada joven, cada mujer, cada persona mayor.

Taxonomías de un juego de identidades donde nos medimos respecto a otros, pienso seriamente que esta política taxonómica tiene serias repercusiones excluyentes, que siguen confirmando la importancia de lo exterior. Me sigo cuestionando, ¿qué puedo proponer al respecto?





Figura 11: Nuevas pedagogías de localizaciones por ocupación y color de piel que la gente comparte cotidianamente en redes sociales. Facebook.

### 1.5. Ética Onto-epistemológica situada.

*Practices of knowing and being are not isolatable,  
but rather they are mutually implicated.  
We do not obtain knowledge by standing outside of the world;  
we know because “we” are of the world.  
We are part of the world in its differential becoming.  
Karen Barad, Posthumanist Performativity:  
Toward an Undrestanding of  
How Matter Comes to Matter. (2003, p. 829).*

Elaboro mi posicionamiento ético-onto-epistemológico desde tres figuras emblemáticas de los materialismos feministas, a saber, Barad, Braidotti y Haraway. Pero también considero nociones y elementos que se enredan con las teorías de performance y las teorías queer que me ayudan elaborar la parte metodológica que desarrollo más adelante.

Pensar una <<subjetividad posthumana>> propondría la necesidad de aprender a pensar diferente sobre nosotros mismos, perseguir esquemas diferentes de pensamiento, conocimiento y autorepresentación, a pensar creativamente sobre quién y qué somos actualmente en el proceso de devenir (Braidotti, 2013). Tarea nada fácil la que nos propone esta autora, pues nuestro sistema de pensamiento ha sido conformado bajo esquemas

que priorizan la normalización, la naturalización por lo que el reto no resulta nada fácil para la investigadora y, supone un reto mayor, en proponer estos conocimientos en las aulas.

La <<política de la localización>> en Braidotti (2005) es una responsabilidad encarnada, relacional y colectiva que desafía los diferenciales de poder que se conectan con la memoria y las narrativas que permiten poner en palabras aquello que escapa de la conciencia. Una localización no es sino un espacio- temporal que se comparte y construye de manera colectiva.

Mi posicionamiento transita entre diferentes campos de acción, articula una epistemología que continuamente está relacionada con mi propio proceso ontológico como investigadora pero también como una mujer mexicana, profesionalmente vinculada a los medios de comunicación y la educación, asunto que demanda una postura ética (van der Tuin, 2012). Ofrezco una correspondencia a la lectora situándole desde dónde parto para ensamblar este cyborg, el por qué de los conceptos que me interesa cuestionar, dar cuenta de la estrategia metodológica en concordancia con marcos teóricos en estudios de performance, teorías queer y new materialism que he tenido que gestionar -a veces más en una suerte de malabarista- a lo largo de este proceso.

Frente a las tecnologías de producción de conocimiento, en tanto rigor y validación en la investigación científica Haraway (1995, 2004) propone la noción <<conocimientos posicionados y encarnados>> para criticar la masculinidad abstracta que ha determinado el discurso científico moderno, europeo y masculino, aquel

[...] ventrílocuo legítimo y autorizado del mundo de los objetos, sin agregar nada de sus propias opiniones, de su influyente corporeidad. De esta manera, está dotado con el importante poder de establecer los hechos. Ostenta testimonio: es objetivo, garantizando la claridad y pureza de los objetos. Su subjetividad es su objetividad (Haraway, 2004, p. 42).

Haraway propone que para salir de este esquema, hay que comprometerse con una práctica de producción de conocimiento que sea responsable en tanto sea encarnada, situada y parcial. La encarnación feminista no es una localización fija en un cuerpo reificado, se trata de nudos en campos, inflexiones y orientaciones de responsabilidad por la diferencia en campos material y semióticos de significados.

El paradigma Eurocéntrico de la modernidad implica las dialécticas entre el yo (self) y los otros (other), son motor de la lógica cultural del

Humanismo universal en su lógica binaria de <<identidad>> y <<otredad>>, formas de pensamiento jerárquicas descalificantes así como excluyentes. La noción <<diferencia>> es peyorativa, en donde la <<subjetividad>> es ecualizada por la conciencia, la racionalidad universal y el comportamiento ético autoregulado, mientras que la <<Otredad>> es definida como su contraparte especular y negativa. La diferencia equivale a inferioridad, quienes son calificados como los <<otros>> adquieren connotaciones esencialistas, son sexualizados, racializados y naturalizados, reducidos a un estatus de cuerpos desechables (Braidotti, 2005, 2013).

Se nos enseña a pensar en la diferencia calificándola, midiéndola o, bien, comparándola, pero en general, celebrando el estatus de referencia en el que nos situamos en tanto que encajamos en normatividades. La normatividad, la normalidad, además de la regularidad y la repetición, se convierten en valores estandarizados que organizan e instrumentalizan prácticas de exclusión así como discriminatorias. Dicha convención social esencializada sobre la noción de “naturaleza humana, es un constructo histórico que nos muestra y enseña a *ser humanos* con valores trascendentales” (Braidotti, 2013).

¿Por qué es necesario salir del esquema antropocéntrico que configura el

pensamiento epistemológico en donde la objetividad es la bandera que enarbola el pensamiento racional, causal, de ideales normativos?

Necesitamos otros esquemas que ayuden a revalorar elementos subjetivos que también importan en la producción de conocimiento, que son encarnados, que cruzan conexiones, flujos y afectos.

En los estudios de performance (Butler, 2002, 2007; Denzin, 2003; Fusco, 2011; Gomez Peña, 2011; Kirshenblatt-Gimblett, 2003, 2011; Kosofsky Sedgwick, 1994, 2002, 2003; McKenzie, 2011; Phelan, 2011; Preciado, Schechner, 2011, 2013; Scheinder, 2011; Taylor, 2011, Vidiella, 2009), la investigación apunta hacia un enfoque que articula política, estética, ética y acción. Focaliza como objeto de análisis los actos y comportamientos en vivo que incluyen interacción con otros objetos. Las performances son ante todo, acciones. Estos estudios trascienden fronteras disciplinarias para estudiar fenómenos más complejos desde marcos teóricos pero también como lentes metodológicos flexibles que provienen de las artes, humanidades y ciencias sociales. Sus objetos de análisis incluyen elementos como *materiales de archivo*, entre los que se contemplan textos, documentos, estadísticas, y los que se denominan como *repertorio* que considera actos en vivo (Schechner, 2013; Taylor 2011). La performance, por tanto, es un evento interpretativo que involucra actores, propósitos, guiones, historias, escenarios, e

interacciones (Burke en Denzin, 2003).

En tanto lente metodológica, es útil a esta investigación pues permite analizar eventos como performances que son tanto “reales” como “construidas” (Schechner en Taylor, 2011), por lo que, las performances son incrustadas en el lenguaje, es decir, ciertas palabras hacen cosas, de manera performativa que remite a un significado que atraviesa la corporalidad (Austin, 1962; Derrida 1973, 1988; Butler 1993a, 1993b, 1997).

El uso de las nociones performance y performatividad son útiles para esta indagación en tanto que permiten analizar las puestas en escena como la manera en que las identidades son actualizadas en el tiempo, moldeando el cuerpo, con esto poner atención a la manera en que relatan historias que ponen de manifiesto la identidad como construida.

El marco teórico que organiza esta indagación se cimienta sobre las corrientes teóricas de estudios de performance y performatividad (Butler, 2007), desde las nociones que aporta a la teoría queer para problematizar las identidades en términos de <<producción de normalidad>> y <<repetición>> que atraviesan e instauran en la corporalidad. Toma las aportaciones del new materialism para considerar una <<subjetividad

posthumana>> centrada en procesos, en tanto devenir, en su agencialidad e intra-acción materiales y semióticas (Haraway, 1988; Barad, 2003), en las que los seres humanos y los discursos humanos están siempre ontológicamente enredados en configuraciones de lo *más que* humano, por lo que desde un marco performativo posthumanista (Barad, 2003 y Braidotti, 2013), permite evidenciar cómo se marcan los límites y cómo funcionan las relaciones contemporáneas de poder en relación a diversas tecnologías.

Para considerar estos elementos, la teoría posthumana que se sitúa en un proceso ontológico de complejidad siempre en relación a lo afectivo, entidad interactiva dotada con carne inteligente y una mente encarnada, que me permite ir más allá de la ecuación tradicional de subjetividad en relación al conocimiento racional, resistiendo la reducción de imparcialidad y linealidad (Braidotti, 2005, 2013).

Comparto la <<visión nomádica del sujeto posthumano>> que elabora Braidotti (2013) para situarme en la importancia de las alianzas a través de especies, sujetos posthumanos, no humanos y otros no humanos en conexión abre la posibilidad de recomposición de comunidades, de producción de conocimiento como ensamblaje colectivo en tanto sitio de responsabilidad ética y política en relación a procesos de transformación.

En conjunción con los conocimientos situados y encarnados, la elaboración de Barad (2003, 2012) <ética onto-epistemológica> en donde los procesos éticos, de conformación del ser y de producción de conocimiento son inseparables. Conocer es una práctica material de enredarse, en donde sujeto y objeto emergen conjuntamente. El proceso ontológico surge de devenires que entiende como intra-acciones -claramente diferenciado de la noción 'interacción' que presupone la existencia de entidades independientes- marca un cambio importante en las nociones clásicas de ontología como causalidad, agencia, espacio, tiempo, materia, discurso y responsabilidad. Propone una perspectiva antirepresentacionista sobre las prácticas discursivas y procesos de producción de conocimiento que evita representar o ilustrar la realidad, pues ésta no tiene copias ni originales, sino que refiere a velocidades, intensidades e interconexiones con procesos de transformación. En palabras de Karen Barad:

The separation of epistemology from ontology is a reverberation of a metaphysics that assumes an inherent difference between human and nonhuman, subject and object, mind and body, matter and discourse.

Onto-epistemology— the study of practices of knowing in being—is probably a better way to think about the kind of understandings that are needed to come to terms with how

specific intra-actions matter (Barad, 2003, p. 829).

En concordancia con la teoría performativa y los estudios queer, Barad desarrolla la noción de <<performatividad posthumana>> que desafía el posicionamiento de la materialidad como un mero efecto de la acción humana. En su cuenta <<realismo agencial>>, la materialidad es un factor activo en los procesos de materialización. Por lo que, la naturaleza no es una superficie pasiva en espera de ser marcada por la cultura ni el producto final de performances culturales. La creencia de que la naturaleza es muda e inmutable que residen en la cultura es una reinscripción del dualismo naturaleza / cultura que las feministas han impugnado de forma activa (Barad, 2003).

En su proyecto nomádico filosófico, Braidotti (2005) subraya la importancia del conocimiento encarnado, alegre, explosivo que disfruta de la actividad de pensar, esta <<dimensión epistemofílica>> es una invitación a que pese las vicisitudes ocultas que acompañan al relato de esta tesis, sea una producción de conocimiento desde la postura de compartir, no una voz individual, sino una resonancia de voces que se multiplican con diferentes grados de tonalidad, de timbre, algunas más distorsionadas otras haciendo travestismo vocal. Esta tesis se ensambla de fragmentos, de voces de muchas personas que me han acompañado

en el trayecto, de espigar papers en internet, capítulos de libros que no siempre pude comprar, de investigaciones que me emocionan pero también de mis propios límites en tanto docente, investigadora y hasta dj.

CLAUDIA CASTELÁN

## **CAPÍTULO 2.**

### **Circuitos conductores.**

CLAUDIA CASTELÁN

## **2.1 Investigar desde los estudios de performance, performatividad, queer y posthumano.**

En este capítulo presento los conceptos que considero importantes para ensamblar este cyborg. A lo largo del camino, en el que he recolectado piezas, la pregunta sobre qué nociones deben ser consideradas ha sido una constante que he tenido que delimitar dada la basta producción que desde el cuestionamiento postmoderno abre como líneas de discusión anti-esencialista y de las prácticas culturales como una producción social construida. La vital importancia del giro performativo ha impactado en diversos campos para la reflexión sobre la identidad como un producto históricamente construido, en donde el sujeto es un invento de la modernidad, esto me permite entender dicha construcción como un proceso abierto a constantes transformaciones así como redefiniciones que atraviesan constantemente el cuerpo.

Desde la teoría queer en relación a los estudios de performance, las nociones de identidad, configuración de subjetividades, prácticas de subjetivación y corporización, acción directa y estéticas políticas, consideradas desde la performatividad de la identidad sexual, para cuestionar el carácter “natural” y “esencial” de género, me resultan útiles marcos de reflexión. La afirmación de que no hay “originales” en estas

*CLAUDIA CASTELÁN*

categorías permite la re-apropiación de ciertas normas y códigos para mostrar la fragilidad de estructuras heterocentradas y normativas en su calidad de construidas.

La sociedad se ha transformado debido, en gran medida, a las nuevas tecnologías, a su vertiginoso desarrollo que produce cambios, el tiempo se acelera, las relaciones tienen lugar en diversos espacios superpuestos - tiempos de la realidad y de la virtualidad, las formas de conocer se multiplican comportando diferentes impactos, por lo que reflexionar sobre los procesos de transformación que tienen actualmente un hondo calado, nos demanda pensarnos de modo diferente. Cuando Braidotti (2005) apela a la creatividad invertida en la búsqueda de nuevas configuraciones, nos invita a dar cuenta sobre las localizaciones sociales y simbólicas del tipo de sujetos nómadas y cyborgs en los que nos hemos convertido. ¿De qué maneras nos ayuda a pensar la idea de transformación y repetición las nociones de performance y performatividad?

A través del uso de la teoría de manera creativa es que podemos elaborar contenidos propositivos que superen el déficit de las representaciones peyorativas y excluyentes a las que hemos asistido desde los medios de comunicación y representación de conocimiento. ¿De qué manera

podemos hacer visibles otros cuerpos, otras identidades que quedan ocultas en las zonas oscuras de la representación? ¿De qué manera podemos abordar las transformaciones estructurales de la subjetividad en lo social, lo cultural y la política en la era postindustrial que siguen impactando en las identidades?

Abordar la práctica cosplay desde un marco queer, con la resonancia que ha tenido de la noción performatividad, elaborada por Judith Butler (1990) en *El Género en disputa*, permite ubicar los procesos de producción de “normalidad”, así como cuestionar los esencialismos (no solamente de género) que impacta sobre los cuerpos y las subjetividades, en definitiva sobre la identidad y sus estéticas políticas.

Pero debemos ser cuidadosas, como advierte Sedgwick (1999), de no emplear la noción performatividad únicamente desde su definición teatral <<performance>>, sino que debemos considerar al género, y también la identidad, como una actuación intencional que conlleva la autoridad de dos discursos que no debemos confundir: el del teatro, por un lado, por otro, la teoría de los actos del habla (Austin) y deconstrucción (Derrida), ya que en lo performativo, como esta autora sugiere, “la dilatación entre los significados teatral y deconstructivo de lo ‘performativo’ parece expandirse hacia las polaridades, en cada extremo, de la extroversión del

*CLAUDIA CASTELÁN*

actor y la introversión del significante” (Segwick, 1999, p. 200). La paradoja de la performatividad en su sentido deconstructivo señala absorción y en su cercanía al escenario significa lo teatral.

Me interesa abordar la manera, en medida de lo posible, de cómo se proyecta esa extroversión de cuerpos marcados, las gestiones que se realizan, la emergencia de una agencia en la intra-acción, noción que desarrollo en este capítulo, así como la manera en que se puede abordar ese juego entre absorción de discursos normalizadores y su extroversión de lo subjetivo.

Esto permite poner atención sobre las maneras en que nuestra consideración como humanos genera mediciones respecto unos de otros, exclusiones, estereotipos que se refuerzan y, que también, suceden dentro de una misma, en relación al discurso antropocéntrico, que como hemos visto, ya no es suficiente para entender los cambios que a travesamos como crisis de la identidad.

## 2.2 Estudios de Performance.

*COUM espera animar a todo tipo de personas a descubrir su habilidad para expresar sus ideas a través de cualquier medio. COUM cree que no necesitas ningún conocimiento especial para producir y/o disfrutar de un trabajo único y significativo. COUM demuestra que NO hay límites. Que NO todo está inventado, y lo que lo está puede ser reinterpretado de una forma válida. Las posibilidades son infinitas (...) COUM explora sus propios sueños y obsesiones e intenta vivirlos tan intensamente como le es posible.*

*COUM Transmissions, <<COUMing age>>, 1974.*

*(En Blánquez y Morera, 2002, p.142-143)*

COUM Transsmision, fue uno de los primeros experimentos de Genesis P. Orridge (Neil Megson) al lado de quien fuera su pareja, Cosey Fanni Tutti (Christine Newby) hacia 1969 en Yorkshire, Gran Bretaña. Conjuntaban una suerte de performance a base de sonidos irritantes, nerviosos y repetitivos para interpelar a una audiencia, que como ellos, había crecido en una educación que rechazaban, ofreciendo un espectáculo lleno de sexo y violencia, que algunas de las veces terminaba en disturbios. En sus performances, buscaban forzar los límites del cuerpo, en palabras de Orridge:

Usábamos el cuerpo como interrupción del objeto artístico, como lienzo y al mismo tiempo rechazo del lienzo.

Bautizamos nuestras obras como 'acciones' porque, básicamente, tenían que ver con llevar nuestros cuerpos y mentes hasta el límite mediante la acción, más allá del mero impulso y de los dominios del raciocinio. Descubrimos que era posible lograr una ruptura en la esfera de lo que antes habíamos rechazado a causa de nuestra educación (Orridge en Blánquez y Morera, 2002).

Comienzo con esta aportación del performer Genesis P. Orridge, a quien considero padrino de este trabajo de indagación por lo que ha aportado a lo largo de su carrera en las exploraciones corporales en la performance en ámbitos subculturales, que conjunta lo artificial y la insistencia sonora. Me parece adecuada la reflexión de pensarnos como lienzos que critican al lienzo, es decir pensar sobre nuestros cuerpos desde una manera crítica que permitan, a través de la performance, ubicar la relación corporal, educativa y social que nos conforma pero, que también, resulta una posibilidad de autoconstrucción, como más adelante veremos con el mismo Orridge, quien hasta la fecha ha continuado trabajando en el terreno corporal, de la performance y lo musical.

¿Cuáles son los guiones que han dictaminado la maneras en que vemos y medimos nuestra corporalidad? Como propone Muñoz (2011), las

narrativas de identidad que reducen la subjetividad a un modelo social constructivista o esencialista del yo, está agotado. La identidad se produce en un punto de contacto entre las comprensiones esenciales del yo (fija, coherente, inmutables) y las narrativas del yo socialmente construidas.

No es de extrañar que fuera hacia finales de los años sesenta y setenta cuando la emergencia de nuevas maneras de expresión artística encontraran en la performance un lugar desde donde se cuestionaran las formas sociales y sus instauraciones en el cuerpo, gracias a los desplazamientos sufridos del terreno de la teatralidad a otras áreas de conocimiento como en las ciencias sociales como la Antropología, la Sociología, la Lingüística o la Filosofía. Esto supone la reconsideración tanto del teatro como de la performance.

En la historia del arte del último tercio del siglo XX, el cuerpo es usado no sólo como “contenido” de la obra, sino también como lienzo, pintura, marco y plataforma (Cruz y Hernández, 2004). La performance está ligada al ámbito de la representación teatral, de las vanguardias artísticas de principios del siglo XX y del body-art. Generalmente, se ubica a la performance como <<arte acción>> que emerge en los años sesenta y setenta, según como lo considera Taylor (2011), a partir de la exclusión

de artistas en teatros, galerías y espacios oficiales del arte. Los artistas del performance utilizan su cuerpo, sus palabras e imaginación para desplegar una acción en cualquier momento, con la intención de interpelar, de algún modo, a una audiencia como herramienta política de provocación. Justo como lo realizaba en sus exploraciones Genesis P. Orridge y Così Fani Tutti a través de violentas acciones que abordaban temas como la pronografía, la abyección, el poder y la disciplina.

La performance no es un referente estable, es transdisciplinario, opera como actos vitales de transferencia que transmiten el saber social, la memoria así como el sentido de identidad. Vidiella (2009, p. 108) afirma que “experiencias como la acción directa, las estéticas políticas y las prácticas de corporización [feministas] han complicado las divisiones entre espectáculo-realidad” a lo que se suma los límites entre arte, vida, política y ficción.

La performance es arte acción que interviene escenarios políticos y opera como actos vitales de transferencia del saber social, la memoria y el sentido de identidad a partir de su carácter de <<construcción repetida>> o acciones reiteradas, lo que Schechner (2011) nombra como “twice behaved-behavior”, es decir como un comportamiento re-actuado o re-vivido (Taylor, 2004, 2011; Schechner, 2011).

Vidiella (2009, p. 108) afirma que “experiencias como la acción directa, las estéticas políticas y las prácticas de corporización [feministas] han complicado las divisiones entre espectáculo-realidad” a lo que se suma los límites entre arte, vida, política y ficción.

Para Taylor (2003), la <<performance>> es un sistema de aprendizaje, retención, y transmisión de conocimiento, por lo que, los estudios de performance nos permiten expandir nuestra noción de conocimiento ya que trascienden fronteras disciplinares para estudiar fenómenos complejos con metodologías que provienen de las artes, Humanidades y Ciencias Sociales. Pese a que hay múltiples definiciones y usos del término performance, coinciden en el señalamiento de un amplio rango de comportamientos sociales, que “apuntan a las capas de referencialidad, complejas, aparentemente contradictorias, y por momentos mutuamente sostenidas”(Taylor, 2003, p. 1).

Vidiella (2009) afirma que como actos vitales de transferencia y transmisión de saberes sociales, memoria cultural y sentido de identidad, se perpetúan por medio de acciones reiteradas o repetitivas, que son entendidas como <<performances culturales>>, <<performances sociales>> y <<dramas sociales>>.

Partiendo de que la performance son acciones, Schechner (2013) ubica cuatro maneras en las que ésta opera en tanto disciplina: 1. los estudios de performance ubican el comportamiento como objeto de estudio. Se vale del uso de materiales de <<archivo>>, esto es textos, documentos, estadísticas, fotografías, grabaciones arqueológicas, restos históricos, etc., y centra la atención en actos en vivo, es decir, lo que la gente hace en su actividad de hacerlo, lo que se conoce como <<repertorio>>. 2. Como práctica artística, se indaga en y a través de ella, por ejemplo en la performance basado en la comunidad. 3. En la observación participante, como método de la antropología adaptado al campo de trabajo para otorgarle nuevos usos. En una manera activa para performar el campo de estudio, haciendo una crítica a la distancia que existe entre investigador y “objeto” de estudio, posibilitando la crítica, la ironía y el comentario personal así como la participación empática, como lo desarrollo más adelante en el capítulo 6 sobre la metodologías de indagación desde los marcos performativo, queer y posthumanista. 4. Esto permite que los estudios de performance estén activamente involucrados en las prácticas sociales, que no son localizaciones neutrales, pues el reto que propone este enfoque es ser consciente de la propia postura en relación de las posiciones de otros (Schechner, 2013).

Por un lado, los teóricos que trabajan a partir de marcos feministas,

marxistas, postestructuralistas, construccionistas, etc., para cuestionar y reflexionan sobre la idea de “naturalidad del cuerpo” en lo social. Por otro lado, están los performers –o como Taylor (2011) les nombra, performanceros- quienes escenifican a través del cuerpo sus propuestas de re-presentación, gestos corporales, a través de la mirada del espectador y con el uso de un espacio.

El cuerpo es la materia prima del arte performance, no es un espacio neutro, es producto y co-partícipe de fuerzas sociales que lo hacen visible o invisible a través de las nociones de género, sexualidad, raza, clase, pertenencia, entre otros (Taylor, 2011). Phelan complementa esta noción sobre lo corporal afirmando que “implica lo real a través de la presencia de cuerpos vivos” (Phelan, 2011, p. 99).

La performance es el objeto de análisis de los Estudios de Performance que incluyen diversas prácticas y eventos que comportan sus propias formas, convenciones, estética, están enmarcadas y separadas de otras prácticas sociales de la vida cotidiana. Taylor (2004) menciona, por ejemplo, la danza, el teatro, los rituales, las protestas públicas o los funerales, en este sentido, la performance tiene una afirmación ontológica, en la que no es reproductivo, pues se mantiene fiel, según Phelan (2011), a su propia entidad a través de la desaparición. El

performance se da en un tiempo que no se repetirá, si se repitiera nuevamente, esa repetición le convierte en otra cosa, por lo que las documentaciones de un performance -cámara documentadora, archivo en video- son solo estímulos para la memoria, “un impulso para que el recuerdo se haga presente” (Phelan, 2011, p.97). Destaca Vidella (2009), que una de las peculiaridades del performance art es su carácter procesual y efímero, en tanto que convive con la pérdida y la desaparición, ya que su fuerza radica en el acto en vivo y en presencia.

En tanto lente metodológica, pero también práctica, la performance permite analizar e interpretar eventos como prácticas y actitudes ensayadas -la identidad sexual, la etnicidad, el género, la ciudadanía, la resistencia, la obediencia civil, por ejemplo- y que se llevan a cabo cotidianamente en la esfera pública. Por lo que, desde esta línea, la performance, en relación a otros discursos culturales, funciona como una epistemología en tanto que permite un modo de conocimiento de prácticas in-corporadas, es decir, desde el cuerpo, la acción y el comportamiento social.

Desde la propuesta de Conquergood (en Vidiella, 2009), como juego de aliteraciones, las posibilidades y características de la práctica de la performance permite, en su construcción repetida, hacer uso de la

imaginación, la investigación, intervención, lo artístico, el análisis, el activismo, la creatividad, la crítica y la ciudadanía.

Una interesante potencia de las derivas del término performance, pero que de alguna forma complican su entendimiento, estudio o abordaje, es la impresión de fronteras disciplinares. Vidiella (2009) refiere a la <<performatividad>> como un concepto <<bastardo>>, que se suma a la complejidad de la noción performance, que ciertamente ha transformado la aproximación a las prácticas artísticas en el arte contemporáneo pero también ha impactado de manera decisiva las conceptualizaciones de la configuración de subjetividades en la cotidianidad, las políticas y estéticas de experimentación de colectivos minoritarios, por ejemplo enfoque queer.

Un acercamiento que me interesa de la noción performance, es aquel que pone de manifiesto la construcción, en tanto artificial, como puesta en escena y co-partícipe de lo “real” y “construido” (Schechner, 2011) que problematiza los límites entre ficción y realidad. ¿De qué manera la performance se debe considerar en la práctica cosplay, más allá de la actualización de un personaje virtual a un espacio común? ¿Qué podemos aprender del cuerpo como lienzo frente a una audiencia? ¿Qué zonas nos puede ayudar a iluminar la lente metodológica de la performance en el proceso de realización cosplay? La noción

performance nos ayuda en el ejercicio de reflexión sobre lo corporal y sus regulaciones, en relación al deseo y el uso de tecnologías en dos sentidos: como lente metodológica de gestiones que se realizan, tanto en lo discursivo como en lo corporal y material, así como en el asunto que deviene más de lo teatral en relación a las narrativas anime y manga.

### **2.2.1 Sistemas de transmisión de conocimiento y memoria: archivo y repertorio.**

Taylor (2003) enfatiza la importancia de diferenciar entre archivo y repertorio como sistemas de transmisión de conocimiento y memoria social. Ambos interconectados, sin embargo, el <<archivo>> en tanto memoria, opera a través de la distancia en términos tanto temporales como espaciales, separando eficazmente la fuente de conocimiento de quien conoce, comportando una entidad supuestamente estable. Sin embargo, lo que cambia con el tiempo es la interpretación, la relevancia o el significado que se le atribuye al archivo, ya que excede lo “vivo”.

Taylor enfatiza sobre dos mitos del archivo, el primero, que no es mediatizado puesto que los objetos localizados tienen un significado concreto y estable independientemente del proyecto que les llevó a formar parte de un archivo, sin embargo, afirma que lo que hace que un objeto sea archivable es el proceso por el cual es seleccionado para ser

analizado; el segundo mito que destaca, es sobre la resistencia al cambio, la corrupción y manipulación política del archivo, sin embargo, éstos pueden ser manipulados.

El <<repertorio>> lo localiza en relación a la memoria corporal que circula a través de performances, gestos, narración oral, movimiento, danza, canto, es decir, a través de actos como saberes efímeros y no reproducibles, por lo que requiere presencia. La producción y reproducción del saber implica la participación de la gente, el “estar allí” para ser parte de esa transmisión. Las acciones que forman parte del repertorio no son inalterables, pues “mantiene y transforma las coreografías del sentido” (Taylor, 2003), aunque la interpretación cambie, el sentido puede permanecer intacto, con lo que investigadores pueden rastrear influencias y tradiciones. Tanto archivo como repertorio son mediatizados, son relevantes fuentes de información, su relación no es secuencial ni binaria. Sobre la importancia de utilizar estas nociones

Taylor (2003) recalca que el video de una performance no es la performance en sí pero es posible usar este archivo como objeto de análisis ya que lo que allí se representa es parte del repertorio, pues la performance no desaparece en tanto comportamiento ritualizado, formalizado o reiterativo.

Taylor (2003) afirma que la gente utiliza canales expresivos para transmitir su historia a través de sistemas escritos, performados y digitales y transmite su historia, y se cuestiona sobre la manera en que operan conjuntamente para la transmisión de conocimiento.

Mi interés sobre estos conceptos se relaciona con utilizar la noción de repertorio para dar cuenta de la práctica cosplay en tanto performance, para reflexionar lo que sucede en términos de acto corporal y su re-actualización. Así mismo establecer conexiones desde el acto apoteótico de la performance en las convenciones con otros espacios y momentos del proceso cosplay. La utilización en dos sentidos de la noción archivo, por un lado como instrumento metodológico de registro en video de acompañamientos de participantes por salones de manga y por otro, para atender cómo es que se reduplica la performance en archivos fotográficos, de vital importancia para la práctica. Como lo expresa Taylor

Las performances también se reduplican a través de sus propias estructuras y códigos. Esto significa que el repertorio, como el archivo, es mediatizado. El proceso de selección, memorización o internalización, y transmisión ocurre dentro de (y a la vez ayuda a constituir) sistemas específicos de representación. Múltiples formas de actos corporales están siempre presente, en un constante estado

de reactualización. Estos actos se reconstituyen a sí mismos -transmitiendo memoria comunal, historias, y valores de un grupo/generación al siguiente. Los actos incorporados representados generan, registran, y transmiten conocimiento (Taylor, 2003, p. 7).

Es un hecho que la palabra performance se ha instaurado en nuestra cotidianidad, sin embargo es un término ambiguo que según Taylor (2011) crea complicaciones prácticas y teóricas tanto por su ubicuidad y su ambigüedad. Pero ante todo, performances son acciones (Schechner, 2013). Los estudios de performance tienen variantes y diferentes líneas de compromiso con campos artísticos, de investigación o de acción.

### **2.2.2 Mecanismo de operatividad y funcionamiento.**

Afirma Taylor (2003) que la gente de negocios parece utilizar el término más que nadie para significar que una persona o cosa se comporta de acuerdo a su potencial, es decir, donde la eficacia humana es equiparada a procesos de producción, evaluación, desempeño y rendimiento de las tecnologías, al igual que se evalúa un auto, una computadora, la economía en el mercado con la finalidad de superar el desempeño de sus “rivales” (Taylor, 2003, 2011).

Una postura que considera Vidella (2009) relegada o ensombrecida por las aportaciones de Austin sobre lo performativo, a su vez, y extendidas en su revisión por Derrida y Butler, es la consideración de localizaciones menores como las de Lyotard y Marcuse que definen a la performatividad como <<mecanismo de operatividad y funcionamiento>>, que son caracterizadas por la relación poder-conocimiento.

McKenzie (2011), estudia la perspectiva genealógica de la performance, basado en métodos de Derrida, Foucault y Deleuze y Guattari, en donde encuentra que según los tres paradigmas de investigación cultural, tecnológico y organizacional desde un nivel de análisis, la performance puede entenderse como “una formación onto-histórica de poder y saber” (McKenzie en Taylor, 2011, p. 439). Esta postura es útil en tanto que, la consideración de la perfección de resultados y reducción de esfuerzos, que me hacen pensar en dos áreas, ¿qué tecnologías son utilizadas tanto en el ámbito educativo como el ámbitos del cosplay? ¿Que gestiones están involucradas en torno a las características normativas así como subversivas que suceden en las performances escolares y cosplay? Me resulta útil para considerar que entre la educación y optimización de datos, conocimiento e información existen procesos de legitimización procedentes de una serie de repeticiones que son determinadas por parámetros de eficacia productiva.

Vidiella (2009) nos ayuda a comprender mejor esta postura en tanto análisis de funcionalidad en los sistemas tecnológicos y económicos capitalistas, las formaciones lingüísticas, la regulación de fuerza de trabajo así como las repeticiones reguladoras de género, raza, sexualidad, edad, etc. Siguiendo en esta idea, McKenzie (2001) desde esa conformación onto-histórica del poder y el saber, pronostica que la performance será en el siglo XX y XXI, lo que fue la disciplina en el siglo XVIII y XIX. Señala tres paradigmas de investigación para comprender el vínculo que mantienen con la educación, la tecnología y el trabajo en las sociedades contemporáneas postfordistas en tanto eficiencia, eficacia y afectividad. 1. La Performance Management como sistema organizativo-productivo en términos de eficiencia en la organización de la economía burocrática. 2. Techno- Performance, efectividad en la ejecución técnica. 3. Estudios de Performance, como se ha mencionado, que analiza la performance cultural como rituales, prácticas sociales, artísticas y actos performativos que configuran nuestra identidad en relación de regulaciones corporales, sobre su eficiencia en la ejecución artística de la performance y transformación de la audiencia (Vidella, 2009).

En la práctica cosplay, la performance no pretende pasar por real, sino como una actualización de una forma virtual a una que coincide con la realidad y que contiene mucho de acción lúdica. Por otro lado, las

CLAUDIA CASTELÁN

demandas sociales sobre la performance como desempeño, conecta con las maneras en que se demanda el rigor en torno al conocimiento.

Con esto me refiero a la performance que hay que desarrollar como estudiante de postgrado en relación a un sistema demandante en torno al conocimiento. Pienso también sobre las demandas de rendimiento que el actual sistema esquizofrénico capitalista demanda en diferentes áreas laborales en tanto productivas. Producir y rentabilizar, tanto estudiantes como profesores inmersos en una contienda contra el tiempo para superar pruebas que demuestren el grado académico, la producción de conocimiento, que demuestren aquellos *skills* “que producen” en volumen, que demuestran que se es operativo”, para pronto, que se es un profesional “de alto rendimiento”. Así, la vida entre lo profesional y lo personal se diluye y una parece un continuum de lo otro, que cuele como vocación y compromiso. La normalización de estas actividades superpuestas cada día sorprenden menos, ya no es raro recibir un correo sobre organización del trabajo en domingo.

En entusiasmo por teorizar la parte subversiva y resistente de la performance, ha dejado de lado otras genealogías, localizaciones, discursos y prácticas que también conforman este campo, pues el lenguaje de la subversión coexiste y acompaña el lenguaje de la

institucionalización académica que se “ha convertido la seguridad transgresora y eficaz de la performance en una *norma liminal*”, afirma Vidiella (2009, p. 110), por lo que habrá que poner no tanto atención en como suceden los actos subversivos, sino, como se organizan las normatividades.

La pedagogía de la performance permite analizar críticamente las dinámicas sociales a través de las cuales nos constituimos mediante lo que podríamos llamar <<actos indocentes>>, <<pedagogías de contacto>> o <<estéticas políticas de experimentación>>, que usan como recurso la performance en tanto componente reproductivo-normativo, pero que a la vez ofrece un amplio potencial reflexivo para deconstruir las representaciones y prácticas hegemónicas, lo que encuentro de total utilidad para la conformación del Proyecto Botarga.

### **2.3 Performatividad.**

El libro de Judith Butler, *El Género en disputa (Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity)* realizado hacia 1990, ha sido una obra cardinal para la teoría feminista y es considerado uno de los textos clave de la teoría queer. En él, Butler considera que el género opera como una construcción reguladora que privilegia la heterosexualidad, en donde el género es una ficción cultural, un efecto performativo de actos reiterativos,

el género se define en cada acto.

En él, Butler rechaza el heterosexismo existente en el núcleo del fundamentalismo de la diferencia sexual, toma ideas del postestructuralismo francés, que le lleva a denominar su obra en sentido de promiscuidad intelectual al conjuntar un sincretismo de varios pensadores franceses como Lévi-Strauss, Foucault, Lacan, Kristeva y Wittig, desde su localización estadounidense en relación a estudios sociológicos y antropológicos de los estudios de género que se aleja del discurso de la <<diferencia sexual>> (Butler, 2007).

La noción <<performatividad del género>>, expone la propia autora, parte de la interpretación que Jacques Derrida hizo de “Ante la Ley” de Kafka, en donde el punto clave es “quien espera a la ley se sienta frente a la puerta de la ley, y atribuye cierta fuerza a esa ley” (Butler, 2007, p.17). La performatividad de género gira en torno a la idea de la anticipación o expectativa sobre una esencia interior provista de género que pueda ponerse al descubierto, origina lo que plantea como exterior a sí misma, no es un acto único sino una repetición y ritual que consigue su efecto mediante la naturalización en el contexto del cuerpo, en una duración temporal sostenida culturalmente (Butler, 2007).

En otras palabras, cuando se habla de que el género es performativo, pone de manifiesto que, lo que consideramos una esencia interna de género se construye a través de un conjunto de actos sostenidos, postulados por medio de la estilización del cuerpo basada en el género. Por lo que dicho rasgo <<interno>> de nosotros es algo que anticipamos y producimos a través de determinados actos corporales, un efecto de gestos naturalizados (Butler, 2007).

La violencia de normas de género, que generan exclusión y marca vidas, sucede porque se éstas son dadas por sentado y son vigiladas, puesto que supone una expresión “natural” del sexo o una constante cultural que difícilmente la acción humana sería capaz de modificar. La idea sobre la normalización que realiza Butler (2007), me resulta de gran importancia pues como afirma “el género aparece de tal o cual forma, y a continuación se elabora un juicio normativo sobre esas apariencias y sobre la base de lo que parece” (Butler, 2007, p.25). Lo que encuentro problemático es la manera con la que podemos realizar inferencias sobre el género, así como otras cuestiones que radican en la apariencia, de tal o cual forma, pues como la misma autora se cuestiona “¿qué constituye una vida inteligible y qué no, y cómo las suposiciones acerca del género y la sexualidad normativas deciden por adelantado lo que pasará a formar parte del campo de lo <<humano>> y de lo <<vivable>>?” (Butler, 2007, p.

26).

Sobre este punto, en su prefacio de 1999 de *El Género en Disputa*, Butler aclara que en su debate sobre el travestismo, en donde ponía de manifiesto la dimensión construida y performativa del género, no debe tomarse como ejemplo de subversión. Afirma que las prácticas subversivas pueden volverse clichés a base de la repetición y mercancía, cuestión que puede darnos una luz sobre esos ideales normativos que han constituido relacionar subculturas como subversivas que terminan convirtiéndose en modas, perdiendo la potencia que en un principio se cimentaba sobre símbolos y otras significaciones sobre el estilo frente a una hegemonía. Sin embargo, debemos tener en cuenta lo que Butler remarca sobre los contextos, no perderlo de foco pues “los <<contextos>> son de por sí unidades postuladas que experimentan cambios temporales y revelan su falta de unidad esencial” (Butler, 2007, p.26).

La construcción es lo que permite evidenciar que la apariencia es una ilusión y un artificio, propone la apertura a estrategias para replantear la manera en que la vestimenta, así como la superficie del cuerpo, es un conocimiento naturalizado basado en una serie de inferencias culturales que pueden ser incorrectas y que marcan al cuerpo, poniéndolo en cuestión (Butler, 2007). La fractura de esa frontera que delimita lo que

entendemos como real e irreal, es un espacio potente para la refracción y reflexión sobre las nociones que marcan nuestro cuerpo, así como aquellas con las que señalamos a otros.

Partiendo de las normas de género que Butler (2007) entiende como circunscripciones que otorgan derecho preferente y, en muchos de los casos, violento, basadas en aspectos ideales como el dimorfismo, la complementariedad heterosexual de los cuerpos, dominio de la masculinidad y feminidad que resultan adecuadas e inadecuadas, que son respaldados por códigos de pureza, tabúes en contra del mestizaje, que determinan lo inteligiblemente humano de lo que no.

Sobre las interpretaciones que se realizan de la noción performatividad, Butler advierte que debe ser entendida en dos dimensiones, tanto teatral como lingüística, ya que replantear el acto discursivo como ejemplo de poder indica que es tanto ejecutado [performed], es decir, presentado frente a un público y, por tanto, sujeto a interpretación, que provoca una serie de efectos mediante la relación con las convenciones lingüísticas (Butler, 2007).

Como Taylor (2003) señala, debemos tener cuidado de no confundir términos como performativo y performatividad, pues en el primero,

desarrollado por Austin (1971), refiere a situaciones en las que la emisión de un enunciado implica la realización de una acción, es decir, apunta al lenguaje que hace a la vez que determina la voluntad de quien enuncia. Tal es el caso ya conocido del “sí, acepto” en las ceremonias matrimoniales que conlleva el peso legal. Derrida desarrolla la noción de performativo de Austin a través de subrayar la importancia de la citacionalidad y de la iterabilidad en el acto de habla, plantea la cuestión de si una enunciación performativa podría tener éxito si su formulación no repitiera un enunciado codificado o iterable (Taylor, 2003, 2011).

Por otro lado, la performatividad en Butler (2007)

[...] no es pues un 'acto' singular, porque siempre es la reiteración de una norma o de un conjunto de normas y, en la medida en que adquiera la condición de acto en el presente, oculta o disimula las convenciones de las que es una repetición. Además, este acto no es primariamente teatral; en realidad su aparente teatralidad se produce en la medida en que permanezca disimulada su historicidad (e, inversamente, su teatralidad adquiere cierto carácter inevitable, por la imposibilidad de revelar plenamente su historicidad). En el marco de la teoría del acto de habla, se considera performativa a aquella práctica discursiva que

realiza o produce lo que nombra (Butler, 2002, p. 34).

### **2.3.1 Matriz heterosexual.**

La identidad es preservada mediante conceptos estabilizadores de sexo, género, sexualidad y deseo, a través de la <<matriz de inteligibilidad heterosexual>> que funciona como estabilizador de los binarios hombre y mujer, es un marco normativo dentro del cual se producen las identidades sexuales. La categoría de sexo es un efecto del proceso de naturalización de la estructura social de género donde el sujeto es llamado a identificarse con una determinada identidad sexual y de género sobre la base ilusoria. Los géneros <<incoherentes>> o <<discontinuos>> son prohibidos y creados por las mismas leyes que procuran la creación de conexiones causales o expresivas entre sexo biológico, géneros culturalmente formados y la <<expresión>> o <<efecto>> de ambos en la aparición del deseo sexual a través de la práctica sexual. La heterosexualización del deseo exige, así como instaura, la producción de oposiciones discretas y asimétricas entre lo femenino y masculino que son entendidos como atributos que designan hombre y mujer (Butler, 2007).

La crítica de la heterosexualidad como régimen normativo desarrollado en la teoría queer efectúa un cambio de terreno teórico fundamental sobre el

abandono de las narrativas humanistas así como totalizantes. Encuentra en las incoherencias y fisuras abiertas de dicho régimen, localizaciones que posibilitan la articulación de prácticas de resistencia así como la afirmación y producción de identidades sexuales alternativas. Como sostiene Butler:

[...] las correlaciones entre la identidad de género y la orientación sexual son turbias, en el mejor de los casos: no podemos predecir sobre la base del género de una persona qué tipo de identidad de género tendrá y tampoco, en último término, en qué dirección (o direcciones) él o ella abrigarán y buscarán su deseo (Butler, 2006, p. 119).

Para Córdoba (2005), el giro de Butler sobre la comprensión de las identidades sexuales como marco cultural comporta un doble movimiento, por un lado, el género no es una expresión de una esencia natural del sexo sino que es un efecto de la división social entre los géneros. Por otro lado, la relación entre la sexualidad y género sería el efecto de un dispositivo político de reproducción heterosexual. El sexo como un núcleo natural y el género como su expresión socio-cultural externa, ambos conforman efectos de la sexualidad como régimen normativo, una tecnología política que prescribe la heterosexualidad.

La corporalidad en este discurso importa ya que el género es una puesta en escena reiterada, que actualiza las ficciones reguladoras que conforman los ideales de género que tienen lugar como una <<estilización del cuerpo>> que puede ser leído sobre su superficie.

El travestismo es para Butler (2007) un ejemplo que tiene por objeto exponer los mecanismos de producción de la identidad de género como unidad ficticia entre sexo y género a través de su potencial subversión a la norma heterosexual.

Lo que aporta a este estudio sobre la matriz inteligible heterosexual es que abre un camino para analizar las performances cosplay como un juego entre la relación de esencia interior y apariencia exterior, que sucede especialmente en la práctica crossplay. Pues muestra el mecanismo en que entendemos un enunciado doble y contradictorio, como lo presenta Córdoba (2002), pone en juego la dicotomía entre interior y exterior como una cuestión de verdad y falsedad arrojada en un marco discursivo que se articula en torno a lo natural y artificial.

La performance drag es un mecanismo de imitación que destruye toda <<idea de un original>> a la vez que implícitamente revela la estructura imitativa del género como ideal normativo inalcanzable así como su

contingencia, produciendo un efecto de desnaturalización. Sin embargo, cabe recordar que un acto paródico o imitativo de género no necesariamente comporta que sea subversivo. En palabras de Butler:

La parodia por sí sola no es subversiva, y debe de haber una forma de comprender qué es lo que hace que algunos tipos de repetición paródica sean verdaderamente trastornadores, realmente desasosegantes, y qué repeticiones pueden domesticarse y volver a poner en circulación como instrumentos de hegemonía cultural. Es evidente que no bastaría con una tipología de acciones, ya que el desplazamiento paródico, de hecho la risa paródica, depende de un contexto y una recepción que puedan provocar confusiones subversivas (Butler, 2007, p. 270-271).

Como veremos más adelante el uso del disfraz si bien puede tener fundamentos subversivos, existen otras prácticas en torno al disfraz que pueden provocar la risa paródica, y llegando más lejos, veremos que la potencia imitativa en autómatas puede provocar el desasosiego frente a lo humano.

## **2.4 Teoría Queer.**

Hacia finales de la década de los ochenta, los estudios gay y lesbianos

así como el activismo del que se acompañaba, estaban centrados en la reivindicación de los derechos civiles que que les eran negados, estaban ya más articulados y lograban mayor visibilidad contra la amenaza de las discriminación social. Con la aparición del sida se produjo una reacción conservadora contra la homosexualidad, a través de argumentos religiosos y médicos, lo que evidenció una fortalecida asociación gay y lésbica pero que a la vez mostró los límites de de las políticas por los derechos de minorías así como su inclusión.

Sumado a esto, los gobiernos y las autoridades dejaron desprotegidos a la comunidad gay frente a la enfermedad del sida. Estos sucesos fomentaron el activismo radical basado en políticas de confrontación así como la creación de coaliciones, a la vez de mostrar la necesidad de elaborar una teoría más crítica que vinculase la afirmación gay en un cambio institucional más generalizado (López, 2008).

En ese contexto de estigmatización contra el sida, los discursos conservadores de gobiernos, medios de comunicación, escolares, así como médicos y científicos fueron reforzados, es en este contexto como emerge ACT- UP (AIDS Coalition to Unleash Power) en 1987, que daría origen posteriormente a Queer Nation hacia 1990, en Nueva York. Sus tácticas consistían en instalarse en la lucha a pie de calle, espectacular y

local que les visibilizara con el fin de “cruzar fronteras, ocupar espacios e imitar los privilegios de la normalidad” (Berlant y Freeman, en Mérida, 2002, p. 147).

Jagosse (en López, 2008, p.46), afirma que “es fundamental tener en cuenta las formas en que el estatus de sujeto o individuo se problematiza en los discursos biomédicos que construyen el sida”, mismas que repercutieron en la educación para fomentar prácticas de sexo seguro desde insistentes interpretaciones sesgadas y fatalistas del sida como una enfermedad gay y de la homosexualidad.

Queer y sida están interconectados, afirma Edelman (en López, 2008) porque cada uno está articulado a través de la concepción posmoderna de la muerte del sujeto, y en ambos, la identidad se entiende como espacio ambivalente. Es una crisis en la reconfiguración de lo social o la articulación de subjetividades, por lo que este autor encuentra en ello una promesa de subjetividad remodelada que podría rearticular nociones no sólo de identidad sino de políticas, comunidad y las acciones del sujeto gay y lésbico.

Se acredita a Teresa de Lauretis como quien acuñara, hacia 1991, el término <<queer theory>> desde la academia, al escribir un artículo en la

revista *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, titulado “Queer Theory, Lesbian and Gay Sexualities”, sin embargo, la autora abandona el término argumentando que se había convertido políticamente inocuo y mercantil lo que le alejaba de su principio de resistencia.

Pese al debate que pueda producir sobre a quién se le atribuye la fundación teoría queer, cuestión que no resulta de gran importancia si observamos las líneas de intersección de las que se alimentan futuros trabajos, podemos nombrar algunas obras creadas hacia inicios de la década de los noventa que resultan de vital importancia para articular el andamiaje conceptual de la teoría queer. Las obras que generan la semilla y que fueron publicados en 1990, *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity* de Judith Butler y *Epistemology of the Closet* de Eve Kosofsky Sedgwick. Por otro lado, el libro de Monique Wittig que algunos consideran punto de partida por proponer las nociones <<heteronormatividad>> y <<naturalización>>, es *The Straight Mind and Other Essays* publicado en 1992.

Otros títulos a considerar publicados igualmente en ese año son, *Inside/out: Lesbian theories, gay theories* de Diana Fuss; *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* de Donna Haraway; *Saint Foucault: Towards a Gay Hagiography* de Michael Warner publicado

CLAUDIA CASTELÁN

en 1993; y *Fear of a Queer Planet: Queer Politics and Social Theory* de David Halperin, publicado en 1995. Que han comportado importantes líneas de trabajo para abordar los debates de igualdad y diferencia, justicia y reconocimiento. Ha generado una interseccionalidad política que replantea las nociones de clase, raza, nación, sexualidad, género en relación a ejes de estratificación.

La teoría queer se inscribe en el impacto del postmodernismo en Estados Unidos, emerge de las reflexiones de estudios feministas, de gays y lesbianas, pero también de considera ideas de Foucault, Wittig, Butler, Sedgwick, Haraway y de Lauretis. Sus propuestas teóricas y metodológicas permiten profundizar la idea de que la identidad sexual, la orientación sexual y género son el resultado de una construcción social, privilegian conceptos como ambigüedad y fluidez para describir y analizar los cuerpos sexuados.

Parte fundamental de la estas líneas teóricas, yacen en la desestabilización de las normativas de género y en la deconstrucción de identidades genéricas para desafiar a los procesos que normalizan así como homogeneizan ciertas prácticas sexuales y de género, en las relaciones y las subjetividades. Rechaza la clasificación de los individuos en categorías universales como hombre, mujer, heterosexual,

homosexual, ya que ocusionan una gran cantidad de variaciones culturales sin que alguna posea un sitio jerárquico. Destaca la importancia de la crítica de los efectos de normalización y naturalización que acompañan a las políticas de identidad (Preciado, 2004).

Como Mérida sostiene sobre la importancia de la palabra originaria en inglés

El término inglés «queer» designa la idea de rareza y extrañamiento pero igualmente, a nivel coloquial, puede convertirse en un insulto sexual dirigido tanto contra hombres como contra mujeres. No existe un vocablo equivalente en español que recoja la mezcla de acepciones ni que permita su natural transformación lingüística en sustantivo, adjetivo o verbo: como sucede en otros idiomas —y dada la actual extensión de su uso—, hemos preferido mantener el original inglés (Mérida, 2002, p. 19).

Pese a los debates en torno al secuestro de la academia de un término que proviene de la calle y que se vivencia como lo afirma Vidarte (2005, p. 78) “sí, la calle, un sitio donde lo queer no es teoría. Y la Universidad rara vez pisa la calle, todo lo más el campus, que no es calle, mucho menos campo, y casi conserva la antigua inviolabilidad del santuario”, la teoría

queer ha continuado desarrollándose en diferentes ámbitos académicos proponiendo nuevas líneas desde metodológicas hasta de interpretación.

La teoría queer desafía la organización social normativa de identidades y subjetividades a lo largo del binario heterosexual/homosexual así como el privilegio de la heterosexualidad como “natural” o, bien, “normal” y la homosexualidad como su desviación y abominable “otro”; para muchos teóricos queer, la tarea es desenvolver las conexiones comúnmente normalizadas entre la sexualidad y el género a fin de hacer visibles sus conexiones contingentes (Browne y Nash, 2010).

Para Halperin (2007), la posición excéntrica del sujeto queer puede sugerir diversidad de posibilidades para reorganizar las relaciones entre conductas sexuales, identidades eróticas, construcciones de género, formas de conocimiento, regímenes de enunciación, lógicas de representación, modos de constitución de sí y prácticas de comunidad, que reestructuren las relaciones de poder, verdad y deseo.

Sedgwick (1999) propone la noción <<performatividad queer>>, una estrategia para comprender las oblicuidades entre significar, ser y hacer que coloca a las identidades asociadas a la vergüenza, no en el territorio de la esencia, sino en el impulso performativo hacia nuevas posiciones

relacionales críticas a la normatividad.

Lo que me interesa de la teoría queer, es la posibilidad de cuestionar a la identidad como categoría fija, coherente y natural, que desde las diferentes teorizaciones sobre la sexualidad y género como dispositivos de control permite también reflexionar en otras categorías de la identidad que han sido naturalizadas y que marcan los cuerpos de individuos. Especialmente haré hincapié en las <<tecnologías de género>> que ayudan a profundizar el impacto que estas tienen sobre la subjetividad y el cuerpo. Pero antes abordaré algunos elementos del posthumanismo que me ayudan a articular el abanico del que se conforma este estudio.

#### **2.4.1 Normalización Exorbitante.**

En su texto *La pedagogía transgresora y sus extrañas técnicas*, Deborah P. Britzman (en Mérida, 2002), se posiciona desde el terreno queer para cuestionar “¿qué es lo que hace que la normalidad esté tan presente en el pensamiento educativo?”. Para esta autora la teoría queer transgrede la estabilidad de las representaciones y ubica el problema de la normalidad en el ámbito de la pedagogía desde donde se produce un individuo que la aprende.

Britzman nos invita a considerar las identidades, desde la teoría queer, en

términos que sitúen la producción de la normalidad como problema y en términos que dificulten la inteligibilidad de los aparatos que producen la identidad como repetición. Desde su postura, misma que comparto, la teoría queer no es una afirmación sino un compromiso, una revuelta deconstructiva que reconoce la intrusión de la normalidad como imperante así como la manera en que ésta ignora el carácter cotidiano de las identificaciones, los placeres, las prácticas y los cuerpos queer. Con esto reflexionar sobre el coste de narrar las identidades y de producirlas.

Encuentra que los descarados y molestos principios de esta teoría son transgresores en tanto que son políticos y perversos:

transgresores porque ponen en duda las regulaciones y los efectos de los condicionamientos categóricos binarios tales como lo público y lo privado, el interior y el exterior, lo normal y lo raro, y lo cotidiano y lo perturbador; perversos porque rechazan la utilidad a la vez que reclaman la desviación como un ámbito de interés, y políticos porque intentan desestabilizar las leyes y prácticas instituidas situando las representaciones subversivas en sus propios términos cotidianos (Britzman en Mérida, 2002, p. 202-203).

Para Britzman la <<normalidad exorbitante>> sucede cuando el Otro es

representado como algo ininteligible y en un caso especial, por tanto, nunca como alguien a quien le está autorizado formar parte del día a día. La normalidad exorbitante se construye en el momento en que se representa al otro como un espacio de desviación así como de dolencia por lo que es imperativo contenerlo en los marcos heteronormativos. Donde lo heteronormativo apunta a la manera en que la producción de lo extraño va ligado a la posibilidad de normalidad.

Desde aquí, se entiende la identidad como algo que no es nunca idéntico a sí mismo (Butler, 2007) por lo que se le puede situar parcialmente en un espacio transgresor entre lo que considera real y la reflexión posterior a lo (ir)reconocible.

La pedagogía transgresora o queer de Britzman me es útil para proponer desde la práctica educativa, el ejercicio de interpretar las insuficiencias de la identidad para examinar los caos de normalidad exorbitante en tanto se presentan como heteronormatividad racismo, centralización genérica, jerarquías de aptitud que coloquen la idea de la identidad como una relación política.

## 2.5 Posthumanismo.

*Men have aligned the opposition  
male/female with rational/emotional, serious/frivolous,  
or reflectiv/spontaneous, [whereas] feminist criticism [...] works to prove itself more rational, serious, reflective than male readings that omit and distort (Culler [1982] 2008, 58 en Dolphijn & van der Tuin, 2012).*

El paradigma posthumano se ha instalado en las Humanidades y las Ciencias Sociales como un discurso crítico que cimienta sus intereses en los impactos de lo *bio* en relación a tecnologías digitales sobre el cuerpo, la mente, la cultura y la epistemología (Callus y Herbrechter, 2015), a través de estudios transversales (Dolphijn & van der Tuin, 2012), pero sobre todo, por proponer un replanteamiento sobre la noción de identidad del ser humano en relación a lo no humano, lo animal, las máquinas, los monstruos, dioses y sistemas, que el mismo humano ha elaborado (Graham, 2002; Derrida, 2008; Haraway, 2008), en general para abordar los relatos críticos de metamorfosis posthumanas (Clarke, 2008).

Wolfe (2009) rastrea los orígenes del pensamiento posthumanista en la década de los noventa, tiempo efervescente de muchos cambios paradigmáticos en la academia, pero advierte que un importante punto de

inflexión es la obra de Foucault (1966), *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*, cuando declara que el “hombre” como “la conciencia luminosa”, en tanto invención reciente, ha alcanzado los límites de su utilidad, por lo que el hombre ya no es la medida de las demás criaturas.

Desde la perspectiva de Dolphijn y van der Tuin (2012), fueron Manuel DeLanda y Rosi Braidotti, aunque de manera independiente, quienes comenzaron a usar el término <<neo-materialismo>> o <<nuevo materialismo>> hacia la segunda mitad los años noventa, para designar una teoría cultural que no privilegia la cultura, sino que replantea los dualismos instaurados en nuestro pensamiento (post)moderno, para cuestionar cómo las oposiciones son producidas en la acción. Provee especial atención en la materia en tanto materialidad y proceso de materialización, desde los conceptos <<naturaleza-culturas>> de Haraway (2003) y de Latour (1993) <<colectividades>>.

La genealogía del nuevo materialismo, especialmente el de Braidotti y DeLanda, replantean las ideas de filósofos franceses conectados al Mayo de 1968 como Michael Foucault, Luce Irigaray, Gilles Deleuze y Felix Guattari (Dolphijn & van der Tuin, 2012).

Se entiende como al <<nuevo materialismo>> (new materialism) como  
a cultural theory that does not privilege matter over meaning  
or culture over nature. It explores a *monist perspective*,  
devoid of dualism that have dominated the humanities (and  
sciences) until today, by giving special attention to matter,  
which has been so neglected by dualist thought. Cartesian  
dualism, after all, has favored mind (Dolphijn & van der Tuin,  
2012, p. 86).

La subjetividad se ve afectada por los cambios sucedidos del proyecto de sujeto moderno al posmoderno, en su impacto espectacular por las tecnologías, en lo que, la postura posthumana nos invita a re-leer . Por lo que esta postura posthumana anima a releer las preguntas fundacionales sobre la naturaleza, el alcance del lenguaje, del significado, de la subjetividad, en su relación ontológica, ética y de intervención política.

El sujeto posthumano para Braidotti es aquel que está constituido de múltiples devenires, que trabaja a través de las diferencias y es internamente diferenciado pero aún confinado y responsable. Por lo que la subjetividad posthumanista expresa un proceso de redefinición del propio sentido de apego y conexión para compartir el mundo como espacio territorial en tanto urbano, social, psíquico, ecológico. Es una

entidad transversal, completamente inmerso e inmanente a una red de relaciones no humanas -animal, vegetal, viral- (Braidotti, 2013).

Braidotti se basa en la noción nómada de Gilles Deleuze para darle un giro feminista a través de la diferencia sexual y la práctica de la política posicionada, que la entiende como encarnada e incardinada. Con esto, las diferencias se entienden más allá del dualismo, de la oposición jerárquica para reafirmar su fuerza generativa y creativa para dar paso a un nuevo materialismo feminista entendido mejor como diferenciado (*differing*) que diferente (Van der Tuin y Dolphijn, 2011).

Las teorías de la diferencias sexual emergen desde el marco postestructuralista francés, desde donde se crítica la centralidad masculina incorpórea, racionalista y universal de la cultura falogocentrista, que considera que para superar los dualismos de ese pensamiento, es constitutiva la corporeidad de lo que implica existir y pensar.

Esta idea impacta en el marco de pensamiento del nuevo materialismo feminista, especialmente en el pensamiento posthumano de Rosi Braidotti, donde el cuerpo no está escindido de la mente. El compromiso que surge desde una postura posthumanista, por tanto, propone una metodología ético-onto-epistemológica situada (Barad, 2003), que sutura la idea de que *ser* y *conocer* de ninguna manera están escindidas. Dar

cuenta de la localización, como Haraway (1998) propone, es comprometerse a evidenciar que los conocimientos que se elaboran, están enredados en un todo donde *conocer* y *ser* no están escindidos, sino que, es localizado y comprometido (Haraway, 1998), siempre en procesos intra-activos (entangled), como afirma Barad (2003, pág. 828) “somos parte de [el mundo] que intentamos entender”.

Desde el marco del nuevo materialismo (feminista), la noción <<onto epistemología>> elaborada por Barad (2003), se utiliza para cuestionar el enfoque representacionista sobre las prácticas discursivas y procesos de producción de conocimiento, en donde la realidad se conceptualiza en sentido monista e intra-activo. Este cuestionamiento a la producción de representaciones e ilustraciones como “objetivas de la realidad”, genera procesos material-semiótico que proponen cambios.

El aspecto ontológico entonces es conceptualizado como una red rizomática de devenires e intra-acciones materiales y discursivas. En la realidad no existen copias ni originales, lo que presenciamos son procesos de transformación intransitivos, interconectados en distintas velocidades e intensidades.

Katherine Hayles (1999) entiende que la «posthumanidad», se caracteriza

por el impacto de de artefactos mecánicos en el cuerpo humano, lo que produce unas representaciones simbólicas, muy próximas a la literatura y el cine. La ficción es una manera de mirar el mundo, el cine y la literatura en referencia a la posthumanidad han abierto caminos que nos desafía a replantear las fronteras diluidas ente lo natural y lo tecnológico, entre lo humano y el objeto máquina (Borrás, 2008).

### **2.5.1 Crash course in science: difracción.**

Para el estudio de la práctica cosplay transito por la teoría posthumanista que dota de herramientas onto-epistemológicas y, por tanto, metodológicas que me permite articular marcos teóricos performativos -y de performance), postfemnistas y queer, subrayando la importancia de la hibridación -lo humano con las tecnologías, así mismo con animales. Con esto, refractar desde la <<política de la identidad>>, el cuestionamiento a la importancia de la representación en relación a la construcción del género pero, que a su vez, abra caminos para considerar la metamorfosis, en tanto devenir, como desidentificación. Con esto, evidenciar las maneras en que el imaginario social (mexicano) de la modernidad basado en el binarismo, en la vigilancia de la apariencia, las fronteras diluidas producen la diferencia.

El nuevo materialismo me provee de herramientas metodológicas para

evidenciar, a través de las entrevistas reflexivas y en profundidad con cosplayers mexicanas, cómo se continua produciendo dualismos y binarismos.

Barad (2003) denomina <<trampa de ópticas geométricas>> a la manera en que las aproximaciones del constructivismo social han quedado atrapadas en un juego infinito de dos espejos, confrontados que conlleva a dejar el aspecto epistemológico en una visión limitada. Apunta hacia la diferencia en el cambio geométrico de ópticas, en la reflexividad, la cuestión de duplicidad e igualdad, donde ver la propia imagen en el espejo forzosamente implica una distancia, por lo que hay una separación entre sujeto y espejo, de igual manera la objetividad trata de la separación sujeto y objeto (Barad, 2012). Por esto, la difracción permite estudiar la naturaleza del aparato y también la del objeto.

Aprendí de la difracción (ver figura 12) a través de una vivencia. Cuando era pequeña, la actividad más chocante era meterme a la ducha. Un día en la azotea de la casa de mis padres, mientras jugaba con la pileta, quedé cautivada por un haz de luz que entraba en el agua y se desviaba, se multiplicaba. Una de mis muñecas cayó dentro del agua. Al estirarme para alcanzarla, un aire con una potencia indiscutible me tiró y caí dentro. Tuve que ir corriendo con mi madre, sintiendo mucha vergüenza, a pedirle

que duchara.

Barad utiliza la noción de Haraway (2004) <<difracción>> para proponer un cambio de ópticas, pasar de la reflexión a la difracción, y hacer de ella una herramienta crítica mutada del análisis, como un mapa de interferencia que no de replicación, reflejo o reproducción. El patrón de difracción, en palabras de Haraway:

no produce un desplazamiento de «lo mismo», como sí hacen la reflexión y la refracción. La difracción es una cartografía de la interferencia, no de la réplica, el reflejo o la reproducción. Un modelo difractado no indica dónde aparecen las diferencias, sino dónde aparecen los *efectos* de la diferencia (Haraway, 1999, p.126).

Un método de entendimientos leídos difractivamente, específicamente desde el feminismo, la teoría queer y el estudio de las ciencias, provee la construcción de nuevos conocimientos, atenta y cuidadosamente de leer las diferencias que importan en sus finos detalles, junto al reconocimiento que hay intrínseco a este análisis es una ética que no se basa en la exterioridad, sino más bien el entrelazamiento. Las lecturas difractivas generan provocaciones inventivas, son compromisos respetuosos, detallados y éticos. (Barad, 2003, 2012).



Figura 12: El método refractivo nos ayuda a expandir las posibilidades, a transformar y diversificar más que a reflejar. Reinterpretación refractiva que hace referencia a la famosa portada de Pink Floyd, Dark Side of The Moon por Mrs. WildeWatch. Extraído de DeaviantArt. Consultado desde <http://orig02.deviantart.net/c460/f/2010/236/a/6/>

Barad cita a Haraway para enfatizar que la difracción es heterogeneidad

diffraction patterns record the history of interaction, interference, reinforcement, difference. Diffraction is about heterogeneous history, not about originals. Unlike reflections, diffractions do not displace the same elsewhere, in more or less distorted form, thereby giving rise to industries of [making about origins and truths]. Rather, diffraction can be a metaphor for another kind of critical consciousness (Barad en Dolphijn & van der Turin, 2012, p. 51).

Barad utilizando los entendimientos de la física cuántica, elabora la noción

<<enredo>> o <<entrelazamiento>> (entanglement) como un asunto ético-onto-epistemológico, pues subraya el hecho de que el conocimiento es un entrelazamiento material directo en donde existen posibilidades agenciales. En lugar de la separación de sujeto y objeto, hay un enredo de sujeto y objeto, que se denomina "fenómeno". La objetividad, en lugar de ofrecer una imagen de espejo no distorsionada del mundo, se trata de la rendición de cuentas a las marcas en los cuerpos, y la responsabilidad en los enredos de la cual formamos parte (Barad en Dolphijn & van der Turin, 2012).

### **2.5.2 Realismo agencial.**

En su proyecto ético-onto-epistemológico (Barad en Dolphijn & van der Turin, 2012), re-elabora las nociones de <<agencia>> y <<actante>> para llevarla más allá de los marcos humanistas, lo que provee ontologías relacionales, en sus palabras

So agency is not about choice in any liberal humanist sense; rather, it is about the responsibilities and accountability entailed in reconfiguring material-discursive apparatuses of bodily production including the boundary articulations and exclusions that are marked by those practices (Barad en Dolphijn & van der Turin, 2012).

Con esto propone el concepto <<realismo agencial>> que no requiere del tipo de enfrentamientos de los aparatos puesto que las intra-acciones no son determinantes, incluso cuando los aparatos se refuerzan. Las interacciones implican exclusiones que llevan a determinismos que no permiten el libre albedrío. Barad nos invita a repensar la causalidad en relación a la agencia, pues considera que se ha convertido en una mala palabra tanto como la idea de realismo. Se nos enseña a pensar la causalidad, y propone un ejemplo con lo que sucede con las bolas de billar, como causa y efecto que se deben seguir una sobre otra. Con la noción <<intra-acción>> propone una nueva manera de pensar la causalidad, no en tanto neologismo, que consigue que nos cambiamos de la interacción, donde empezamos con entidades separadas e interactúan, a la intra-acción, donde hay interacciones a través del cual sujeto y objeto emergen, en una nueva comprensión de la causalidad en sí.

La para Barad (2012) <<agencia>> se trata de la capacidad de respuesta mutua para atender a los desequilibrios de poder, lo que permite la agencia es la posibilidad de re-configurarnos. Desde su perspectiva, agencia no es algo exclusivo que poseen los seres humanos en su vínculo a la sanción que superan a través de ella. Sino que pretende un proyecto que ponga atención a los desequilibrios de poder.

Mientras Haraway (2004) propone un <<realismo figurativo>> partiendo del lenguaje, el estilo y las metáforas con lo que crea su figuración mitológica cyborg, Barad propone un <<realismo agencial>> que elabora desde la mecánica cuántica que sostiene su onto-epistemología cimentada.

### **2.5.3 Diferencia entre representar y performar.**

*“like the diffraction patterns illuminating the indefinite  
nature of boundaries  
—displaying shadows in “light” regions and bright spots  
in “dark” regions—  
the relation of the social and the scientific  
is a relation of “exteriority within.”  
Barad (2003, p. 803)*

Siguiendo la discusión que Barad (2003) elabora sobre el problema de la representación, en donde subraya el poder que se le ha concedido al lenguaje, notando que en cada giro sucedido -desde el lingüístico, semiótico, interpretativo, cultural- pareciera que todo se articula sobre el lenguaje o la representación cultural incluyendo la materia (Barad, 2003). La autora nos invita a repensar en la relación de conceptos clave: materia y significación. Por lo que un entendimiento <<performativo>> de las prácticas discursivas permite desafiar la creencia representacionista que ha cedido el poder a la palabra para representar cosas preexistentes.

Afirma que la performatividad es una impugnación al excesivo poder que se le ha otorgado al lenguaje para determinar qué es real. Por lo que moverse del representacionalismo hacia alternativas performativas permite cambiar el enfoque, de las cuestiones de la correspondencia entre las descripciones y la realidad a cuestiones de prácticas, al hacer y las acciones, lo que trae a primer plano cuestiones de ontología, materialidad y agencia (Barad, 2003).

La noción performatividad se ha convertido en un término ubicuo en los estudios literarios, estudios de teatro, y el área interdisciplinaria naciente de los estudios de performance. La noción posthumanista de la performatividad incorpora los factores de la importancia material y discursiva, social y científica, humana y no humana, naturaleza y cultura. Desde esta noción postumana, se pone en cuestión lo dado de las categorías diferenciales entre humano y no humano, examina las prácticas por las cuales los límites diferenciales se estabilizan desde la academia. La performatividad está vinculada con la formación del sujeto así como la producción material de los cuerpos, desde la noción de Butler como “materialización” y de Haraway como “reconfiguración materializada”, por lo que será importante entender cómo se producen cuerpos materiales.

El representacionalismo es la creencia en la distinción ontológica entre representaciones y entidades distintas e independientes para ser representadas. Hayles completa esta noción al afirmar que

No longer natural, human-only language increasingly finds itself in a position analogous to the conscious mind that, faced with disturbing dreams, is forced to acknowledge it is not the whole of mind. Code, performing as the interface between humans and programmable media, functions in the contemporary cultural Imaginary as the shadowy double of the human-only language inflected and infected by its hidden presence. (Hayles, 2006, p. 157).

El sistema de representación es la teoría explícita de acuerdo tripartito entre conocimientos (representaciones), lo conocido (lo que supuestamente se representa) y la existencia de un conocedor (alguien quien realiza la representación). Esto pone de manifiesto que las representaciones funcionan como mediación entre las entidades independientemente existentes (Barad, 2003).

El <<representacionalismo>> ha sido desafiado por feministas, postestructuralistas, críticos postcoloniales y teóricos queer. La noción <<performatividad posthumana>> entendida por Barad (2003), no es una

invitación a cambiar todo en palabras, incluyendo los cuerpos, sino es un desafío a examinar las hábitos de la mente que conceden poder al lenguaje y otras formas de representación que determinan nuestras ontologías. A cambiar el foco de de las correspondencias entre descripciones y realidad (en los reflejos de naturaleza o cultura) a materia de prácticas, del hacer y acciones. Los fenómenos se materializan e importan de manera recíproca a escala material, discursiva a sí como ética.

Decretar límites siempre implica exclusiones constitutivas. El proyecto de Barad es contribuir con la herramienta teórica de la performatividad en tanto elaboración materialista, naturalista y posthumana, que permita su participación en el mundo del devenir, en su curso intra-activo en estudios de ciencia, teoría feminista y queer para promover su consideración mutua. Lo que importa es el entendimiento de “how matter matters” (Barad, 2003, 803).

**CAPÍTULO 3.**  
**Cosplay:**  
**devenires múltiples y encarnados.**

CLAUDIA CASTELÁN

En este capítulo, primeramente sitúo a la lectora en la definición <<cosplay>>, desgloso sus variantes con la finalidad de ilustrar las diferentes posibilidades en relación a trajes y disfraces para poner en relación a narrativas anime y manga, y más adelante, hacia el capítulo cuatro, abordar las diferentes tecnologías performativas que posibilitan su práctica. A continuación, describo a grandes rasgos, la estética que caracteriza los estilos de dibujo, que como ya es reconocido, mezcla o hibridiza aspectos de la cultura visual occidental con la asiática, pongo especial atención en la incorporación de imaginarios antropomórficos, abyectos, teratológicos, apocalípticos y futuristas. Después, abordo las divisiones existentes de las narrativas anime y manga como demográficas y temáticas. Con esto ofrezco un panorama de cómo se configura la relación entre estética de personajes, narrativas y públicos que se encarnan en la práctica cosplay. Finalmente, hago un recuento de algunos de los estilos de vestimenta entendidos como <<Harajuku Style>> para hacerlos dialogar con estilos subculturales que han tenido impacto en occidente y se han replicado por el mundo.

### **3.1 Conformación de la definición cosplay.**

Es oportuno decir que la práctica *cosplay*, contracción de las palabras inglesas 'costume' y 'play' o en japonés *kosupure*, se entiende como el juego de disfraces. Me parece adecuado centrar la atención en su parte lúdica, pese a que requiere grandes esfuerzos y dedicación en la confección del traje, la elaboración del maquillaje, el cuidado del peinado, la práctica no pierde su parte divertida.

En un principio, fue a través de páginas web, blogs, foros de discusión donde se ubicó el origen y definición de la práctica, era puesto en común por los propios fans quienes lo describían para aportar impresiones. El tema fue un tópico de debate, estructuración y constante demarcación. Con el tiempo, así como la aparición de diversas investigaciones a lo largo del mundo, el cosplay se ha definido como un movimiento que está basado en la performance del disfraz y la gran mayoría de autores subrayan la parte afectiva que conecta la práctica con el personaje seleccionado para encarnar.

La práctica *cosplay*, contracción de las palabras inglesas 'costume' y 'play', o en japonés *kosupure*, se ha definido como un movimiento que está basado en la performance del disfraz que se presenta en convenciones y salones de anime o cómics, los fans de diversas

narrativas ficticias -anime, manga, cómic, películas, videojuegos, libros, o artistas musicales -e incluso personajes célebres de la realidad- seleccionan un personaje con quien se identifican y mantienen un vínculo afectivo para encarnarlo a través de disfraces que pueden elaborar, o no, a mano y utilizando diversos recursos (Winge, 2006; Gn, 2011; Lamerichs, 2011; Stockburger, 2012; Lunning, 2012; Bainbridge & Norris, 2013; Jacobs, 2013). Pese a que cada uno de estos autores aporta posturas e intereses diferentes, todos coinciden en la importancia de la identificación de fans con personajes ficticios así como la resonancia que esta práctica ejerce en la construcción de identidad.

Winge (2006) señala que las especulaciones en torno al origen de la práctica cosplay tiene una suerte de flujo de información de Estados Unidos al Japón, pese a la creencia generalizada de que es una práctica asiática. Especula que, por un lado, la práctica podría tener sus orígenes en Estados Unidos hacia los años 60's cuando la gente se vestía y actuaba el papel de sus personajes favoritos de ciencia ficción y fantasía, por ejemplo Spock de Stark Trek o Robin de Batman. Por otro lado, apunta que la práctica pudiera ser importada del Japón a Estados Unidos, y al resto del mundo, a través de la formación de clubes de anime y manga.

Se atribuye a Takahashi Nobuyuki<sup>24</sup>, fundador y escritor del Estudio *Hard Deluxe Inc.*, el crédito de acuñar el término <<cosplay>>. El relato especulativo cuenta que hacia 1984 asiste a la convención de ciencia ficción *Worldcon*, en Los Ángeles, al quedar impresionado por la gran cantidad de gente disfrazada de personajes de ciencia ficción y fantasía, anima a los lectores japoneses de *My Anime magazine* a disfrazarse en las convenciones de anime y manga<sup>25</sup>. Para Nobuyuki la palabra mascarada, con la que se designaba la práctica estadounidense, resultaba problemática pues traducida al japonés significa <<fiesta de disfraces aristocrática>>, radicalmente diferente de los concursos de disfraces en las convenciones de anime y manga (Bruno en Winge, 2006), por lo que propuso <<costume play>> que eventualmente quedaría como acrónimo <<cosplay>>, en japonés コス (*kosu*) y プレ (*pure*). “Como resultado, Takahashi añade dos nuevas palabras a la subcultura y así como al léxico de la cultura pop: cosplay y cosplayer” (Winge, 2006, p. 67).

Es una práctica que se replica alrededor del mundo y con mayor efervescencia en los últimos años Stockburger (2012). La práctica cosplay

---

24 Quien se ha desarrollado en campos como la animación, películas de ciencia ficción, videojuegos, juguetes y dispositivos digitales. Ha dirigido más de 3.000 publicaciones, iniciado o renovado más de 60 revistas y ha participado en la producción de más de 100 artículos desde 1976 hasta 2005.  
<<[http://www.hard.co.jp/german/profile\\_01.html](http://www.hard.co.jp/german/profile_01.html)>>

25 Los datos no son muy precisos pues en Winge (2006) manifiesta que la fecha de esta acuñación es hacia 1984, por otro lado, Ogonoski (2014) cita a Galbraith (2009) para reportar que fue hacia 1983.

es una expresión de pasión que un fan siente por un personaje de anime o manga, lo que le lleva realizar una ardua indagación en tanto técnicas y procedimientos materiales – confección de trajes, estilismo de peinados y pelucas, técnicas de maquillaje, adaptación o modificación de accesorios y creación de armaduras- y estudio para encarnarlo de manera convincente a través de replicar sus movimientos, gestos, poses y coreografías.

Stockeburguer (2012) considera al cosplay como una performance específica de conocimiento inseparable de facetas sociales y comunales, a saber una forma de conocimiento encarnado (embodied). Entiende también la práctica cosplay como una forma específica de recuperación (remediation) que va desde los medios de comunicación digitales, como los juegos de ordenador y películas digitales de animación hacia la performance encarnada.

Proponer una revisión de la definición <<cosplay>> en Wikipedia, en español, me permite mostrar cómo la práctica es apropiada y entendida desde un enfoque hispano parlante. Además de visibilizar que la elaboración de la definición de una práctica que no es propia del territorio iberoamericano, comprende problemáticas de traducción, entendimientos y, de alguna manera, refleja los modos en que se lleva a cabo en este

territorio.

Al buscar la primera definición, como una articulación que una comunidad virtual elabora a través de Wikipedia, encuentro que ésta ha sido modificada significativamente desde su aparición el 8 de septiembre de 2004. La entrada a parece sin imagen y contiene la siguiente información:

cosplay son secciones o cosas que aparecen en los eventos de anime en donde los fanaticos del anime o el manga se disfrazan de sus personajes favoritos<sup>26</sup>. (Wikipedia, 2004)

La siguiente entrada, un mes después, se añade la relación de cosplay a “la cultura otaku<sup>27</sup>”, la etimología –que perdura hasta la fecha- y la oración “en algunas convenciones de manga en Occidente los asistentes pueden hacer cosplay, e incluso pueden acceder gratis si van disfrazados”, incorpora, de manera escueta, el espacio donde tiene lugar la práctica: las convenciones. Eventualmente se han añadido en otras entradas elementos en relación a personajes que coexisten alrededor de los cosplayers como los “llamados *kameko* (por *kamera kozo*, 'chico de la cámara') sacan fotografías de los que hacen cosplay, tras lo cual les

---

26 Consultado 6 noviembre 2015, desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Cosplay&direction=prev&oldid=247205>

27 Término que se emplea, especialmente en Japón, como sinónimo de *persona con aficiones obsesivas* y se aplica a cualquier tema o campo, sobre todo al fandom de anime y manga. Consultado 6 noviembre 2015 desde <https://es.wikipedia.org/wiki/Otaku>

ofrecen copias de sus fotos como regalo”<sup>28</sup>.

Hacia 2005 se incorporan elementos sobre el origen, influencias del manga, anime, J-pop y J-Rock. Llama mi atención la siguiente incorporación realizada hacia de mayo de 2005:

Los mismos cosplayers tienen sus propios requisitos para ser de pies a cabeza (lo cual no impide a cualquiera serlo), entre los que se encuentran esta serie de "normas":

- Representar a tu personaje tanto física como psicológicamente - Parecerte lo máximo posible al personaje en cuestión - Imitar al personaje en su forma de hablar y acciones Pero ya se sabe que cualquier persona puede ser cosplayer, incluso sin cumplir tales requisitos, ya que la mayoría de cosplayers no cumplen ninguno de ellos<sup>29</sup> (Wikipedia, 2005).

La desarticulada aclaración sobre las “normas” para realizar cosplay resulta muy interesante pues lo que expresa y propone sobre la afinidad del cuerpo y la manera de encarnarlo al final se ve nublado de manera irónica por la frase “la mayoría de cosplayers no cumplen ninguno de

---

28 Consultado 6 noviembre 2015, desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Cosplay&direction=next&oldid=377475>

29 Consultado 6 noviembre 2015, desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Cosplay&direction=next&oldid=693294>

ellos”. Poco tiempo después retirarían esta serie de normas pues ya se sabe que no es imperativo tener un parecido físico al personaje.

En la edición de la definición del término

cosplay del 10 de mayo del 2007, comienzan a aparecer la relación no explícita con los productos japoneses como manga y anime, sin definir la procedencia de películas, libros o

videojuegos; le define como un juego de

disfraces que pretender interpretar a un personaje, la definición se

acompaña de una imagen de tres personajes que al pie de foto dice

“Cosplayers en Harajuku(Tokyo), vestidos como los integrantes de la banda Malice Mizer” (ver figura 12).



Figura 13: Primera ilustración que acompaña la definición cosplay. CC BY-SA 3.0 por Gene.arboit

El cosplay (コスプレ'kosupure'?) etimológicamente del inglés *costume play*, juego de disfraces, consiste en disfrazarse de algún personaje (real o inspirado) de un manga, anime, película, libro, videojuego o incluso cantantes y grupos musicales e intentar interpretarlo en la medida de lo posible. Aquellos que siguen esta práctica son conocidos como *cosplayers*, siendo para ellos una de sus principales aficiones<sup>30</sup> (Wikipedia, 2006).

<sup>30</sup> Consultado desde <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Cosplay&direction=next&oldid=4101964>

Parece no existir cambio sino hasta febrero de 2006<sup>31</sup>, en donde la definición toma una forma más compleja que sin embargo le deslinda del vínculo como práctica en relación a consumos de Japón:

es un término de la cultura popular que hace referencia a la representación de personajes de ficción japoneses mediante la utilización de disfraces que asemejan la indumentaria característica del personaje. El término está relacionado con la representación de personajes de ficción propios de los medios en la cultura oriental, concretamente aquellos del anime, manga y videojuegos (Wikipedia, 2006).

En esta entrada, la práctica se describe como un “término de la cultura popular”, haciendo hincapié en la representación de personajes en “relación” a la ficción japonesa, lo que no le coloca en relación estricta a una práctica en relación de los productos japoneses.

La siguiente modificación que sucedió apenas cuatro días después, el 24 de febrero del 2013, pasa de ser un “término de la cultura popular” a ser “un arte representativo”, aunque no se aclara de qué. La definición sólo se conforma con citar como fuentes al cómic, al anime, manga y

---

<sup>31</sup> La página fue editada por última vez el 6 noviembre de 2015 a las 22:00  
<https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Cosplay&direction=next&oldid=63979718>

videojuegos:

Es un tipo de arte representativo, donde los participantes usan accesorios, y trajes que representan un sujeto específico o una idea. Los cosplayers a menudo interactúan para crear una subcultura centrada en el juego de roles. Una definición mas amplia del termino "cosplay" aplica a cualquier uso de disfraz de juegos roles fuera del escenario, independientemente de su contexto cultural. Las Fuentes favoritas para esto incluyen Comics, anime, manga y videojuegos<sup>32</sup> (Wikipedia, 2013).

Resalta el uso de accesorios mas que de disfraz para representar un sujeto o idea, que puede ser cualquiera. Le focaliza en el juego de roles, sería probable esta definición le vincule al sentido de performar al personaje en actitudes y vestuario, es decir en el autoconvencimiento de que se es tal personaje. De otra manera, y por la forma en que se desarrolla un juego de rol, es posible que no comporte relación al describir la práctica. Enfatiza que la idea de que el disfraz se utiliza fuera del escenario, lo que nos invita a pensar que podría ser más bien un estilo que se desarrolla en cualquier contexto social, lo que podría contextualizarse según en qué casos. Algunos de los cosplayers que

---

<sup>32</sup> Cambio registrado el 24 de febrero de 2013 <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Cosplay&oldid=64103129>

entrevisté coincidían en que generalmente no efectúan la práctica cosplay fuera del ámbito de las convenciones, especialmente por el empeño y dedicación que ponen en la confección de los trajes. Sin embargo, este sería un interesante punto a indagar ¿qué sucede cuando esta práctica se transporta a otro espacio que no es la convención? Cuestión que dejo como propuesta abierta para futuros estudios.

El último cambio significativo en la definición, sucedió hacia el 26 de mayo de 2013 y que perdura hasta el momento de escritura de esta tesis, lo que implica que la descripción sigue en constante evolución por las aportaciones que incluso hacen algunos practicantes de cosplay.

Es un tipo de moda representativa, donde los participantes usan disfraces, accesorios y trajes que representan un sujeto específico o una idea. Los cosplayers a menudo interactúan para crear una subcultura centrada en el juego de roles. Una definición más amplia del término "cosplay" aplica a cualquier uso de disfraz de juegos roles fuera del escenario, independientemente de su contexto cultural. Las Fuentes favoritas para esto incluyen Comics, anime, manga y videojuegos.<sup>33</sup> (Wikipedia, 2013).

---

<sup>33</sup> Cambio registrado el 26 de mayo de 2013 <https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Cosplay&direction=next&oldid=66722672>

Seguido de esta definición sigue la siguiente descripción en la actual entrada:

El *cosplay* tiene un enfoque cultural específico dedicado a la representación realista de una idea o un personaje propio de la ficción; puede tener distintas variantes según la intención y el contexto, normalmente haciendo una representación física y dramática de un personaje. Entre sus variantes se encuentran notablemente: la representación de personajes antropomorfos, la adaptación antropomorfa de personajes zoomorfos, el *cross-dressing*, la representación de los roles de género opuestos y el carácter erótico (Wikipedia, 2013).

En la versión en inglés de Wikipedia, la actual definición describe de la siguiente manera:

portmanteau of the words costume play, is a performance art in which participants called cosplayers wear costumes and fashion accessories to represent a specific character. Cosplayers often interact to create a subculture and a broader use of the term "cosplay" applies to any costumed role-playing in venues apart from the stage. Any entity that lends itself to dramatic interpretation may be taken up as a

subject and it is not unusual to see genders switched. Favorite sources include manga and anime, comic books and cartoons, video games, and live-action films and television series. The rapid growth in the number of people cosplaying as a hobby since 1990 has made the phenomenon a significant aspect of popular culture in Japan and some other parts of Asia and in the Western world. Cosplay events are common features of fan conventions and there are also dedicated conventions and local and international competitions, as well as social networks, websites and other forms of media centered on cosplay activities<sup>34</sup> (Wikipedia, 2015).

Llama mi atención que desde esta entrada en inglés la práctica sí se comprende en relación a una performance teatral, así como complementar que es un hobby que emergió en los noventa en diferentes lugares del mundo, además de incluir la importancia de conexión a través de redes virtuales. Me intriga pensar por qué en la entrada hispano parlante no contempla la idea que relaciona la práctica como performance.

---

34 Consultado el 6 noviembre de 2015 desde <https://en.wikipedia.org/wiki/Cosplay>

¿Cuál es la diferencia entre traje y disfraz? ¿Podría ser una moda representativa? De ser así ¿de qué ámbitos estamos hablando? Parece un poco errónea la idea de que los cosplayers “interactúan para crear una subcultura centrada en el juego de roles”. ¿Desde dónde se le vincula como juego de roles? ¿Tiene relación al juego de rol<sup>35</sup>? En una ampliación del término se afirma que “aplica al uso de cualquier disfraz de juegos de roles fuera del escenario”, entonces ¿estaríamos hablando de que una práctica del disfraz en noche de brujas, halloween o día de muertos es una práctica cosplay? ¿Si se usa un disfraz de enfermera, según qué variaciones, no estaríamos hablando de un estereotipo, incluso erótico, más que por su vínculo con un personaje de una narración de ficción? Tampoco queda claro a qué escenario atiende y cuál es el contexto cultural. Se insiste sobre las fuentes como si fueran citas sólo de cómics, anime, manga o videojuegos.

La definición de cosplay en Wikipedia ha ido variando a través de incorporaciones, borramientos, bromas sobre la práctica, los practicantes y algunas imágenes. La producción de conocimiento que articula la

---

<sup>35</sup> El juego de rol o role-playing game, es un juego donde varios jugadores desempeñan un papel o el rol de un personaje ficticio con ciertas características en torno al desarrollo de una historia o una “aventura”, suelen situarse en lugares con seres mitológicos capaces de emplear la magia y otros atributos sobrenaturales. El narrador es quien lleva la historia y realiza una suerte de arbitraje al saber las reglas. Se dice que algunos juegos pueden llegar a durar varios días según la implicación de los jugadores así como el desarrollo de la aventura. Consultado desde <http://www.misrespuestas.com/que-son-los-juegos-de-rol.html>

entrada de cosplay en Wikipedia, es una muestra de cómo la gente puede contribuir a la construcción de conocimiento, sobre todo de temas que son tan contemporáneos y emergentes. Desde 2004, diferentes personajes con seudónimos o bien anónimos, han contribuido con enlaces, definiciones, imágenes, elaboradas relaciones, bromas pesadas, etc., a conformar la definición de cosplay. En esta comunidad cibernética, la interacción de conocimiento es auto-regulada, por lo que son los mismos usuarios quienes a través de discusiones proponen retirar, nutrir o editar algunos contenidos.

### **3.1.1 Despliegue de la performance: convenciones.**

El lugar donde despliega su apoteosis la performance cosplay es tanto en salones como en convenciones de manga y cómic. Existen diferentes maneras en que la práctica sucede en estos espacios, pues hay para quienes su objetivo es participar en concursos de cosplay en niveles locales hasta internacionales -como World Cosplay Summit<sup>36</sup> (WCS)-,

---

36 Evento internacional que se realiza anualmente en Nagoya, Japón. Es organizado por TV Aichi, debido a su popularidad ha recibido el apoyo de tres ministerios japoneses: Ministerio de Asuntos Exteriores, el Ministerio de la Tierra, Infraestructura y Transporte, y el Ministerio de Economía, Comercio e Industria. El primer evento se celebró el 12 de octubre de 2003, desde 2005 se lleva a cabo en dos días, en el primero se celebra el Cosplay Parade, y hacia el segundo se realiza el Campeonato Cosplay (Championship). En 2015, el premio fue para el equipo representante de México, Twin Cosplay formado por Juan Carlos Tolento y José María "Shema" Arroyo originarios de Toluca, quienes compitieron contra equipos representativos de 26 países. Presentaron la rutina del videojuego The Legend of Zelda: Majora's Mask, adaptada de la versión que presentarían en la final del WCS Stage México en TNT GT9. Recuperado en: <<<http://tnt-web.net/2015/08/03/el-equipo-mexico-gana-el-world-cosplay-summit-2015-en-japon/>>>.

pero, también hay quienes no tienen interés por competir, si no únicamente asistir y pasear por los corredores de convenciones, compartiendo y conviviendo con la gente que encuentran a su paso. Lo que genera que la concurrencia se haga fotos con cosplayers que consideran que su traje sea de interesante confección, debido a que les llama la atención el personaje o por reconocer a un personaje por el que sienten afecto.

Es importante destacar la observación que realizan Bainbridge y Norris (2013) en cuanto a que la práctica se mantiene contenida (o como ellos afirman, “institucionalizada”) en convenciones y otras reuniones de fans, situación que también sucede en México. Afirman que en Japón la práctica se despliega por diferentes espacios públicos relacionados al consumo como tiendas que venden disfraces, en parques de la zona Harajuku en Tokio, en bares Lady Dandy<sup>37</sup> y Maid cafés<sup>38</sup>, en shows de videojuegos, clubs nocturnos y convenciones especializadas.

Es importante resaltar que la práctica tiene variantes en cuanto a la participación en las convenciones, pues la performance que llamaré <<a terreno>> es aquella en la que los cosplayers tienen cierto nivel de compromiso con la representación pero no necesariamente les interesa

---

37 Lugares donde mujeres vestidas como hombres atienden y sirven a otras mujeres.

38 Lugares donde se atiende al público vestidos en cosplay, en un comienzo se vestía a las camareras en el estilo lolita.

participar en concursos de cosplay. Disfrutan sólo con pasear y convivir con sus amigos o bien posando para que la gente les haga fotografías. La performance no es exactamente una interpretación teatral, sino que tiene más una cercanía a la idea de performatividad en tanto que los gestos, actitudes y el vestuario están ensayados y estudiados para representar al personaje de manera convincente.

Por otro lado, está el cosplay que denomino <<escénico>>, aquel que sí tiene como finalidad ser representado frente a una audiencia a partir del concurso, en donde se articula un montaje bastante elaborado para su despliegue en el escenario. Considera escenarios, equipo técnico que ayude a la caracterización escenográfica, cambio de vestuario así como otros personajes que participan en la actuación de escenas localizables, generalmente de series animadas o películas, para lograr representarlo con efectividad, se acompaña de un montaje sonoro que guie la representación, y algunas veces con coreografías montadas.

La práctica puede realizarse de manera individual pero también en forma colectiva con amigos, sin importar muchas veces las distancias geográficas en las que se encuentren, a lo que se denomina <<cosplay grupal>>. Se selecciona una narrativa -aunque insisto que me focalizo sobre las narrativas anime y manga, también puede ser cualquier otra

narrativa que proviene de un videojuego, película, grupo musical, etc.- cada participante selecciona un personaje para encarnar, ya sea para concursar o bien simplemente para pasear.

Destaco, e insisto, que las maneras que llevan a la realización cosplay son tan variadas como personajes pueden existir. Siempre con el atractivo visual que provee en las convenciones las caracterizaciones y su espectacularidad llama la atención y adentra a los asistentes en un mundo de fantasía, constituyendo esto un fenómeno liminal que sutura una vida cotidiana con un universo de fantasía actualizado.

### **3.1.2. Variantes cosplay.**

Las variantes cosplay en tanto elaboración del traje, está relacionada a diferentes intereses y posibilidades, por un lado el tiempo que se pueda dedicar a la confección del traje así como los recursos tanto económicos como de habilidades manuales, conocimiento de materiales, etc., que se tengan. Algunas variantes pueden comportar connotaciones e identificaciones que algunos fans pueden asumir, mientras otros buscan sólo divertirse y disfrazarse sin tanta complicación o implicación.

Elaboro a continuación una relación entre las nociones que describen algunas variantes de cosplay en relación a otras prácticas del disfraz y del

uso de trajes y moda e ilustro, a través de una superposición de imágenes, la actualización que se realiza en la realidad en relación a la imagen de anime o manga, en algunas ocasiones de dejo resonar las voces que recolecté en salones de manga desde algún practicante. Con esto quiero pretendo situar a la lectora en la gama de posibilidades que comporta la confección de un traje y de lo espectacular que resulta encarnar el personaje, tanto en poses como con las soluciones de creación del traje. Cosplay se trata de materialidad y encarnación, lo que sutura una ficción con la realidad (Bainbridge y Norris, 2013).

### **3.1.2.1 Cosplay**

Hemos dejado claro que cosplay es la performance que un fan realiza para encarnar un personaje de ficción por el que tiene afecto a través de la elaboración de un traje. Varios fans comparten tutoriales del proceso de elaboración, aquí algunas imágenes de la página de Tatterhood en la elaboración del personaje Shinigami de la serie Death Note, uno de los personajes de confección más elaborados.



Figura 14: Ilustración 13: Proceso de elaboración de traje cosplay por Tatterhood, imágenes extraídas de su página <http://www.instructables.com/member/Tatterhood/>

### 3.1.2.2 Crossplay.

La palabra se conforma de la contracción de *cross-dressing* y *cosplay*, una persona se disfraza de un personaje del género opuesto. En ocasiones, suelen ser crossplayers aficionadas a la temática yaoi quienes realizan la práctica male to female. Otro aspecto a destacar es que el cuerpo femenino suele tener más concordancia a las características de personajes de anime, lo que permite la plasticidad del cuerpo para elaborar con mayor eficacia la práctica.



Figura 15: Figura Crossplay F-M Kakashi Hatake, consultado de <http://shimanagashi.tumblr.com/post/21317340073/naruto-crossplay-kakashi-by-%E9%BB%92%E5%B4%8E%E5%BD%B1> y [http://narutoinfo.wikia.com/wiki/Kakashi\\_Hatake](http://narutoinfo.wikia.com/wiki/Kakashi_Hatake)

Gabriel, es estudiante y tiene 15 años, asiste a la convención TNT de Ciudad de México, realiza crossplay para divertirse. “Hago crossplay y no soy homosexual, de hecho ella es mi novia. Nos disfrazamos en el baño porque en el pasaje (transporte público) sí estaría raro, ahí sí te ven feo, o en el metro, en el suburbano. Saben que un crossplay no es ser precisamente homosexual o hasta a veces lo toman como algo kawai, -refiriéndose a la convención. Cuando fui a comprar comida se me acercaron de más por atrás pero volteaba y le dije: “¿Qué haces?” Y me dijo “¡Ah eres chico!” y ya se alejó. Eso es algo horrible, yo digo que está bien que a uno le guste la mujer, le guste estar con ella pero otra cosa ya es faltarle al respeto en la calle o en algún lugar, siento que eso está muy mal”.

Le cuestiono ¿qué se siente ser chica por un rato? “Yo me siento normal,

bueno, no es de que yo sea normal así en la calle pero yo digo, ¡qué difícil! porque las mujeres se tienen que andar cuidando mucho, hay muchos chicos que son pervertidos. Ahora entiendo por qué hacen eso. De hecho hasta mi mamá me tuvo que ayudar, me dijo: 'no hazle así para que no te vayan a tocar y cosas así'. Hay muchos tutoriales en internet para maquillarse en general, para hacer también trajes o de todo". Su novia lo mira mientras él habla, Alondra tiene 13 años, le pregunto - ¿Y a ti, Alondra, qué te parece venir con tu novio que hace crossplay? "Pues se siente un poquito raro cuando nos ven que nos besamos, siento un poquito raro". Le pregunto qué piensa sobre la idea de que los chicos se vistan como chicas, a lo que responde: "pues que es algo diferente y padre porque se ven *kawaiis*".

### **3.1.2.3 Gender Bender.**

En cosplay, es una variante que consiste flexionar el género de un personaje a otro, por ejemplo si es un personaje que en la narrativa se presenta de manera femenina en la práctica cosplay gender bender se realiza con atributos masculinos y viceversa. Existe una relación importante al desafío de las rígidas normas de género a través de una hiperbolización en la performance de las actitudes, vestimenta y gestos que corresponden asignados a cada género.



Figura 16: Gender Bender anime Panty and stocking, fotografía de Yugi-kameko, ©2012-2015 akiramiku, consultado desde <http://akiramiku.deviantart.com/art/Panty-and-stocking-gender-bender-03-311128364?q=gallery%3Aakiramiku%2F26067647&qo=42>



Figura 17: Gender bender anime Hatsune Miku, por xx373xx - consultado desde <http://cdn.i.ntere.st/p/4887094/image> y [http://playstationallstars.wikia.com/wiki/User\\_blog:Dar\\_KingdomHearts/Fake\\_Hatsune\\_Miku\\_for\\_PSASBR?file=HatsuneMiku.png](http://playstationallstars.wikia.com/wiki/User_blog:Dar_KingdomHearts/Fake_Hatsune_Miku_for_PSASBR?file=HatsuneMiku.png)

#### **3.1.2.4. Gender play o gender fuck**

Esta variante del crossplay es una parodia que hiperboliza las características de los personajes, casi siempre, femeninos de diversas narrativas de ficción situándole cerca de la parodia drag. Un personaje que ha asaltado la escena pública es Ladybeard, un luchador australiano que partió a vivir a Hong Kong, cantante de la banda de metal kawaii Ladybaby. Sobre su práctica en relación a vestirse como mujer afirma

Hace años que me pongo vestidos para ir a fiestas y conciertos de rock. Es muy divertido, todo el mundo se lo pasa mejor cuando hay un hombre con un vestido en la fiesta. También me han atacado por ello varias veces, pero no creo que sea una reacción extraña, al menos no en Australia<sup>39</sup>.



Figura 18: Genderplay, interpretación de Ladybeard como Sailor Moon, consultado desde [http://www.elconfidencial.com/multimedia/album/alma-corazon-vida/2015-08-25/quien-es-ladybeard-la-estrella-japonesa\\_986323/](http://www.elconfidencial.com/multimedia/album/alma-corazon-vida/2015-08-25/quien-es-ladybeard-la-estrella-japonesa_986323/)

### 3.1.2.5 Kigurumi.

Hace referencia al disfraz de cuerpo completo en relación a dibujos animados que generalmente caracterizan animales como mascotas. Se le relaciona con el uso de pijamas de personajes y se le asocia a una práctica infantil. Los conocidos “disguise pajama” (“pijama de disfraz”),

<sup>39</sup> Consultado desde [http://www.elconfidencial.com/multimedia/album/alma-corazon-vida/2015-08-25/quien-es-ladybeard-la-estrella-japonesa\\_986323/](http://www.elconfidencial.com/multimedia/album/alma-corazon-vida/2015-08-25/quien-es-ladybeard-la-estrella-japonesa_986323/)

son trajes de cuerpo entero o pijama de medio cuerpo entero de apariencia antropomórfica de personajes populares. Las capuchas o gorras en estas pijamas no cubren la cara, generalmente es un traje que se puede comprar.



Figura 19: Pijamas antropomórficas de personajes consultado desde [http://www.kigurumi-store.com/shoppres/wp-content/uploads/2011/04/217088\\_1818605818329\\_1035640169\\_1952985\\_7067580\\_n.jpg](http://www.kigurumi-store.com/shoppres/wp-content/uploads/2011/04/217088_1818605818329_1035640169_1952985_7067580_n.jpg) y <http://www.zerochan.net/full/1659646>

### 3.1.2.6 Furrries.

También conocido como *fursuit*, contracción del inglés fur, pelaje y suit. Existe una comunidad interesada en el antropofomismo y también se allegan a las convenciones de anime y cómic con sus trajes elaborados generalmente de pelajes falsos y telas que permitan simular animales peludos. El traje generalmente es de cuerpo completo y puede ser uno de

los complicados de llevar pues las pesadas telas no permiten mucha ventilación hacia el interior del traje por lo que les colocan ventiladores con pilas. En México, este tipo de trajes se les conoce como “botargas”.



Figura 20: El traje furry es uno de los más complicados en su elaboración, depende, según la forma, de ventiladores internos para la circulación de aire. Consultado desde [http://pre07.deviantart.net/68e4/th/pre/i/2013/187/7/0/my\\_neighbor\\_totoro\\_by\\_mangokingoroo-d6capyq.png](http://pre07.deviantart.net/68e4/th/pre/i/2013/187/7/0/my_neighbor_totoro_by_mangokingoroo-d6capyq.png) y <http://strawberrymilkchan.deviantart.com/art/Sakura-con-2013-Totoro-362761864?moodonly=1#comments>

### 3.1.2.7 Animegao.

Significa en japonés “cara de anime”, el traje cubre todo el cuerpo, es color carne y ajustado, sobre él se coloca la ropa del personaje, se utiliza una máscara, muy representativa, que cubre toda la cabeza que copia fielmente los rasgos propios del estilo anime y manga. Con esto pueden parecer personajes de anime extraídos de la ficción, tal vez por esto sea la más inquietante de las prácticas cosplay. La práctica no es tan

extendida y muchas veces estos trajes se usan en stands para atraer público. Quienes realizan sus propias cabezas utilizan espuma, plástico, alambre, piel artificial entre otros materiales. El traje que se ajusta al cuerpo es conocido como zentai, y existe una subcultura muy presente en Japón.



Ilustración 21: Hatsune Miku es una idol pop virtual, consultado desde <http://www.zerochan.net/full/530981> y [http://forum.jogos.uol.com.br/topico-oficial-de-kigurumianimegao-vt\\_t\\_1862943?page=98](http://forum.jogos.uol.com.br/topico-oficial-de-kigurumianimegao-vt_t_1862943?page=98)

### 3.1.2.8 Kemonomimi.

Significa orejas de animal, los personajes poseen cola y orejas de animal (gatos, perros, zorros, caballos, etc.), son predominantemente humanos, a diferencia de la variante kemono, los personajes que poseen un gran parte de animal en relación a la parte humana. A menudo esta

CLAUDIA CASTELÁN

característica es sólo parte de su vestimenta y se puede quitar a voluntad.

Es variadas de las narrativas anime y manga, los animales y las

hibridaciones entre humanos y animales no es nada extraña.



Figura 22: El uso de orejas y cola es muy común en la práctica cosplay, consultado desde <http://agflower.deviantart.com/art/Ritsuka-155030475> y <http://images2.fanpop.com/images/photos/5000000/Ritsuka-loveless-5053072-735-963.jpg>

### 3.1.2.9 Mecha.

Mecha refiere a mecánico, dentro de las narrativas anime y manga ha destacado este tipo de género dedicado a grandes robots pilotados por humanos. La confección de estos trajes requiere de conocimientos sobre diversos materiales como fibras de vidrio, plásticos flexibles, pegamentos,

etc., y habilidades para la elaboración que van desde la carpintería hasta el ensamblaje de circuitos. Se requiere demasiada dedicación y estudio de los personajes para poder encarnarlo eficientemente, así como de un buen presupuesto para lograr un efecto convincente.



Figura 23: Realizar un cosplay del tipo Mecha requiere demasiado esfuerzo, tiempo y entusiasmo. Consultado desde <http://www.gginfinitenews.com/?p=24240> y [http://images2.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20110412181124/gundam/images/9/99/Zgmf-x20a.jpg](http://images2.wikia.nocookie.net/__cb20110412181124/gundam/images/9/99/Zgmf-x20a.jpg)

En TNT de la ciudad de México en 2013 conocí a José Luis Méndez, un personaje que lleva el cosplay a otra dimensión. La jornada de trabajo había sido cansada y demandante, el cansancio que sentía en los pies me hacía pensar únicamente en que el elevador estuviera un poco desahogado para evitar bajar a pie los cinco pisos para salir y llegar al autobús. Buscando la salida para las escaleras, Marc y yo nos dimos

cuenta que teníamos que cruzar todo el salón para poder bajar. De momento indignados por pensar que si un incidente ocurriera, las medidas de seguridad serían bastante precarias. Al cruzar el salón encontramos un cosplay mecha que medía alrededor de dos metros. ¿Cómo es que no lo habíamos notado? Nos dirigimos corriendo hacia él como si de dulces se trataran. José Luis, amablemente nos regaló unas palabras.

- Mi nombres es José Luis Méndez Luna, aquí en el ámbito del cosplay me conocen como *Master Prime*. Tengo 31 años y me dedico a esto, a ser maestro cosplay. A hacer trajes de cine, de cualquier índole tanto de películas, series de animación, etc. También de series de televisión. Yo comencé como todo mundo, como fan, como cosplay formal hasta hacer nuestros trajes. Nosotros lo hacemos de materiales reciclados, fomentamos mucho el reciclaje.

El espectacular traje conformado de piezas y además articulado, dejaba con la boca abierta a cualquiera, José Luis apuntó que el traje lo había elaborado al lado de su esposa, y que le había demorado una semana para confeccionarlo. - Está hecho desde cero, no existe un molde. Los hago con hule, madera industrial, materiales de pintura automotriz. Todo lo que es el sistema eléctrico también se lo colocamos. He ganado desde

el año 2008 a la fecha, he estado ganando aquí – refiriéndose a la TNT en México- con mis trajes. Empecé con el de *Depredador* ¿no sé si han visto los *Transformers*? Soy yo. Traigo a todos los *Transformers*, el *Iron Man* rojo con sistema eléctrico, el Depredador de cobre, los trajes de *Los Clones*. Aparte doy clases de todo esto que ustedes están viendo. También hago trajes si ustedes desean algo nosotros lo fabricamos.

Le cuestiono sobre su afecto por los robots, a lo que contesta, - Mira todo empezó por las películas de *Star Wars*. Me gustaba mucho *Dark Vader*, *Los Clones*, pero obviamente también la serie televisiva de los *Transformers* y de ahí se fomentó todo, ahí empecé a hacer mis armaduras hasta hacer los robots que te digo. Ahora que comúnmente se conocen como *Mecas*. Este es el traje más grande que tengo ahorita pero este es ligero porque por lo general pesan alrededor de 80 a 100 kilos. Este que traigo pesa yo creo unos 60 kilos.

La curiosidad por saber qué se siente estar en el traje me lleva a preguntarle ¿Cómo es meterse en el traje? - Obviamente si te gusta el personaje, si te gusta caracterizarte tal y como es el personaje, darle vida a la creación que tú acabas de hacer. Llevo desde las 2 de la tarde hasta ahorita, refiriéndose a que ya sonaban las 9 de la noche. Me quedo pensando en mis tontas quejas por el dolor de pies y el brutal calor que se

siente en todo el salón. Como si escuchara mis chillidos añade, - Vale la pena porque al público le gusta. Aparte nosotros trabajamos para convenciones, para fiestas, para la Plaza de la Computación y el Video Juego. Nos contratan eventos también, nos llevan como jueces entonces también nos gusta mucho porque tú empezaste como cualquier joven con tu traje poco a poco y por eso doy clases a los jóvenes para que aprendan lo que nosotros aprendimos y vean todo lo que se puede lograr. Soy Diseñador e Ingeniero Industrial y todo eso suma para que pueda lograrlo. Saco los trajes que estás viendo de las figuras pero también me baso en las imágenes de la figura me baso al 100%. Concluye diciendo que da clases de materiales y cosplay en un barrio de la Ciudad de México. Me siento emocionada, doy las gracias, lo felicito y me despido con una sonrisa mientras anuncian el cierre del evento.

### **3.1.2.10 Lolita.**

Esta caracterización se vincula a la imagen *kawaii*, joven, infantil y cute (Aoyama y Cahil, 2003; Schodt, 1996) que proyecta el estilo de vida lolita. Existe un debate sobre si lolita pertenece o no al cosplay. En la página Cosplays Venezuela<sup>40</sup> proponen esta aclaración

He decidido crear esto ya que he a raíz de una encuesta varios digeron (sic) que los "cosplay's de lolitas" están muy

---

40 Consultado desde <https://www.facebook.com/notes/cosplays-venezuela/lolita-no-es-un-cosplay/187813084610710>

explotados, bueno Para los que no saben, las LOLITAS no son COSPLAY's, es una sub-cultura de origen japonés cuya actitud esteticista, mezcla corrientes juveniles con la aristocracia de siglos pasados, principalmente las épocas del rococó y la era victoriana. Como muchas de las corrientes Underground japonesas, surge a finales de los 70 para irse propagando hasta llegar a puntos neurálgicos como Tokio, convirtiendo así al famoso barrio Harajuku en la capital del Lolita. Existen muchos estilos como: Gothic Lolita (Gosurori), Elegant Gothic Lolita, Elegant Gothic Aristocrat (Gothic Lolita Aristocrat), Classic Lolita, Country Lolita, Casual Lolita, Sweet Lolita (Amaloli), Deco Lolita, Horror Lolita (Gurololi), Hime Lolita. Wa-lolita, Qi-lolita, Kuro Lolita y Shiro Lolita, Sailor Lolita, Punk Lolita, Ero Lolita, Cyberlolita, Psychobilly Lolita, Maid Lolita, Pirate Lolita, Alice Lolita, Ita Lolita, Kodona, Ōji/Dandy. Muchos han caído en la idea errónea de que el lolita es un cosplay, pero no lo es, el lolita es un estilo de vida, una filosofía sin necesidad de disfrazarse. Lo sabes, Ser lolita no es ser Cosplayers, es solo un estilo de Vida :) (sic) (Cosplays Venezuela, 2011).

La afirmación que hace Yeni Sama, marca el límite entre la práctica cosplay y el estilo lolita al afirmar que es “una filosofía sin necesidad de disfrazarse”, lo que se afirma con esta frase es entonces que el estilo de vida no necesita del disfraz. Esta es una constante entre el saber y el poder, las fronteras que son vigiladas y que constantemente se repiten en las subculturas juveniles como reclamo de lo original y de lo propio.



Figura 24: Existen una serie de normas y maneras en que el vestido lolita debe ser llevado, muchas entusiastas del estilo lolita acatan cuidadosamente cada una de esas normas, consultado desde <http://www.zerochan.net/1160766>

### 3.1.2.11 Occidental.

Se identifica como a la variante cosplay que se realiza a partir de diversos personajes de ficción de comics, películas, literatura de ficción, series animadas y de televisión, cómics, etc., a partir de creaciones narrativas realizadas en Estados Unidos y Europa.



Figura 25: Cosplay en su versión occidental trae una diversidad de personajes de narrativas de diversos tiempos, Rainbowbrite es la imagen que actualmente acompaña la definición de cosplay en Wikipedia, CC por SA 2.0, subido por Slick-o-bot, consultado desde <https://es.wikipedia.org/wiki/Cosplay> y <https://plus.google.com/photos/108490838383189529095/albums/5079017814235542193/5456051857122671650?pid=5456051857122671650&oid=108490838383189529095>

### 3.2 Posición frente a concepto otaku y friki.

Lamarre (2009, p.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 atribuida a los jóvenes que estaban fuera de contacto con la corriente principal de la vida social, y que 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 a la de Miyazaki (Gardner en MacWilliams, 2008).

Kinsella (1998) complementa esta noción describiendo como otaku, a un término slang que carga con una percepción negativa del fandom para describir a una persona anti-social que disfrutan gastando su tiempo en casa y que comporta una significativa falta de habilidad para relacionarse con otros debido a su intenso vínculo con el anime y manga.

Fujoshi es un término japonés peyorativo, que significa “depravada” o “mujer podrida”, que estereotipa a las mujeres aficionadas, especialmente aquellas que gustan del yaoi, sin embargo, se dice que se usa como adjetivo que califica a las mujeres fanáticas de manga, anime o novelas de temática homosexual. En el caso masculino se les denomina fundashi.

Galbraith, a quien se le tilda como “el etnógrafo de la cultura otaku japonesa” (Jacobs, 2013), afirma que *otakus* masculinos y *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 en Jacobs, 2013 p. 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 que tengan en cuenta la consideración del término otaku como noción escurridiza que transmuta antes que como un fenómeno histórico, ubicando 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 un usos no previstos, que les permite ser minorías activas (Jacobs, 2013).

Realizando una lectura cruzada con Halberstam (2011) de su noción <<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.

Por otro lado, me rehusó 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, 2005).

Ogonoski (2014) discute sobre la postura de la cultura otaku que elabora Hiroki Azuma en su libro *Otaku: Japan's Database Animals* (2009), quien afirma que

otaku as consumer groups that indulge in "forms of subculture strongly linked to anime, video games, computers, science fiction, special-effects films, anime figurines, and so on (Azuma en Ogonoski, 2014, p. 3).

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 (2010), al observar que tanto las prácticas de otakus como de cosplayers son las prácticas de fans que denomina *prosumers* (de producer-consumer) y *approreadeas* (appropriator-readers), en términos de Jenkins (en Rose, 2012) no son consumidores pasivos sino que se involucran activamente en la producción de procesos de significación cultural.

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 una descripción generalizada, fija y taxonómica, pues debemos tener en cuenta que los motivos por los que se realiza cosplay son diversos y variopintos, por lo que no podemos encasillar o reificar una ontología que describa y generalice por igual. Conuerdo con Ogonoski (2014) sobre 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 agrego el

español y mexicano.

Algunos autores (Bruno, 2002; Lamerichs, 2011; Bainbridge y Norris, 2013), homologan <<otaku>> al fan estadounidense denominado <<geek>> o a <<nerd>>, y en España, muchos lo asimilan <<friki>>, lo que considero problemático pues todos los casos los términos resultan descripciones peyorativas, ya que la definición esta anclada a ciertas “aficiones obsesivas”, “comportamientos y vestimentas extrañas”. En 2012, la Real Academia Española incorporó la entrada <<friki>><sup>41</sup> como adjetivo coloquial en tres acepciones: 1) extravagante o excéntrico, 2) persona pintoresca y extravagante, 3) persona que practica desmesurada.

En las entrevistas que realicé, tanto a profundidad como por los alrededores de convenciones y salones, encontré respuestas muy dispares. Por un lado, quienes sí se autodefinían como otakus, por otro, quienes renegaban de autoetiquetarse de esta manera.

El trabajo de Amy Wilkins (2008) sobre un grupo subcultural en Estados Unidos, describe la utilización del estilo gótico como mediación estratégica en un espacio escolar para transitar de un estado de invisibilidad incómoda (*geek*)<sup>42</sup> a la visibilidad que permite a sus miembros

---

41 Consultado desde <http://dle.rae.es/?w=friki&o=h>

42 Wilkins (2008) se refiere como geek a los chicos estudiosos, aplicados y a menudo

competir en el escenario social juvenil y que conlleve al reconocimiento desde una visibilidad extravagante (*freak*)<sup>43</sup>.

Una de las actividades que más llama mi atención y que se realiza dentro de las convenciones, es la realización de concursos de “otakus”. Estos concursos 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. Aquí quiero aclarar que pese a que varias definiciones de cosplay consideran como otakus, como anteriormente se estableció en las definiciones producidas en Wikipedia, mi postura no es denominarles de esta manera. Otaku es aquella persona que tiene una afición y apego “exagerado” por algún hobby, comporta.

### 3.3 Narrativas anime y manga: imaginarios.

Es este apartado elaboro un acercamiento a las narrativas manga<sup>44</sup> y

---

adeptos a la tecnología, denominados como ineptos en lo social y lo estilístico, y por consecuencia, frecuentemente son solitarios, además tener una sobre inversión de los valores adultos de la clase media. La invisibilidad social marca al geek como adolescente fallido ya desde su preparación para el éxito adulto convencional.

43 Wilkins (2008) ubica la noción <<*freakness*>> como una categoría estratégica que media entre la noción <<geek>> y <<cool>>, es decir de una invisibilidad a una visibilidad particularizada por la espectacularidad del estilismo, permite el acceso a un tipo de visibilidad social valorizada que impugna los términos de la noción <<cool>>. La noción <<coolness>> se sitúa en un terreno disputado que activa los entendimientos de la raza, la clase y el género, a lo que agregaría la edad. Expresa resistencia a las autoridades establecidas o a las costumbres convencionales sociales de éxito, sin embargo, esa misma potencia le sitúa en una visibilidad exitosa.

44 Para profundizar sobre la genealogía del manga se recomienda el libro de José Andrés Santiago Iglesias (2011) “La Viñeta Japonesa. Del Cuadro Flotante al Tebeo Manga”, ed. Comanegra.

anime desde dos segmentos, el primero en relación al segmento de población, y en segundo lugar, un despliegue sucinto de las variadas temáticas que se abordan en estas narrativas. Esto tiene la finalidad de establecer puentes entre relatos, trajes cosplay e imaginarios que desarrollaré más adelante en el capítulo 4 para considerar las construcciones de los trajes mecha, kemonomimi y crossplay.

¿Es posible que la influencia de las imágenes anime y manga, en específico, de personajes impacten en la constitución de la identidad? Hemos pensado que las producciones animadas corresponden o son dirigidas específicamente a un terreno infantil, ¿podría esto ser una influencia de Disney World? Como afirma Toku (2007), mientras en Estados Unidos los cómics son para niños o coleccionistas, en Japón las influencias del anime y manga va desde los 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.

MacWilliams (2008) afirma que alrededor de 2,4 millones de japoneses gastan en productos manga, anime y videojuegos al rededor de 2,5 billones de dólares, y que se producen alrededor 4,354 nuevos títulos de

anime. A esto podemos sumar el creciente número de investigaciones que se traducen en libros que reflexionan el fenómeno en lo global y lo local.

La atracción de nuevos fans por el anime y manga tiene que ver con lo que Jean Marie Bouissou (en MacWilliams, 2008. p.5) denomina “aesthetic of excess, conflict, imbalance, and over sensuality”, 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, profundas, que comportan diferencias de las denominadas caricaturas occidentales, no sólo en el ámbito estético, sino también narrativo. Otro factor importante que cabe destacar, es la masiva producción de estos productos, como afirma MacWilliams (2008, p.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 today”.

Es probable que la gente que vivió su niñez hacia los años ochenta y noventa, tuvieran una estrecha relación con el anime a través de las televisoras nacionales o locales que programaban diferentes series animadas. Algunos títulos que conforman nuestro imaginario infantil: “Candy Candy”, “Heidi”, “Marco”, o *Remi*, en México, “Dragon Ball Z”,

CLAUDIA CASTELÁN

“Caballeros del Zodiaco”, “Ranma 1/2”, “Doraemon”, “Sailor Moon”, “Arale”, “Sakura Card Captors”, “Mazinger Z”, entre muchas, muchas más.

Encuentro que la cultura visual japonesa, desde las imágenes que genera la estética manga y anime, además de personajes en las narrativas, 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 humano, no humano y animal, e incluso con objetos, además del desbordamiento del género. De alguna manera impactan en consumidores. Treat (en MacWilliams, 2008) afirma que tanto manga como anime, siendo un nuevo medio, constituye una experiencia activa antes que un reflejo pasivo.

Recuerdo que muchas chicas en el colegio nos emocionábamos con la imagen y carácter de el hermoso Terry Grandchester, el tema acalorado de quinceañeras en el recreo, era el debate sobre la definición de quién era más guapo, si Terry o Anthony de la serie animada Candy Candy.

Me interesa exponer tres aspectos que parecen predominar en las narrativas japonesas, la relación con las máquinas, la relación con la animalidad y la relación con la abyección. Para esto citaré tres obras de Osamu Tezuka, quien es considerado como “el padrino del manga y

anime”, al impactar en futuras producciones del estilo manga así como de las narrativas.

Se entiende al trabajo de Tezuka como un reflejo de las experiencias y traumas de la guerra en Japón, así como las privaciones del periodo de postguerra, siendo profundamente pesimistas, algo que podemos notar con total claridad en otra obra del anime realizada en 1988 por el Estudio Ghibli, *Hotaru no Haka* (“La Tumba de las luciernagas”) de Isao Takahata.

En las historias de ciencia ficción de Tezuka, el conflicto que estructura la narrativa está basada en la relación posición entre democracia y libertad, a través del cuestionamiento sobre cómo las políticas de un gobierno irresponsable es gestionado por un dictador, que oprime implacablemente a sus subordinados, castigando a cualquier disidente, donde todo termina en desastre. Sus héroes son jóvenes que narrativamente se encuentran entre niños y adultos. Los adultos, son dibujados como caricaturas, son egoístas, poco comprometidos e incapaces de manejar los impresionantes poderes de las nuevas tecnología. En contraste, los jóvenes son razonables, se sacrifican, luchan valientemente contra la maldad corrupta de los adultos para salvar el mundo (Phillipps en MacWilliams, 2008).

Desde tres producciones que marcan el cenit de popularidad, a saber, 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 195-1954; 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 dialéctica 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, que no habían sido considerados anteriormente desde producciones de manga y, eventualmente, de anime. 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.

Las tres temáticas que desarrolla Tezuka, son una constante que atraviesa las narrativas de anime y manga, lo que determinado que

muchos de los fans consideren, teniendo clara razón, que no son productos únicamente para niños. La resolución de tramas suele ser muy compleja, y como expuse sobre el caso de Tezuka, van más allá de las narrativas occidentales dicotómicas de lo bueno y lo malo. La identidad es cuestionada, analizada y expuesta a través de relaciones humanas con otros no-humanos, como el caso de la antropomorfización, de las relaciones con máquinas, robots, cyborgs y entes virtuales, así como las posibilidades que abren los géneros abyectos sobre el género y el placer visual que podemos conocer en narrativas ecchi, yaoi y yuri.

Extendiendo una noción de tiempo, propongo ejemplos de narrativas que reflexionan alrededor de los cuestionamientos de la instrumentalización humana, la relación humanos-máquinas, virtualidad-realidad en géneros mecha, cyberpunk, distopía, postapocalíptico, mundos virtuales como *Neon Genesis Evangelion* (“Shin Seiki Evangerion”, 1995) del director Hideaki Anno, *Ergo Proxy* (“Ergo Purakushī”, 2006) dirigida por Dai Satō y *Ghost in the Shell* (Kōkaku Kidōtai, 1989, 2002) de Masamune Shirow en su versión manga y del director Kenji Kamiyama en su versión anime.

La relación a lo humano-animal esta presente de manera continua en la obra de Miyazaki y sus producciones desde el Estudio Ghibli, a través de reflexiones sobre los daños a la naturaleza por las ambiciones y guerras

humanas, las transformaciones posibles y positivas, la relación con la naturaleza e incluso objetos que poseen espíritu.

En la cultura japonesa existe una extendida perspectiva que no distingue líneas entre lo animado e inanimado. La religión *Shinto* desdibuja las fronteras entre seres humanos y otras manifestaciones de nuestra experiencia compartida. *Kami* se refleja no sólo en los seres humanos sino también en características geológicas, en objetos físicos inusuales de del paisaje natural y objetos entidades. En el pensamiento japonés, la “materia inerte” es aceptada como una valoración positiva, por lo que en la transformación del robot no hay nada que temer. Animales, maquinas y seres abyectos no comportan Otredad. ¿Es posible que las narrativas de anime y manga, desde esta perspectiva, contenga rasgos posthumanos?

### **3.4 Elementos que intervienen en la práctica cosplay.**

Para Stockburger (2012) el proceso de identificación conectado a la práctica cosplay afirma su influencia en tres niveles diferentes. En primer lugar, existe una identificación con el "universo narrativo"; en un segundo nivel, los cosplayers seleccionan personajes concretos dentro de estos universos narrativos. En un tercer nivel, la identificación también apunta hacia la misma comunidad de fans.

A través de los tránsitos etnográficos que realicé, y ampliando la noción de Stockburger, encontré que los factores en los que circunscriben el proceso de la práctica cosplay radica en elementos que se entrelazan y refuerzan unos a otros. En primer lugar, parto de la idea de la importancia del consumo de imágenes de narrativas, específicamente anime y manga, que derivan de productos que he mencionado anteriormente como videojuegos, películas, series de anime y series de manga. Los fans de estos productos tienen una manera activa de relacionarse con ellos, es un consumo activo que deriva a otras posibilidades creativas. Los fans se involucran con sus series favoritas para expandir y retrabajar el imaginario y narrativas de esos productos que consumen, por tanto, generan nuevos materiales visuales que dotan de significados (Jenkins en Rose, 2012).

Por ejemplo, en los salones se pueden encontrar diversos stands donde se vende dōjinshi, es decir publicaciones que los propios fans realizan; también puedo referir a que varias cosplayers son grandes dibujantes del estilo manga, y que esta actividad no la realizan sólo por aspiraciones artísticas sino que es una demostración de la afectividad que sienten por esos consumos.

En segundo lugar, encuentro que dicho consumo genera conocimientos y saberes, es increíble la capacidad que los fans tienen para organizar y

desplegar relaciones entre personajes, series, fechas de lanzamiento, etc., lo que evidencia que su amplio conocimiento sobre anime, manga así como un amplio léxico que relaciona consumos, prácticas y narrativas.

#### **3.4.1 Consumo.**

La práctica cosplay esta constantemente atravesada por el tema del consumo. Desde la compra de productos anime, manga, figuras de acción, videojuegos, libros sobre estos temas, etc., mismos colaboran en la construcción del andamiaje de sus saberes. Conectados y enredados, los saberes suponen desde prácticas del vestir, autores, directores, productoras, nombre de personajes y sus relaciones ubicadas en episodios, etc., justo aquello que les categoriza como otakus. Al preguntar sobre las posibilidades económicas para la gran cantidad de objetos que adquieren, la respuesta fue “no tenemos vicios, no fumamos, no bebemos, ni salimos tanto de fiesta; ahorramos...”.

#### **3.4.2 Conocimiento.**

El elevado consumo de narrativas anime y manga genera en las comunidades de fans una suerte de curiosidad intelectual, que como apunta Sontag (2007, p.279), “la curiosidad desinteresada rara vez se presenta en una forma distinta de la caricatura, como demencia maniaca que separa las relaciones humanas normales”. Desde aquí, podemos

trazar una línea que conecta con la noción otaku en su lado despectivo. Es raro que un chico o chica elabore indagaciones a partir de un consumo que le interesa y siga sus conexiones.

Cosplayers continuamente se organizan en comunidades que producen, comparten y diseminan conocimiento especializado en relación a recuentos en profundidad de los productos culturales por los que se ven afectados, existen muchísimos blogs, foros y diversos espacios virtuales donde se ponen en común saberes: tutoriales, reseñas, 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 la de Tatterhood<sup>45</sup> o The RPF craft your fandom<sup>46</sup> 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, etc.

Acceso a la información de cosplayers es en gran medida través de fuentes de internet, de igual a igual a través de la red para blogs y sitios oficiales, donde también se comparten imágenes y videos de sus

---

45 <http://www.instructables.com/member/Tatterhood/>

46 <http://www.therpf.com/showthread.php?t=160555>

producciones: trajes, participaciones en concursos, karaokes, etc., lo que conforma un grueso archivo de las actividades que realizan como cosplayers.

### **3.4.3 Corporización.**

Entiendo el cuerpo cosplay en concordancia con la idea <<intensiva del cuerpo>> de Braidotti (2002), una interacción compleja de fuerzas sociales y simbólicas sofisticadamente construidas, no es una esencia ni una sustancia biológica, sino un juego de fuerzas, una superficie de intensidades, son simulacros sin originales, situado en intra-acciones de fuerzas sociales y afectivas. Es un transformador por donde fluyen energías. Es contradictorio, un banco de datos genéricos, entidad biosocial, un fragmento de memorias codificadas y personalizadas, que habita diferentes zonas temporales. Es decir, una estructura multifuncional y compleja de la subjetividad que trasciende las variables que lo estructuran: la clase, la raza, el sexo, la nacionalidad, la cultura, etc.

El cuerpo es la base intersubjetiva de la experiencia cosplay en relación a un repertorio de imágenes manga y anime que desplazan y negocian diferentes niveles de poder y deseo. En la práctica cosplay, hay quienes se implican de tal modo con su personaje que procuran performar con meticulosa atención en los detalles la interpretación (performing), lo que

implica una serie de gestiones económicas, sociales, de habilidades, experiencias e ideas en lo social.

La sutura que elabora la práctica cosplay entre realidad y ficción de la que hablan Bianbridge y Norris (2013), recae e la materialidad del cuerpo a través de los movimientos, gestos, la manera de hablar y de interactuar, lo que entienden como la <<drag posthumana>> es el devenir o encarnar múltiples identidades. Es un cuerpo que no teme a la idea de fusionarse como máquina, animal, de ser abyecto. Es un cuerpo que se adscribe a las <<multitudes queer>> en tanto que reapropian y reconvierten discursos normalizadores y disciplinarios que conforman la identidad (Preciado, 2004).

#### **3.4.4 Producción del disfraz.**

La producción del disfraz es un proceso en el que los conocimientos y recursos se ponen en práctica, genera y refuerza diversas relaciones en lo afectivo así como en torno al poder, confronta problemas prácticos de indagación y confección a resolver. Este es un proceso invisible, pues el despliegue de la performance cosplay tiene lugar en las convenciones, en donde únicamente somos parte del resultado.

Concuero, con Stockburger ( 2012) cando manifiesta que todas aquellas

narrativas son mercancías globales traducidas en diferentes lenguajes y caracterizados por medios de comunicación, desde libros, juguetes, ropa, tv, web series, películas y juegos digitales, se convierten no sólo en flujos de ingresos para empresas entretenimiento globales y que a través de la introducción de medios digitales, han permitido que los consumidores tomen un rol más activo en la producción de contenido.

Es indudablemente es un proceso artístico de producción que enlaza consumo, conocimientos, investigación, habilidades, intensifica vínculos afectivos, economía, inversiones y pone en juego al propio cuerpo. Un cosplay puede formar parte de una colección artística, como se despliegan en los salones de manga. La gratificación por el tiempo y conocimientos invertidos en la elaboración del traje implica desarrollar una serie de habilidades que posiblemente no existían antes de emprender una empresa así.

#### **3.4.5 Comunidad.**

Cosplayers continuamente se organizan en comunidades que producen, comparten y diseminan conocimiento especializado en relación a recuentos en profundidad de los productos culturales por los que se ven afectados. Una actividad potente que se realiza a través de medios tecnológicos digitales como facebook, twitter o DeviantArt. Al mismo

tiempo, aquellos que confeccionan sus propios disfraces antes que comprarlos ya confeccionados, ganan un (re)conocimiento específico a través de los obstáculos que encuentran durante el proceso de elaboración. Existen diversos foros en internet donde el intercambio de conocimientos sobre soluciones para la confección de trajes, realización de modificaciones a pelucas y accesorios, tutoriales de maquillaje, etc., genera vínculos afectivos sin importar las diferencias geográficas.

La afectividad en esta comunidad es fluida, es intensa y contradictoria. Algunas cosplayers manifestaron que han conocido a sus mejores amigos en redes, pero que esa virtualidad se actualiza en los encuentros cara a cara de las convenciones y salones de manga.

#### **2.4.6 Narrativas.**

Las narrativas anime y manga se dividen en subgéneros que parcelan claramente la audiencia, el sexo o la edad pero también es importante revisar el repertorio de temáticas y personajes que surgen de ellas, que también están dadas como clasificaciones y con las que algunas personas se identifican o no. Para efectos de la escritura de la tesis he seleccionado las narrativas mecha, yaoi y kemono pues me permiten la reflexión de los encuentros y fronteras entre maquina-animal-abyecto.

Las narrativas pueden provocar diferentes tipos de identificaciones por ejemplo afectivas o estratégicas, de donde parte incluso un proceso de desterritorialización al encuentro de las narrativas pero también del cuerpo que supone gestiones de resistencia en los procesos de normalización (Preciado, 2004).

#### **2.4.7 Imágenes.**

Las imágenes son de vital importancia, provocan el deseo de realizar cosplay a partir del encuentro con un personaje, su vestimenta, actitud, el lugar que ocupa en la narrativa. Las imágenes las entiendo en conexión con el <<deseo>>, elaborado por Braidotti en conexión con Deleuze,

un pacto material y socialmente sancionado por el que se estipulan una serie de condiciones que permiten la actualización (esto es, la realización inmanente) de la manera afirmativa del devenir. El deseo es activo en tanto que tiene que ver con múltiples fuerzas y la creación de nuevas posibilidades de potenciación (Braidotti, 2002).

La relación de las imágenes en tanto que deseo, es productivo, un proceso de expresión de interconexiones múltiples y polimorfas, donde la fantasía es un motor para la invención de placeres y flujos, permite un nuevo escenario no edípico.

# **CAPÍTULO 4. TECNOLOGÍAS PERFORMATIVAS.**

#### **4.1 The man machine: antropocentrismo y sujeto.**

En este capítulo abordo el giro de un marco antropocéntrico hacia el cuestionamiento de la identidad humana desde la performatividad que abre paso a nuevas identidades múltiples, fragmentadas y fluidas. Abordo el tema de las tecnologías de control, de biopoder que regula cuerpos. ¿Por qué es tan problemático el tema de la autenticidad en relación a la identidad? Esta creencia ontológica instaurada en un pensamiento antropocéntrico y moderno del hombre y su individualidad, que otorga ese sentido de unicidad, autenticidad, originalidad, resulta problemático pues ha generado toda una forma de pensamiento de Otredad, de jerarquías y de exclusiones.

De qué manera se construye este pensamiento y de qué manera es a través de la performatividad que se deshace y viene a bajo esa creencia, a través de la figuración del cyborg, estas ideas también se disuelven.

#### 4.1.1 Europe, ¿Endless?

*At the start of it all there is He: the classical ideal of 'Man',  
formulated first by Protagoras as 'the measure of all things'  
later renewed in the Italian Renaissance  
as universal model and represented in Leonardo da Vinci's Vitruvian Man.  
An idea of bodily perfection which,  
in keeping with the classical dictum mens sana in corpore sano,  
doubles up as a set of mental, discursive and spiritual values.  
Together they uphold specific view of what is 'human' about humanity.  
Moreover, they assert with unshakeable certainty the almost  
boundless capacity of humans to pursue  
their individual and collective perfectibility.  
(Braidotti, 2013 pág.13).*

La icónica imagen de Leonado Da Vinci, *El hombre de Vitruvio*, muestra al hombre como “la medida de todas las cosas” del proyecto Humanista. El hombre que comporta una mente sana en un cuerpo sano, es el modelo universal y arquetípico del cuerpo perfecto, que se logra con las capacidades humanas y que busca perfectibilidad individual y colectiva. Valores transportados a lo mental, discursivo y espiritual. Dicha imagen es el emblema del Humanismo como doctrina que combina la expansión biológica, discursiva y moral de las capacidades humanas que descansa

en una idea teleológicamente ordenada así como de progreso racional. Lo que describe y organiza lo humano es la fe en lo único, la propia regulación además de los poderes de la moral intrínseca de la razón humana. Es un credo predicado en el siglo XVIII y XIX sobre las interpretaciones de la antigüedad clásica y los ideales del Renacimiento italiano. Este modelo fija estándares para los individuos y sus culturas (Braidotti, 2013).

La imagen del hombre eclipsa la imagen de Dios (Auerbach citado en Haraway, 2004) idea perteneciente al orden humanista organiza el sentido de la historia como totalidad, infunde imágenes de historias seculares de apocalipsis y progreso.

El Humanismo, ha sido desarrollado históricamente en Europa como un modelo civilizacional que ha moldeado en una cierta idea coincidente entre lo europeo con los poderes universalizadores de la razón reflexiva y crítica. Braidotti (2013) localiza la mutación del Ideal humanístico al modelo hegemónico cultural en la filosofía de historia de Hegel, en donde asume que Europa no sólo es una localización geo-política, sino un atributo universal de la mente humana que puede aportar su calidad a cualquier objeto adecuado. Europa, desde la visión de Husserl (1970), se anuncia a sí misma como el lugar de origen de la razón crítica y de la

conciencia, que crean la norma humanista.

Wolfe (2010) ubica la base del humanismo racional en personajes como Isaac Newton, Thomas Hobbes, John Locke, Immanuel Kant y el Marqués de Cordocet, quienes hacen hincapié en la ciencia empírica y la crítica de la razón como formas de aprender sobre el mundo natural y el lugar que el hombre ocupa en él, lo que proporciona una base para la moralidad. Foucault (en Wolfe, 2010), en su ensayo de 1984, *What Is Enlightenment?*, afirma que el humanismo se ha apoyado en ciertas concepciones del hombre tomando de la religión, la ciencia y la política, para justificar las concepciones del hombre por lo que es. El Humanismo es su propio dogma, repleto de prejuicios y suposiciones, para Gray:

Humanism is the transformation of the Christian doctrine of salvation into a project of universal human emancipation. The idea of progress is a secular version of the Christian belief in providence. That is why among the ancient pagans it was unknown (en Braidotti, 2013).

La crisis del Humanismo filosófico en la segunda mitad del siglo XX, conocido como la muerte del “Hombre”, ha reflejado y ejemplificado enormes preocupaciones sobre el declive del estatus geopolítico europeo como potencia mundial imperial. Por <<humano>> se entiende al sujeto

cartesiano de cogito, la comunidad de seres razonables, el sujeto como ciudadano poseedor de derechos, dueño de sí mismo, poseedor de cualquier posición privilegiada en relación con cuestiones de significado, información y cognición (Braidotti, 2013, Wolfe, 2010).

Rosi Braidotti comienza su libro *Posthuman*, con una afirmación punzante y contundente

not all of us can say, with any degree of certain, that we have always been human, or that we are only that. Some of us are not even considered fully human now, let alone at previous moments of Western social, political and scientific” (Braidotti, 2013, p. 1).

El eurocentrismo es un elemento estructural de nuestra práctica cultural, que también está incrustada en la teoría, las prácticas institucionales y pedagógicas. Este paradigma implica dialécticas entre el “yo” y el “otro”, así como la lógica binaria de identidad y Otredad como el motor de la organización cultural del Humanismo central, en donde la noción de “diferencia” se puede entender como empeoramiento. La subjetividad en este marco, equivale a conciencia, racionalidad universal y la propia regulación del comportamiento ético, mientras que la Otredad esta definida como el negativo especular, la contraparte. Los 'Otros' están

marcados como sexualizados, racializados y naturalizados, quienes están reducidos a menos que humanos otorgándoles un estatus de cuerpos de usar y tirar (Braidotti, 2013).

En una charla que sostenemos sobre el feminismo Albert, mi compañero de Palencia con quien comparto piso en México, durante el desayuno, tratamos de hacer un cruce de miradas. Nos reímos porque comemos “tortillas” y no “tortilla”, él ha cocinado los nopales y yo he cocinado una tortilla de patatas, sobre la charla intercambiamos conceptos desde el sarcasmo que nos ayudan a hacer frente a la dureza de la situación que conjuntamente vivimos en mi país. Las reflexiones giran entorno a los feminicidios en México y España. Albert trabaja en *Ayuda en Acción*, una ONG que recién se está instalando en el país, lo que le permite ver de cerca una serie de situaciones en torno al compromiso social, superponer diferencias entre su país y el mío.

Juntos nos reímos sobre la noción del ciudadano europeo, pleno en derechos, consciente de sus obligaciones. El incremento en número que se conoce de feminicidios en ambos países nos estresa. De alguna manera caemos en un debate que gira en torno a la idea de que en México, no hemos conocido el proyecto moderno del sujeto que sustentó el eurocentrismo como medida de todas las cosas. En muchos de los

CLAUDIA CASTELÁN

casos, un sujeto mexicano ha tenido garantías civiles, menos derechos y la idea de progreso en general remite al beneficio de unos cuantos.

Le cuento la historia de mi madre, una niña que fue “regalada” por su madre: mi abuela cedió a mi madre a su hermana, ella no podía hacerse cargo de ocho hijas, una murió de pequeña al derramarse encima agua hirviendo, mi madre lo vio todo. La niña quizá no era considerada como humana, pues la práctica se repite en varias de nuestras madres mexicanas, al menos del centro del país, es la historia de mi madre, de la madre de quien fuera mi pareja, la historia de la madre de algunas amigas.

Algunos no han sido considerados dentro del proyecto de lo humano, como lo afirma Braidotti (2013). Aún los pueblos indígenas de mi país luchan por tener garantías mínimas de vivienda, alimentación, educación (¿que tipo de educación?, ¿Aquella que prohíbe hablar su lengua e imponerles el español?). La reducción a estatuto sub-humano de la otredad no occidental es una fuente constitutiva de ignorancia, falsedad y mala conciencia desde la postura de un sujeto dominante quien es responsable de las formas epistémicas así como de la deshumanización social. La economía política de la diferencia

resulted in passing of entire categories of human being as

devalued and therefore disposable other: to be 'different from' came to mean to be 'less than' (Braidotti, 2013, p. 28).

Braidotti (2005) se cuestiona la manera en que podemos librarnos de de la carga negativa que se ha construido de la noción diferencia, como proceso histórico de sedimentación, que esencializa las diferencias de la identidad adscribiéndolas a firmes creencias deterministas, excluyentes e inherentemente xenófobas, que conlleva una jerarquía de valores ejercida desde las oposiciones binarias donde se expresan relaciones de poder y patrones estructurales de exclusión.

El pensamiento antropocéntrico contemporáneo está cimentado en los binomios de antítesis complementarias como naturaleza/cultura, máquina/organismo, artificial/natural, sujeto/objeto, narrativa/realidad, hombre/mujer blanco/negro que han sido desplegados para justificar la dominación de aquellos que no encajan en las normas y estándares establecidos por el sistema heteronormativo, con esto establecer la identidad (Braidotti, 2005, Harding, 1996).

#### **4.2 The man machine: antropocentrismo y sujeto.**

En la clase de lenguaje sonoro que imparto, el día de hoy se presentó el tema <<acúsmática>><sup>47</sup>, en donde se repasan los orígenes de un lenguaje

---

<sup>47</sup> Término acuñado por François Bayle hacia los años setenta. El término proviene del

sonoro que emergió directamente del desarrollo tecnológico hacia finales del siglo XIX, impactando en el ámbito social, económico y artístico. Un alumno expone el tema “el Arte de los ruidos” (L'arte dei rumori) creado por el pintor y compositor italiano Luigi Russolo, quien además formara parte del movimiento futurista escrito por Marinetti. Tanto el manifiesto del *Intona Rumori* como el *movimiento futurista*, reaccionaba a los cambios que sucedían en una sociedad que despertaba y reaccionaba frente al nuevo paisaje industrial, creían en la esperanza y promesa de un futuro mejor gracias a las tecnologías que se desarrollaban. El auge de diversas vanguardias de inicios del siglo XX subrayaban la necesidad utilizar el arte como una herramienta de investigación abierta a la exploración que diera cuenta de la aparición de tecnologías mecánicas y eléctricas.

Si bien el futurismo sentó las bases para el despliegue de imaginarios que materializan la estética de avanzada tecnológica, persistentes aún en la actualidad, también abrazó el ideal de progreso de la humanidad

---

griego “akusma”, que quiere decir percepción auditiva. Refiere a los alumnos acusmáticos de Pitágoras, quienes, se dice, recibían las enseñanzas de su maestro a través de una cortina para que los estímulos visuales no distrajeran de la escucha. Supone un giro en la manera de escuchar, pues al escuchar un sonido grabado, registrado, la fuente no es revelada por lo que la representación visual escapa del vínculo de representación. Es una música difundida por altavoces que evita la existencia de instrumentos en las presentaciones escénicas, para enfocar toda la atención en la escucha y no sea influenciada por estímulos visuales. Son obras realizadas en estudio por lo que el tratamiento de sonidos está íntimamente relacionado con la tecnología (equipos de grabación, consolas, micrófonos, soportes análogos de grabación, procedimientos cut&paste). Se recomienda el texto de Edith Alonso “El concepto de “imagen de lo sonoro” en la música acusmática según el compositor François Bayle”, que puede resultar un punto de fuga interesante para quienes cuestionan como dar la vuelta a la representacionalidad. Recuperado de <<<https://revistas.ucm.es/index.php/ESIM/article/view/43540>>>

traducido en automóviles y aviones que redimían la velocidad y aceleración de la vida. Dicho entusiasmo se tornó sombrío con el ascenso de los regímenes fascistas, en tanto su glorificación por la guerra, así como su postura misógina. El estudiante se da cuenta de ello, voltea y queda pensativo mirando la presentación que expone, la luz del cañón rellena la pantalla frontal del salón, él re-lee cuidadosamente murmurando:

5. Queremos ensalzar al hombre que lleva el volante, cuya lanza ideal atraviesa la tierra, lanzada también ella a la carrera, sobre el circuito de su órbita. [...] 7. No existe belleza alguna si no es en la lucha. Ninguna obra que no tenga un carácter agresivo puede ser una obra maestra. La poesía debe ser concebida como un asalto violento contra las fuerzas desconocidas, para forzarlas a postrarse ante el hombre. [...] 9. Queremos glorificar la guerra –única higiene del mundo– el militarismo, el patriotismo, el gesto destructor de los libertarios, las bellas ideas por las cuales se muere y el desprecio de la mujer (Marinetti, Manifiesto Futurista, 1909).

La voz de una estudiante se levanta, -¡Profá!, pero ¿por qué nos desprecian a las mujeres?, o sea ¿no estamos consideradas en sus

CLAUDIA CASTELÁN

proyectos muy futuristas y de mucho progreso? ¡Pues que machos!, ya desde entonces- agrega mientras me observa y busca el consenso generalizado de la clase.

Esto resuena ruidosamente en mi cabeza, como un scratch que se quedó trabado, se crea un loop, ralentizado en mi cabeza de la palabra -...maaaaaachooooos...-, de pronto ya me encuentro en mi propio recuerdo. ¿Sabes cómo se utiliza la mixer?- con un tono despectivo, al igual que la mirada del joven encargado de un bar en Morelia. En el 2006 fui invitada a pinchar y dar charlas sobre la creación artística y en especial de mi obra, en esta ciudad. Al llegar al lugar donde pincharía, una hermosa casa colonial mexicana con colores vivos y chillantes en las paredes, me llevaron directamente a la cabina desde donde pincharía. La pregunta me dejó helada. Pensamientos fugaces pasaron por mi cabeza, a la vez que sentía un subidón de enojo. -¿Cómo podría ser dj sin saber usar una mixer, los canales, empatar canciones, sacar audio de rca o miniplug?-, sin embargo, callo y le afirmo tranquilo, -sólo necesito saber cuál es el canal de salida general... -Que te enteres que eres la primera mujer en pisar este altar sacrosanto de la música... -¡Ah! Mira... ¡qué ilusión!... Esa escena era un bucle que ya conocía, donde pinchara siempre parecía que las mujeres no sabíamos de cables, conexiones, aparatos electrónicos en general, pareciera que la tecnología fuera un

dominio “naturalmente” masculino.

Regreso de mi flashback. Tratando de hacer tiempo para encontrar una respuesta adecuada para la estudiante, retomo el tema. Si bien este manifiesto cargaba contra diferentes instituciones como los museos, los restos del romanticismo y neoclasicismo, hacía un llamado a la gente más joven en aras de un pensamiento moderno y revolucionario (Blánquez y Morera, 2002).

Russolo (1913), en una carta escrita a Balilla Pratella, partir de la incitación del Manifiesto Futurista de Marinetti, propone en esta misma línea “El Arte de los Ruidos”. En donde declaraba que “la vida antigua fue toda silencio”. Por lo que el siglo XIX sería determinante con la invención de las máquinas para dar origen al “Ruido”. Reconocía que, exceptuando los ruidos más fuertes que interrumpían el silencio, eran provocados por los “movimientos telúricos, los huracanes, las tempestades, los aludes y las cascadas, la naturaleza es silenciosa”. Continúa confirmando el vínculo cerrado entre hombre y máquina “la evolución de la música es paralela al multiplicarse de las máquinas, que colaboran por todas partes con el hombre”.

Mientras estas ideas se elaboran, a la par, pienso en el juego de palabras

“man-machine” y “machín”, conexiones entre el “hombre máquina” que recuerda no sólo la historia de la humanidad androcéntrica que ha formado nuestro pensamiento dualista sino, también, al “Man Machine” de Kraftwerk, quienes siguieran la historia de la música electrónica y se presentaran en conciertos performando robots. La palabra “machín” es usada en México de manera coloquial y se utiliza en dos sentidos para “provocar o incitar a alguien, retándolo a demostrar su hombría. Viene de la palabra macho”. Pero también connota superioridad en una jerarquía, por ejemplo “Allí está Carla con su machín”(novio)” o bien “¡No me confundas! yo soy machín”<sup>48</sup>.

En la afirmación de jerarquía y pertenencia -el novio de Carla, quien está ubicado en una jerarquía superior por ser hombre y tener una pertenencia, Carla, nos ayuda a entender en el plano desde abajo, las maneras en cómo opera el lenguaje y se ejecutan dispositivos de poder. Por otro lado, afirmar la masculinidad implica una manera en que se afirma una identidad de género. Ambos, producen la diferencia.

Con este pasaje, he querido poner el foco en los aspectos que considero centrales en la relación tecnología vinculada a lo masculino, el género en tanto performativo y la diferencia como un aspecto que impacta desde el

---

48 Así hablamos. (n.d.) Consultado 15 junio 2015, desde <http://www.asihablamos.com/word/palabra/Machin.php>

poder, los cuerpos, las exclusiones, pero también lo artificial. En el siguiente capítulo abordaré estas nociones para perfilar la relación así como las tensiones que existen entre cuerpos artificiales, ideales reguladores, el asunto de la copia y el original en los discursos de la identidad.

#### **4.2.1 Tecnologías: cuerpos dóciles, cuerpos mecánicos, cuerpos híbridos.**

En la Edad Moderna, la concepción del sujeto es entendido como una individualidad cerrada, racional, entidad transparente, mente pensante recluida en un cuerpo que le anima. Desde la visión mecanicista y dualista cartesiana, el cuerpo es definido como un conjunto armonioso de piezas y fragmentos ensamblados, metafóricamente, como si se tratara de una máquina, lo que incorpora un cierto tipo de materialidad en el sujeto. Esta entidad será comprendida animada a través de una relación una mente que anima a un cuerpo mecánico.

Esta idea atraviesa varios aspectos del pensamiento de lo corporal, lo funcional y estructural. Foucault (1976) describe el paso de una <<sociedad soberana>> a una <<sociedad disciplinaria>> en el siglo XVIII, que desplaza la idea de poder “que decide sobre la muerte y la ritualiza hacia una nueva forma de poder que calcula técnicamente la vida

en términos de población, salud o de interés nacional” (Preciado, 2004). El poder es una fuerza que penetra y constituye el cuerpo del individuo moderno, que adquiere la forma de una tecnología política general denominado <<biopoder>>. Un sistema de normalización que se metamorfosea en arquitecturas disciplinares como la prisión, el cuartel, la escuela, el hospital, etc., determinando cuál es la relación de los cuerpos en su entorno.

Este poder se instaura a través de textos científicos, tablas estadísticas, cálculos demográficos, modos de empleo, recomendaciones de uso, calendarios de regulación de vida y proyectos de higiene pública (Preciado, 2008).

Dichos procesos y formas de normalización así como de domesticación de los sujetos se despliegan a través de disciplinas corporales que redundan en la sujeción del individuo, con lo que se gestionan cuerpos dóciles, analizables, manipulables por lo que se crea un sujeto dócil. “Es dócil un cuerpo que puede ser sometido, que puede ser utilizado, que puede ser transformado y perfeccionado” (Foucault, 1976, p. 159).

Los <<muñecos políticos>>, a los que refiere Foucault (1976), no sólo eran una manera de ilustrar el organismo entendido como mecánico, sino

que tenían la suerte de modelos reducidos de poder. La importancia de los autómatas tiene dos impactos, la primera sobre la idea de lo corporal y, la segunda, sobre la idea de producción técnica, por el otro. El cuerpo queda atrapado en el interior de poderes muy ceñidos al que se le imponen coacciones, interdicciones y obligaciones. El cuerpo, en una escala de control, se trabaja en sus partes, se ejerce sobre él una coerción débil, es presa de un nivel de la mecánica en tanto movimientos, gestos, actitudes, rapidez y un poder infinitesimal del cuerpo activo. La economía, la eficacia, de los movimientos, su organización interna, la coacción sobre fuerzas más que sobre signos, es decir, el ejercicio, es el objeto del control.

La modalidad en que se ejerce la coerción ininterrumpida, constante, que vela por los procesos de la actividad más que por los resultados se ejerce desde una codificación que articula el tiempo, el espacio y los movimientos. Estos métodos permiten el control minucioso de las operaciones del cuerpo que garantizan la sujeción constante de sus fuerzas y que imponen la relación docilidad-utilidad, es a lo que Foucault llama <<disciplinas>> (Foucault, 2010).

Tanto <<mecánica del poder>> como <<anatomía política>> definen cómo se puede apresar el cuerpo haciéndolo dócil, explorándolo y

desarticulándolo para recomponerlo. La disciplina, disocia el poder del cuerpo ya que aumenta sus fuerzas para hacerle útil en términos de economía, a la vez que lo disminuye, o regula, para hacerle obediente políticamente. Lo que se traduce en cuerpos aumentadamente aptos y capacitados para su dominación.

Subraya Foucault (2010) que debemos entender la invención de la anatomía política como una multiplicidad de procesos que proceden de orígenes diferentes, de localizaciones diseminadas que coinciden, se repiten o se imitan, se apoyan y se distinguen según su dominio de aplicación, convergiendo y delineando el diseño de un método general, que bien ha formado parte de la innovación industrial.

Para Preciado (2002) las narraciones positivistas del desarrollo tecnológico como las narraciones apocalípticas o antitecnológicas comparten el mismo presupuesto metafísico, la posición entre el cuerpo vivo como naturaleza y la máquina inanimada como tecnología.

Con la noción tecnología sirve de soporte a las nociones aparentemente intocables tanto de <<naturaleza humana>> como como <<diferencia sexual>>. En este sentido, Preciado (2002) parte de que la tecnología se entiende como totalidad de los instrumentos que los hombres fabrican y

emplean para realizar cosas pero también es un criterio colonizador para determinar el grado de cultura, de racionalidad y de progreso. La tecnología es entonces una categoría clave que estructura especies (humano/no humano), el género (masculino/femenino), la raza (blanco/negro) y la cultura (avanzado/primitivo).

Tecnología y sexo son categorías estratégicas en el discurso antropológico europeo y colonialista en donde la masculinidad está descrita en función de su relación con los aparatos tecnológicos y la feminidad se define en disponibilidad sexual, en tanto que lo femenino pertenece al reino de la naturaleza. Desde la crítica feminista, a finales de los años setenta, los señalamientos sobre el vínculo tecnología y reproducción sexual han servido para elaborar un intento por escribir la historia política de la reapropiación tecnológica del cuerpo de las mujeres.

La tecnología remite, entonces, a un conjunto de técnicas que objetivan, controlan y dominan el cuerpo de las mujeres que incluye instrumentos y máquinas así como procedimientos a las reglas que presiden sus usos. Este feminismo esencialista ha sido criticado por caer en la trampa esencialista de la categoría mujer, que corre a la par de la identificación del cuerpo de la mujer y su sexualidad en función de reproducción. Dicho feminismo, es criticado por dejar pasar el carácter construido del cuerpo y

de la identidad de género masculinos, así como por su repudio a la tecnología en tanto aparato al servicio de la dominación patriarcal, por lo que sería incapaz de imaginarlas como posibles lugares de resistencia. Lo que re-instaura la idea la mujer es naturaleza, el hombre tecnología (Preciado, 2002).

Desde las aportaciones del feminismo constructivista, desde su articulación de las diferencias sobre la noción <<género>>, desde donde elabora que la feminidad sería el resultado artificial de toda una serie de procedimientos tecnológicos de construcción, la masculinidad aparece entonces paradójicamente como naturaleza que permanece, pues no necesita someterse a su propio poder tecnológico. La feminidad estaría sometida a un proceso incesante de construcción y modificación, situación que parecería confirmarse a través de la moda y la cirugía estética. Por lo que la crítica a este feminismo es la idea de que la tecnología viene a modificar una naturaleza dada en lugar de pensar la tecnología como desde donde esta se produce. La aproximación de esta postura feminista en tanto carácter construido del género como variable histórico cultural, vuelve a re-esencializar el cuerpo y el sexo. (Preciado, 2002).

Hemos visto que los intentos desde diferentes feminismos por utilizar la

noción tecnología si bien ha reinscrito a la mujer a una naturaleza esencialista, también ha propuesto nociones que otras autoras han revisitado para darles una nueva fuerza. Por ejemplo Rosi Braidotti (2002, 2005, 2013) genera su potencia teórica a partir del feminismo de las diferencias para hablar de la materialidad del cuerpo, elaborar su noción filosófica nómada y abordar las transformaciones así como el posthumanismo y la subjetividad.

Para Preciado (2002) el desarrollo que hace Foucault de la noción tecnología abre y permite superar la idea de técnica como un conjunto de objetos, instrumentos, máquinas u otros artefactos, que permite llevar más allá las tecnologías de sexo implicadas en el control de la reproducción sexual. La importancia fundamental de la propuesta de Foucault (1990) sobre la <<técnica>>, es su comprensión compleja para definir la tecnología como un dispositivo de *poder* y de *saber* que integra los instrumentos, los textos, los discursos, las leyes y las reglas para la maximización de la vida, los placeres del cuerpo y la regulación de los enunciados de verdad.

La importancia que comporta la relación saber y poder, es la aceptación de que el saber implica en las ciencias <<juegos de verdad>> que se vinculan a las técnicas, en tanto tecnologías, que los hombres usan para

entenderse a sí mismos. Foucault (1990) describe cuatro grupos de tecnologías en donde cada una de estas representa la matriz de la razón práctica: 1) las tecnologías de producción que permiten producir o transformar cosas u objetos; 2) tecnologías de sistemas de signos, que permiten utilizar signos, sentidos, símbolos o significaciones; 3) tecnologías de poder que determinan la conducta de los individuos, que les somete a cierto tipo de fines o de dominación, que consisten en una objetivación del sujeto; 4) tecnologías del yo, que permiten a los individuos efectuar cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta o cualquier forma de ser, obteniendo una transformación de sí mismos con el fin de alcanzar cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad, desde su propia cuenta y sin ayuda de otros. Estas tecnologías están asociadas con algún tipo particular de dominación y no operan por de modo separado (Foucault, 1990).

Cada una de estas tecnologías implica determinadas formas de aprendizaje y de modificación de los individuos, en tanto adquisición de habilidades así como la adquisición de actitudes. Foucault recalca que las dos primeras tecnologías son usadas en el estudio de las ciencias y la lingüística. La <<gubernabilidad>> es, entonces, el contacto entre las tecnologías de poder de dominación de los demás y las tecnologías del

yo, mismas que encuentro productivas para este proyecto de indagación pues abre la posibilidad de atender las maneras en las que las tecnologías de dominación operan sobre una misma.

Preciado (2002) puntualiza que el entendido de Foucault como técnica es una especie de micro-poder artificial y productivo que circula en los diferentes niveles de la sociedad, desde lo más abstracto del Estado hasta la corporalidad. Por lo que, nuestros deseos no son efectos de las prohibiciones represivas sino el resultado de un conjunto de tecnologías productivas. Es decir, la producción, no en medida no sólo del control de la sexualidad en sus prácticas, sino la producción de diferentes deseos y placeres que parecieran derivar en predisposiciones naturales, que terminan por ser reificadas y objetivadas como <<identidades sexuales>>. Las <<técnicas disciplinarias de la sexualidad>> son estructuras re-productoras así como las técnicas de deseo y saber que generan diferentes posiciones de sujeto de saber-poder.

La distinción sexo-género remite a la distinción entre esencialismo y constructivismo que ha sido de vital importancia para la teoría feminista, gay y lesbiana. Pareciera que sexo y diferencia sexual se pudieran entender mejor en un marco esencialista, mientras que el género se entendiera como una construcción social de la diferencia sexual en

diversos contextos históricos y culturales. Comprender que el sexo y el género son un modo de tecnologías, permite llevarlas más allá del esencialismo. Preciado (2002) afirma que no es posible aislar los cuerpos de las fuerzas sociales de construcción de diferencia sexual. La sexopolítica en el capitalismo contemporáneo es una de las formas dominantes de la acción biopolítica, en donde órganos sexuales, prácticas sexuales, códigos de masculinidad y feminidad, identidades sexuales forman parte del poder a través de discursos y tecnologías de normalización como agente de control.

La noción <<biopoder>> de Foucault pone atención a la producción y control de la vida misma, en tanto prácticas de administración, la terapéutica y la disciplina de los cuerpos que constituyen, incrementan y organizan discursivamente las fuerzas de la vida (Haraway, 2004). La <<biotecnología>> está anclada a los cuerpos y las estructuras sociales que las controlan así como regulan la variabilidad cultural. No se puede establecer dónde terminan los cuerpos “naturales” y dónde comienzan las tecnologías “artificiales” (Preciado, 2002).

Haraway (2004) utiliza el término <<tecnociencia>> para designar densos nodos de actores, humanos y no humanos, aliados en virtud de tecnologías sociales y semiótico-materiales, así mismo, como una

condensación en el tiempo y el espacio, aceleración y concentración de efectos en las redes de poder y saber. Dichas alianzas configuran sujetos y objetos, subjetividad y objetividad, acción y pasión, interior y exterior en formas que debilitan otras maneras de hablar sobre ciencia y tecnología.

### **4.3 We are the robots: fronteras liminales.**

Rosi Braidotti (2005) afirma que de todas las tecnologías que habitamos, las musicales, las acústicas y las sonoras son las más penetrantes así como las más colectivas. Ellas pueden sintetizan las paradojas de la subjetividad nómada en tanto externa como singular, además de que nos dotan de la capacidad para crear y llevar incorporado a nuestro yo encarnado nuestro propio hábitat musical. Para el propósito de abordar la artificialidad en los cuerpos quiero apoyarme en un álbum sustancial de la música electrónica.

El título de este capítulo, así como el de este apartado, proviene de dos canciones de la banda alemana de música electrónica Kraftwerk, a quienes considero una figuración importante en el proyecto no sólo de este trabajo sino del proyecto Botarga. Kraftwerk encarna el sujeto posthumano a través de sus performances en conciertos, portadas de álbumes así como la parte conceptual que engloba el proyecto. Se presentan uniformados, aparentando prototipos plásticos clonados,

interpretando una música que exalta su artificialidad, realizada en gran medida a partir de bucles y síntesis sonoras, incorporan el uso del vocoder, un travestismo vocal que sintetiza la voz humana para darle un efecto mecanizado y artificial, el canto del robot. Su música es la imagen del futuro tecnológico, ese futuro metafórico en el que ya habitamos.

Es probable que fueran visionarios, pues hacia mayo de 1978 la banda lanza su álbum *The Man Machine*, de donde extraigo los títulos *Man Machine*, *Europe Endless* y *The Robots* para algunos de los apartados de esta tesis. El disco básicamente nos propone una reflexión y un paseo en torno a la relación del hombre con las máquinas, la nueva configuración de una sociedad postindustrial que configura estereotipos sociales de belleza (*The Model*), que nos muestra el esplendor eléctrico de las grandes ciudades hiper-tecnológicas (*Neon Lights* y *Metropolis*), nos impulsa en un viaje hacia estaciones espaciales donde se encuentran los laboratorios tecnocientíficos de creación de vida artificial (*Spacelab*).

El relato que establece *The Robots* a través de la voz sintética, siempre con vocoder, afirman “soy tu siervo, soy tu trabajador”, lo que recuerda la ambición de Capek<sup>49</sup> (en Preciado, 2002) por fabricar un obrero artificial que reemplazara la fuerza de trabajo humano en las cadenas de montaje.

---

<sup>49</sup> Karel Capek, escritor checo, desarrolla la idea del Robot en su obra de teatro *R.U.R. Robots Universales Rossum*, en 1920. En checo la palabra “robota” significa trabajo forzado, y del antiguo eslavo que significaría <<esclavo>>.

Pero Kraftwerk, nos cuestiona ¿quién es el robot?, ¿es el humano que ha devenido robot o el robot se ha convertido en humano?

We're charging our battery  
And now we're full of energy  
We are the robots, we are the robots  
We are the robots, we are the robots  
We're functioning automatic  
And we are dancing mechanic  
We are the robots, we are the robots  
We are the robots, we are the robots  
Ja tvoi sluga, Ja tvoi rabotnik  
Ja tvoi sluga, Ja tvoi rabotnik  
We are programmed just to do  
Anything you want us to

Siguiendo a Preciado (2002) en un paseo por los laboratorios y talleres de ensamblaje, nos explica que la robótica concibe un <<autómata>>, una máquina de aspecto humano capaz de moverse y actuar. En la idea que nos propone Kraftwerk sobre la confusión entre el humano y la máquina, lo orgánico referiría a la naturaleza, a los seres vivos, mientras lo mecánico, a los instrumentos y aparatos artificiales.

Preciado (2002), se remonta a los griegos para recordar que <<orgánico>> y <<máquina>> son términos que no siempre estuvieron escindidos. En griego *ergon*, designa el instrumento o la pieza que se ensambla a otras piezas por medio de un proceso regulado. Para

Aristóteles, “todo arte (techné) necesita sus propios instrumentos (organon)” (En Preciado, 128). Un *organon* tiene el sentido de ser un método de representación, un instrumento de saber, un conjunto de normas y de reglas racionales por las que podemos comprender la realidad. Es un aparato o dispositivo que facilita una actividad particular, Preciado (2002) enlaza esta idea con la noción <<prótesis>>, un suplemento, una reconstrucción artificial de un cuerpo, una aumentación a través de un miembro artificial.

El robot entonces cataliza las dicotomías de la metafísica moderna, está sometido a la ley de la performatividad paródica y mimética, en tanto proceso de repetición regulado, es un lugar de transferencia de doble vía entre el cuerpo humano y la máquina: algunas veces el cuerpo se apoya en el instrumento (como prótesis) y otras, la máquina integra el cuerpo como pieza de su mecanismo. La prótesis aparece aquí como una frontera liminal.

#### **4.4 Cuerpos protéicos subjetividades performativas.**

Pese a que Bradotti (2002) afirma que nos resultan familiares los tiempos de transformaciones, metamorfosis, mutaciones y procesos de cambio en los que vivimos, sigue causando conmoción nombres como Anastasiya Shpagina, conocida como la anime human; Justin Jedlica y Valeria

Lukyanova considerados como el Ken y la Barbie humanos; Tobi Sheldon conocido como el doble de Justin Bieber quien fue doblemente espectacularizado y moralizado frente a recién fallecimiento, incluso el mismo Michael Jackson quien transformó su razacialidad.

La prensa parcela sus nombres y marcar sus cuerpos por medio de enumerar las cirugías plásticas que han experimentado así como la cantidad de dinero invertido. La gente generalmente reacciona ante sus imágenes con asco, asombro y expresando “miedo”. Clúa (2007) recuerda que los cuerpos marcados por la artificialidad ponen en duda los límites de la propia existencia humana, los que les parcela en figuras abyectas.

Es evidente que los discursos sobre la tecnociencia corren por diferentes derroteros. Las prótesis, en un primer momento, fueron destinadas a paliar las discapacidades físicas. Afirma Preciado (2002, p.133) “cada nueva tecnología recrea nuestra naturaleza como discapacitada con respecto a una nueva actividad que requiere ser suplida tecnológicamente”.

A *Cyborg Manifesto* de Dona Haraway (1983), es un giro post-feminista que sobrepasa la demonización que las feministas habían marcado en la tecnología. Si el robot era creado en las fábricas, el cyborg es es creado en laboratorios biotecnológicos, supera el mecanicismo mimético de los

robots, es un ser vivo conectado a las redes visuales e hipertextuales, lo que le convierte en una prótesis pensante del sistema de redes, “es texto, máquina, cuerpo y metáfora -todo él teorizado e integrado en la práctica como comunicación (Haraway, 1991, p. 212).

Somos cyborgs, estamos incorporados a prótesis cibernéticas y robóticas con las que convivimos cotidianamente. Las bio y ciber tecnologías contemporáneas son el resultado de estructuras de poder y enclaves posibles de resistencia ese mismo poder, son un espacio donde se reinventa la naturaleza (Preciado, 200).

El cyborg como sujeto humano socialmente encarnado y estructuralmente interconectado con elementos tecnológicos, no es una posición unitaria sino que es multiestratificado, complejo e internamente diferenciado (Braidotti, 2002).

Sin embargo, la misma autora nos previene de no caer en una trampa fácil de creer en la desaparición de categorías con el borramiento de fronteras entre humanos y no humanos, siendo esta la idea central posthumana. Es decir, si la característica más llamativa de la actual redefinición de “materia” es la dislocación de diferencia de binarios rizomáticos sexo/género, naturaleza cultura a la reorganización del

proceso de sexualización/racialización/naturalización entendido como la vitalidad de la materia, no resuelve las diferencias de poder y en muchos de los casos, las incrementa. Por lo que tener en cuenta que el paisaje político posthumano no es necesariamente más igualitario, menos racista o heterosexista.

Hemos cambiado de un régimen de economía política del Panóptico a un régimen de dominación informática. Las marcas de organización y distribución de diferencias ya no son localizadas en la base de la visualidad de diferencias anatómicas verificables entre sexos empíricos, razas y especies, ahora están localizadas en micro-instancias de materialidad vital como células de organismos vivientes y códigos genéticos de especies enteras.

Es por esto que las políticas de la representación, y por tanto, de localización de diferencias sexualizadas, racializadas y naturalizadas siguen firmemente en su lugar aunque han cambiado significativamente. La propuesta de Braidotti (2013) es entonces, una <<eco-filosofía>> posthumana que funcione como un intento de re-prensar de manera materialista las redes intrincadas de interrelación que marcan a los sujetos y subjetividades contemporáneas. Por lo que pensar en una subjetividad posthumana nos permite

[...] reshapes the identity of humanistic practices, by stressing heteronomy and multi-faceted relationality, instead of autonomy and self-referential disciplinary purity (Braidotti, 2013).

#### **4.5 Disfraz como prótesis.**

Si la prótesis es liminal, un artificio, una tecnología de producción, de significación, de poder y del yo, un dispositivo de producción corporal, podemos afirmar que el disfraz y el traje son prótesis. Desde una noción posthumana de performatividad (Barad, 2003) vinculada no sólo a la noción del sujeto sino, además, a la producción material de los cuerpos, en donde se incorpora lo material, lo discursivo, lo social, lo científico, lo humano y lo no humano, así como los factores naturaleza y cultura, el disfraz en tanto prótesis, nos puede ayudar al entendimiento de la producción de cuerpos.

¿Cuál es la diferencia entre traje y disfraz? ¿Qué podemos entender cómo moda representativa y desde qué contextos? Primero, ¿qué se entiende por traje y cuál es su diferencia del disfraz? Pareciera que nos queda muy clara la diferencia entre disfraz, traje y moda, sin embargo me parece importante destacar de qué hablamos en cada caso, así como la manera en que entre un concepto y otro su sentido varía.

Según la Real Academia Española, el <<traje>><sup>50</sup>:

(Del b. lat. *Tragere*, y este del lat. *trahĕre*, traer). 1. m. Vestido completo de una persona. 2. m. Vestido peculiar de una clase de personas o de los naturales de un país. 3. m. Conjunto de chaqueta, pantalón y, a veces, chaleco, hechos de la misma tela. 4. m. Vestido femenino de una pieza.

Por otro lado tenemos que la Real Academia Española define al

<<disfraz>><sup>51</sup> como:

1. m. Artificio que se usa para desfigurar algo con el fin de que no sea conocido. 2. m. Vestido de máscara que sirve para las fiestas y saraos, especialmente en carnaval. 3. Simulación para dar a entender algo distinto de lo que se siente.

La entrada también hace referencia al baile de disfraces que estipula como: “aquel en que los asistentes van caprichosamente vestidos de manera no acostumbrada. ~de máscaras. Desde Wordreference<sup>52</sup> encuentro una definición interesante que puede ayudar a conducir los intereses de esta indagación, describiéndole como “desfigurar la forma natural de alguien o de algo para que no sea conocido. 2. Disimular, desfigurar con palabras y expresiones lo que se siente”.

---

50 Consultado desde <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=DBkrmJmksDXX2WokwmJc>

51 Consultado desde <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=DBkrmJmksDXX2WokwmJc>

52 Consultado desde <http://www.wordreference.com/definicion/disfraz>

En relación a la moda, desde el diccionario de la Real Academia Española<sup>53</sup>, la palabra que proviene del francés *mode*, es

*uso, modo o costumbre que está en boga durante algún tiempo, o en determinado país, con especialidad en los trajes, telas y adornos, principalmente los recién introducidos.*

Podemos entender como traje una vestimenta que se usa cotidianamente, que mantiene un estatuto performativo en tanto que asegura una identidad. Sin embargo, un traje puede requerir una elaboración dedicada en su confección pese a su uso cotidiano. El disfraz, en tanto artificio, mantiene un estatuto negativo, mantiene estrecha relación con la mascarada pues generalmente se habla de ocultación, deformación, y la definición que encuentro importante es la disimulación. En ningún momento se habla de que puede ser una forma de moldeamiento, mejoramiento o aumentación, en tanto prótesis.

Superponer la moda con una práctica cosplay hace referencia a la relación simbólica y significativa que tiene el vestido como sistema.

Actualmente asistimos a la confirmación de que la práctica del disfraz es cada día más extendido, aquí puedo concordar con que es una moda, sin embargo, tendremos que poner atención sobre el desarrollo que tiene la

---

53 Consultado desde <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=Hla8A8Q1zDXX2oatJJ8c>

práctica cosplay, tal vez reemplace a la palabra disfraz.

Bandas musicales basan su performance escénica en el uso de uniformes, disfraces y trajes, pensemos en Björk, Ladytron o Malice Mizer, como una combinación conceptual y musical . Me gustaría proponer el entendimiento del *disfraz* en términos de *transformación*, más que de un ocultamiento o deformación, como una prótesis que nos permite desplazar la identidad.

Garoian reflexiona sobre la relación entre cuerpo y prótesis siguiendo a Massumi para afirmar el juego aumentativo, recíproco y repetitivo de la prótesis que extiende interioridad que extiende exterioridad

The exteriority of the body as object, a 'thing among things' intertwined with the interiority of the body as subject, 'what seems them [things] and touches them', corresponds with philosopher Brian Massumi's conception of a coextensive and cooperative relationship between the body and prosthesis. 'The thing, the object, can be considered prosthesis of the body-provided that it is remembered that the body is equally a prosthesis of the thing (Garoian, 2013,123-124).

Garoian (2013) asume que todas las “cosas” incluyen materiales, objetos, artworks, y los cuerpos son extensiones uno de otro, así como la encarnación del body/art o art-in-the-flesh, resultan encarnaciones prostéticas. Por lo que concluye que el cuerpo es siempre un objeto, una herramienta, un artefacto cultural, un medio ontológico que usamos para extenderlo en la materialidad el mundo.

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 despligan diferentes artistas quienes han utilizado ese rejuego al que Garoian (2013) refiere como <<prosthetic enfleshment>> desde la indagación y práctica artística. Podemos recordar una larga lista de artistas que se han sumergido en esas exploraciones corporales en relación lo político, identitarios, de género, de transexualidad, virtualidad, etc. como Claude Cahun, Cindy Sherman, Orlan, Genesis P. Breyer Orridge, las performance drag king y drag queen, la Womenhouse etc.

Comparto ahora algunos ejemplos de las potencias del uso del disfraz que sostienen un aspecto lúdico pero que se entrama con otros conceptos, por ejemplo musicales o artísticos, que nos apelan.

*The Residents*, es una banda circunscrita en la música avant garde que

apareció en la década de los setenta, se han ganado el título de “banda de culto”. Su característico uniforme de traje de etiqueta con sombrero de copa sobre un ojo en lugar de la cabeza, hacían de sus apariciones en conciertos, así como entrevistas, una performance que nos reflejan la metáfora de un elegante hombre-ojo que vigila (ver figura 26).



Figura 26: The Residents, fotografía clásica de la banda frente del Golden Gate Bridge. Copyright Poor Know Graphics. Consultado desde <http://www.galomagazine.com/movies-tv/documentary-filmmaker-don-hardy-discusses-theory-of-obscurity-a-film-about-the-residents/>

Se dice que en sus producciones realizaban la técnica cut&paste por medio de cintas magnéticas, como afirma Braidotti (2002), su música nos recuerda a través de la intensidad sonora el espacio que vivimos sobrepasando el valor representativo. Le propongo a la lectora escucha *Hitler was Vegetarian* una delirante pieza que reinterpretan varios tracks

CLAUDIA CASTELÁN

conocidos y en atmósferas que les deslocalizan, o *Hello Skinny* que pareciera ser un buen soundtrack que nos recuerda a la oveja Dolly. Su identidad, sin originales, sigue siendo hasta el día de hoy un misterio.

Otro ejemplo de espectacularidad y disfraz nos conduce a los *New York Club Kids* hacia finales de los años ochenta y principios de los noventa, Michael Alig y James St. James realizaban fiestas espontáneas, denominadas "Outlaw Parties" en lugares tan disímiles como un establecimiento de Burger King o en un metro de esa ciudad. Alig y St. James definían el concepto como "We create a look that was part part drag, part clown, part infantilism. It was not sexual, We were just being creative" (White, 2003). Cabe destacar que la gran Amanda Lepore y Dj Keoki formaban parte de las filas de los Club Kids (ver figura 27).



Ilustración 27: Michael Alig de los Club Kids con un devenir gallina. Consultado desde <http://marcosbatuecas.tumblr.com/post/5199813830/introducing-the-club-kids>

Recientemente, los recursos post pop-art plásticos de *Pandemonia Panacea*, evoca una construcción que mezcla ideales del siglo XXI, una parodia que refleja su autocreación, un personaje artificial que diluye los límites entre ilusión y realidad, su aspecto oscila entre una muñeca plástica viviente y una caricatura (ver figura 27). “Ella” vive el ideal, de esa vida de “primera fila”. Una escultura viviente, como se autodenomina, vestida de pies a cabeza en látex, una idea encarnada que podría ser cualquiera se presenta en la primera fila de desfiles de moda, presentación de productos y en inauguraciones en diferentes galerías de arte.

Se trata del proyecto de un artista plástico anónimo que crea una celebridad basada en los mitos y símbolos de la modernidad, que podríamos conectar con las tres estructuras de Barthes (1967) en *El Sistema de la moda*, las relaciones entre vestido-imagen, vestido-escrito y vestido-real, pues ella misma afirma “myth and image are the motivators behind our desires. By placing alternate images in the mainstream media an artist can attempt to reveal and affect the mechanisms of how things work”<sup>54</sup>.

---

54 Consultado en <http://pandemonia99.blogspot.mx/>



Figura 28: Pandemonia es un artificio que desestabiliza a las fronteras humanas, consultado desde <http://www.pandemoniapanacea.com/wp-content/uploads/slider-wd//p3.jpg>

Su imagen se convirtió en viral a través de diferentes medios de comunicación y redes sociales, una paradoja que oscila entre el reconocimiento social de un exterior artificial, subvirtiendo la idea de la identidad original y con fama al ser completamente desconocido en su interior, mientras su trabajo artístico se va haciendo cada vez más famoso en un mundo globalizado en los valores del espíritu consumista: “Slim, tall, glossy, forever young and, of course, famous”<sup>55</sup>.

Pandemonia no es una obra que se exhibe, etiqueta y contiene en una galería, sino que es una performance que se inserta en espacios cotidianos de jerarquías sociales. Presentarse a sí misma como un

---

<sup>55</sup> Consultado en <http://www.dedeceblog.com/2010/10/13/pandemonia-the-stigs-alter-ego/>

personaje plástico le da vida la obra y desafía los límites del sistema artístico. Afirma que la belleza es un mito que se basa en la mejora de lo natural, y que la imagen que proyecta es justamente ese inalcanzable hiperbólico a través de medios tecnológicos. El uso de traje-disfraz, va más allá de ocultar sino que se hace espectacular como un recurso protéico que detona y apela a los ideales, no que se quieren proyectar sino con los que socialmente somos normalizados haciendo evidente el mecanismo.

Technology is changing us. To make the work current it seemed to me to be important to use social media. I'm just an idea. It's irrelevant who is behind the mask. We all hide behind masks of identity at some time; both in the real and the virtual world<sup>56</sup>.

La importancia del traje y el disfraz, como performativo, revelan ideas sobre los deseos que una imagen puede producir y proyectar sobre nosotros, a través de la ironía, la fragmentación, la provocación, el ocultamiento lúdico y protéico permiten acercarnos a la fluidez de identidades. (Bruña en Calafell y Pérez, 2011).

---

<sup>56</sup> Consultado en el blog de la artista <http://pandemonia99.blogspot.mx/>

#### 4.5.1 Tecnologías performativas

Noción <<performatividad posthumanista>> elaborada por Barad (2003), siguiendo los trabajos de Foucault, Butler y Haraway, Bohr, incorpora la importancia de los factores material y discursivo, social y científico, humano y no humano, natural y no natural, que llama al cuestionamiento de lo dado de las categorías diferenciales de humanos y no humanos, examinando las prácticas por las cuales estos límites diferenciales se estabilizan y desestabilizan.

La noción de Barad (2003) <<realismo-agencial>>, es una ontología que explica la producción de cuerpos materiales, que rechaza la noción fija de representacionalidad en “palabras” y “cosas” así como el problema de su relacionalidad. En su elaboración de <<aparatos>>, Barad afirma que están constituidos a través de prácticas particulares, perpetuamente abiertos a arreglos, rearticulaciones y otras reelaboraciones, manteniéndose siempre en intra-acción con otros aparatos.

La materialidad y las prácticas discursivas deben pensarse en términos de intra-actividad. Afirma Barad (2003, p. 823) “bodies are not objects with inherent boundaries and properties; they are material-discursive phenomena”. Por lo que, una noción de performatividad desde el posthumanismo, subraya la importancia de tomar en cuenta las agencias

de lo “humano”, lo “no humano” y lo “cyborg” como formas materiales y discursivas. En donde la <<agencia>> es materia de cambio en los aparatos de producción corporal que tiene lugar a través de variadas intra-acciones, algunas de las cuales remarcan las fronteras que delimitan la constitución diferencial de lo “humano.

Desde el marco posthumanista y basada en la práctica cosplay, entiendo al disfraz como un dispositivo, una prótesis que permite experimentar otras formas de subjetividad y encarnación, 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 fronteras que se encarnan en el cuerpo.

Siguiendo a Barad, elaboro la noción <<tecnologías performativas>> en tanto enunciaciones y encarnaciones pero que a la vez, permitan desestabilizar las fronteras de categorías diferenciales, excluyentes del pensamiento antropocéntrico. Con esto desplazarnos del entendimiento representacionista conformado por la tríada “palabras”, “cosas” y “conocedores” para situarnos en las prácticas y en la manera en cómo éstas dan forma a las diferencias que forman cuerpos. Nos permiten entender que diversos dispositivos, como el disfraz, generan pueden generar una ontología desde la idea del realismo agencial para hacer

emerger la manera en que se producen cuerpos materiales en la intracción de agentes.

#### 4.6 Tres trajes a considerar



Figura 29: Botargas Mutantes fue un primer acercamiento a la idea de utilizar trajes o disfraces para entrar en diálogo con otros trajes, perteneciente a la serie de cómics realizados al lado de Ángel Cháñez, la serie completa que incluye trajes recortables para jugar se encuentra en <http://compaisfantasticos.blogspot.mx/>

Comienzo este apartado con una tira cómica que realicé hacia 2007 con Ángel Cháñez para la serie “Compais Fantásticos” en Puebla, México. En ella, pretendíamos reflexionar sobre la importancia de crear identidades que nos permitieran fluir y encontrarnos con otras identidades artificiales y autoproducidas.

Con esto quiero iniciar la propuesta sobre tres trajes que podemos usar cotidianamente, ensuciar, lavar, prestar, llevarlo a fiestas y reuniones, vernos al espejo, hacernos selfies para facebook, etc. Su elaboración puede no ser de la mejor confección, sin embargo, los materiales serán “todo terreno”.

Parto de tres desplazamientos o devenires o desterritorializaciones según la comodidad de cada usuario del traje. Puede servir como disfraz protéico que favorezca los encuentros y motiven el cuestionamiento a nuestros chips instalados. Esa pequeña unidad trópica en la que se almacena la información que codifica en nuestras memorias prostáticas, las experiencias vividas, que da forma a nuestra subjetividad y que se actualiza en nuestros deseos y cuerpos.

#### 4.6.1 Traje Mecha: cuerpo cyborg.

Este traje cyberpunk viene del futuro distópico del reino Robotto Okoku (en japonés “reino robot”), un reino forjado por así llamados humanos frente a su deseo colectivo por la tecnología avanzada (Schodt en MacWilliams, 2008). Está inspirado en una legendaria figura del creador Osamu Tezuka llamado *Michi*, protagonista del manga *Metrópolis* de 1949. Es un traje que oscila entre lo orgánico y lo inorgánico, no es ella ni ni él pero se le puede describir como s/he. Es una conformación que mantiene una identidad en suspenso, por lo que al usarlo, es capaz de adoptar cualquier identidad, seguido de la pregunta ¿Quién soy?. No pertenece a ningún original pues ha sido confeccionado en serie, es genérico. Los detalles que embellecen a este traje se conforma de la transferencia de genes de diversas especies, tratado especialmente en laboratorios de la tecnociencia. Los hilos que suturan las diversas partes que parecieran incompatibles y le dieran una apariencia a lo Frankenstein, están vivos contienen información económica, técnica, política, orgánica, histórica, mítica y textual que a veces se enredan. Su imagen recuerda a los primeros geminoids: HI-2, HI-4, F, Dk, Kodomoroid, Otonaroid, Erica, Telenoid y Elfoid. Nos recuerda a la animatronic Holli Wood, y comporta un aire que oscila entre el androide Roy Batty y el cyborg Motoko Kusanagi.

#### **4.6.2 Traje Kemomo: cuerpo liminal.**

Este traje proviene de las creaciones CLAMP, inspirado en el shōjo tiene una imagen kawaii muy parecida a Totoro y a Kero, es un traje que recuerda a los furrries domesticados y humanizados. Es una metáfora viva, un icono de dominación antropocéntrica. Se dice que este traje no puede contener alma racional por lo que ha sido sometido a la producción de materias primas así como su uso funcional en trabajos industriales. Además de ser explotado en laboratorios como prototipo de experimentación en aras de resguardar al humano, sometiéndole a increíbles mutaciones. Ha sido homologado como la parte negativa e irracional del humano, como una bestia. Se dice que su habitat es la naturaleza pero en realidad siempre ha estado confinado hasta la extinción debido a su exhuberancia.

#### **4.6.3 Traje Crossplay: cuerpo abyecto.**

Este traje esta inspirado en Divine, Diane Torr, en Boy George, Pete Burns. Es un traje que desestabiliza la matriz heterosexuala través de sus construcciones normativizadas de lo masculino y femenino así como sus deseos. Es un traje que siempre está en vigilancia, por lo que no podrá pasar desapercibido. Trasciende el mito de la originalidad pues trata de

CLAUDIA CASTELÁN

imitarlo fielmente pero alguna mirada hará que falle. Lo que motiva la risa paródica porque lo <<normal>>, <<lo original>> siempre es una copia de otra copia que falla, puesto que resulta imposible personificar un ideal. Mediante estrategias de imitación, una reiteración estilizada de actos nos puede convencer de que la naturaleza es perversa. Este traje resulta inmoral, tenebroso, turbio, un terror que disimula, un odio que sonríe, un traje con el que se comercia.

Este traje nos recuerda que la realidad no es tan rígida como pensamos, sin embargo, dependiendo el contexto, este traje puede pasar por inhumano, lo que le puede hacer presa de violentas reacciones.

## **CAPÍTULO 5.**

### **Metodología en difracción.**

En este capítulo doy cuenta de las perspectivas metodológica que he utilizado para realizar esta indagación en relación a las epistemologías queer, performativas y posthumanas, mismas que comparten el cuestionamiento a la producción de conocimiento desde la masculinidad abstracta (Nardini, 2014), en donde la posición del sujeto se encuentra en el centro en la ontología falocéntrica. Por tanto, como sugiere Barad (2007) es preciso elaborar una práctica ético-onto-epistemológica situada que evidencia desde dónde se realiza la producción de conocimiento para superar la postura jerárquica, como afirma Haraway (1988, pág. 587) “la única posición desde la cual no podría practicarse y cumplirse con la objetividad es el punto de vista del amo, del Hombre, del único Dios, cuyo Ojo produce, se apropia de y ordena todas las diferencias”.

Dichos marcos teóricos comparten como punto de partida la localización de la investigadora, la imposibilidad de realizar la tarea objetiva, el cuestionamiento a la relación investigador e informante, la contingencia de eventos, el problema sobre la representacionalidad para dar cuenta de un relato de investigación donde se puedan evidenciar las complejidades que emergen en las en tanto afectos y afectaciones que se desarrollan entre humanos, no humanos, animales y otros objetos.

La importancia del "giro performativo" en la metodología de investigación social cualitativa se basa en un cambio del paradigma de "representación" a las técnicas de arte/performance. Cada evento, performance, es un acontecimiento contingente autónomo, bajo sus propias condiciones y estructura temporal (Dirksmeier y Helbrecht, 2008). Para Schechner (2006), la performance se produce en la vida cotidiana, se basa en la presencia física de los seres humanos. Las prácticas cotidianas se clasifican conforme patrones de repetición y sanción social de la conducta que entendemos como normas (Carlson, 2004). Hernández (2006) destaca que la importancia de la propuesta metodológica desde los <<performance studies>> es la vinculación que existe entre cuerpo y escritura mediante la narrativa (auto)biográfica y permite abordar la experiencia vivida, la práctica y acción artística.

Cabe situar los tres elementos que conforma una indagación desde su parte metodológica, a lo que Harding (1983) distingue tres elementos en el proceso de producción de conocimiento:

- La epistemología, como teoría acerca de quién puede generar conocimiento, bajo que circunstancias esta circunscrito determinado tipo de conocimiento así como con qué evidencias es legitimado.
- El método es una técnica que se selecciona para obtener, recopilar

y analizar información, evidencias y datos sobre aquello que se investiga.

- La metodología es entendida como la elección de cómo usar esos métodos, por lo que elabora, resuelve y hace funcionar las implicaciones epistemológicas.

Como hemos visto anteriormente, ciertos marcos de estudio privilegian la producción de conocimiento basados en una visión antropocéntrica del mundo que implica la persecución de la objetividad desde la distancia. Su proceso está basado en la lógica de dicotomías que organizan el sentido de un fenómeno mediante oposiciones excluyentes y exhaustivas que concede privilegios: mente/cuerpo, naturaleza/cultura, investigador/sujeto investigado, yo/otro, femenino/masculino, razón/emoción, humano/no humano. Dichas dicotomías invisibilizan la heterogeneidad en las relaciones, procesos, contextos, entre otras cuestiones, no dan cuenta del sujeto que conoce, quien no está aislado o desconectado de un contexto personal, histórico, geográfico, en resumen, encarnado.

La persecución de la objetividad puede estar afectada por prejuicios en la elaboración de conocimiento, si se toman en cuenta aspectos externos en lugar de los procesos que organizan prácticas. Una investigación que busca ser objetiva, la distancia del investigador para dar cuenta genera

taxonomías así como jerarquías, acción que termina por legitimar parcelas donde se encasillan a participantes.

### **5.1 Giro performativo en Ciencias Sociales y Humanidades.**

Denzin y Lincoln (2005) proponen un un esquema de temporalidades sobre la investigación cualitativa que resulta útil para entender dónde está situado el giro performativo y que abordo sucintamente.

1. El momento tradicional (1900-1950), etapa en la que el positivismo se erige como el paradigma epistemológico, por lo que, los investigadores cualitativos se encuentran centrados en esta postura. Impactan los trabajos de Franz Boas sobre conceptos de cultura y de relativismo cultural, Malinowsky y Radcliffier–Brown aportan la manera de acercarse al estudio de la realidad a través de *el estudio de campo*.
2. El momento modernista o edad de oro (1950-1970), en donde emergen nuevas estrategias interpretativas desde el enfoque de la retórica de discursos positivistas y post-positivistas. Se utiliza el enfoque multimétodo, que combina la entrevista abierta con la semiestructurada, la observación participante y el análisis de documentos con datos estadísticos desarrollados desde la Antropología y la Sociología. El cuestionamiento de estos instrumentos lleva a la aparición de monografías descriptivas de la

vida escolar, se realizan investigaciones orientadas en la fenomenología y el interaccionismo simbólico.

3. Momento de los géneros imprecisos (1970 – 1986) en donde los límites entre las Ciencias Sociales y las Humanidades se diluyen tomando en cuenta metodologías y estrategias de indagación desde el interaccionismo simbólico, el constructivismo y el naturalismo. Existe una diversificación de estrategias de recogida y almacenamiento de información en relación a las tecnologías
4. Momento de la crisis de la representación (1986-1990), en donde se busca nuevos métodos de representación a través de autores como Marcus, Fischer, Clifford, Turner, Bruner y Geertz. El cuestionamiento que realizan de la posibilidad de capturar directamente la experiencia vivida en el campo, con lo que la evaluación e interpretación plantea un problema de validez, generalización y fiabilidad.
5. Momento postmoderno o período experiencial (1990 en adelante) en donde se confronta la legitimación así como la praxis en el contexto a partir de los giros retórico, crítico, interpretativo, lingüístico y feminista en la teoría social. Es un momento de reivindicación de la investigación más activa, participativa y crítica que sustituye a las grandes narrativas por la búsqueda de conocimientos más particulares que den cuenta de problemas

locales específicos, implicaciones ética, sociales y políticas de la investigación.

6. El momento de indagación post-experimental (segunda mitad de los años noventa), donde se construyen nuevas formas de indagación a través de representaciones literarias, poéticas, autobiográficas, multivocales o performativas críticas.
7. Momento conocido como el presente metodológicamente debatido (2000-2004), en donde confluyen enfoques de la teoría crítica, feminismo, teoría queer así como la etnografía performativa (Cisneros en Rodigou y Paulín, 2011).

Para situar la importancia de la investigación performativa, sigo a Pelias (en Knowles y Cole, 2008) cuando elabora tres aproximaciones de la performance en la indagación. Primero, investigadores exploran la manera en cómo la performance, en tanto objeto cultural y artístico, funciona en cierto tipo de contextos históricos y culturales, es teorizada y se lleva a cabo. Se entiende como un acto comunicativo, un momento en la práctica teatral, así como la manera en que fomenta la creación de sentido y el cambio social. Segundo, investigadores han recurrido a la performance como un vocabulario generativo para la comprensión del comportamiento humano a través de nociones fundacionales como el <<dramatistic schema>> de Burke (1945), la noción de Goffman (1959)

<<presentation of self>>, el modelo <<social dramas>> de Turner (1982), y de Butler (1990) la conceptualización de <<actos repetitivos estilizados>>. La suposición de que el cuerpo es un lugar de conocimiento como tercer punto. Por lo que la investigación performativa es una práctica encarnada que implica conocimiento, es comprensivo, participativo y político.

Para Denzin (2003) en su texto llamado *The Call Performance*, el séptimo momento de la investigación cualitativa se define por la sensibilidad performativa así como un deseo de experimentar con diferentes modos de representar. En este Manifiesto Denzin invita a científicos sociales y etnógrafos a pensar en la práctica y políticas progresivas de un estudio cultural performativo, que denomina como un discurso emancipatorio que conecta pedagogía crítica con nuevas maneras de escribir y performar (performing) la cultura (Kincheloe & McLaren 2000).

Como recuerda Denzin siguiendo a Butler (1990), Derrida (1973) y Austin (1962), las actuaciones están incrustadas en el lenguaje, las palabras hacen cosas y lo hacen de manera performativa que remite a significados incrustados en la lengua y la cultura. Recordemos que, la performatividad en Butler (2007) es el poder reiterativo del discurso para producir el fenómeno que lo regula y constriñe, por lo que, los enunciados

performativos del sujeto hablante ya son promulgados *para, por y en* el lenguaje (Pollock, 1998). Schechner sostiene que habitamos un mundo donde las culturas, los textos y las representaciones colindan, por lo que, en tanto eventos fluidos en curso, las performances “mark and bend identities, remake time and adorn and reshape the body, tell stories and allow people to play with behavior that is restored, or ‘twice-behaved’” (Schechner en Denzin, 2003, p. 190).

La manera en la que la performance es promulgada describe un comportamiento performativo de cómo la gente interpreta, por ejemplo el género, intensifica su identidad como construida, performando de diversas maneras un yo en diferentes situaciones. La consideración de lo performativo abre una interesante posibilidad para entendernos como identidades múltiples, haciéndonos cada vez más complejos y diluyendo las fronteras de la distinción entre apariencias y hechos, superficies y profundidades, ilusiones y sustancias, por lo que Schechner afirma “appearances are actualities” (Schechner 1998, p.362).

Denzin (2003) nos recuerda, citando a Butler, que no existen originales en las performances puesto que no existen identidades preexistentes por las cuales un acto o atributo pueda ser medido, cada performance es una

imitación o una forma de mimesis, un original y una copia. Afirma Denzin “performativity is what happens when history/textuality sees itself in the mirror—and suddenly sees double; it is the disorienting, [the] disruptive” (Pollock en Denzin, 2003, p. 190).

Para Conquergood (en Knowles y Cole, 2008) sugiere que puede ser visto como un acto de mimesis (falsificación), poiesis (proceso) o kinesis (ruptura y rehacer). Continuando con este autor, el artista performer se ve a sí mismo como un participante con el fin de replicar, construir, o proporcionar alternativas a las construcciones actuales performan acciones disponibles para otros y para ellos mismos. Al hacer esto, el cuerpo performer llega a conocer cómo la encarnación reifica, insinúa, desestabiliza, interroga, y altera sus propias y otras de formas de ver el mundo, por lo que este autor afirma, cualquier acto de encarnaciones siempre un cuerpo político, no es neutral, ellos visibilizan marcas, género, sexualidad, raza y etnicidad, este cuerpo es siempre un lugar de controversia. Las identidades que se despliegan en el escenario vienen con y sin respaldo cultural. Vistos como luchas e intervenciones, performances y sucesos performance devienen logros transgresores, cumplimientos políticos que rompen “significados sedimentados y tradiciones normativas” (Conquergood en Denzin, 2003, p. 187-188).

Para Hernández (2006, p. 27) siguiendo a Gergen, la articulación del performance como disciplina en el ámbito académico universitario, "produce un nuevo sujeto de conocimiento, el sujeto performativo, que se construye de forma fragmentada, descentrada".

El giro performativo en metodología de investigación social, cambia el paradigma de "representación" a técnicas de arte performace, plantea el problema de sincronización, de pasado y futuro coordinados en la aplicación de medidas de tiempo cronométricas. El foco en ilustrar o representar la realidad social ignora la referencia de objetos, artefactos o instrumentos en el análisis y los aspectos materiales en el ambiente (Dirksmeier y Helbrecht, 2008).

La teoría no representacional se interesa en los flujos de las prácticas en el tiempo y en las presentaciones que resultan de actuar en el momento y no en reconstrucciones *post hoc* de nuevas acciones. Por tanto, la teoría no-representacional persigue, por un lado, esbozar una ontología que toma las prácticas cotidianas seriamente en su incorporación a la cultura, por otro, trata de hacer que los diferentes medios disponibles refuercen la creatividad de estas prácticas por medio de diferentes métodos performativos.

A tono de esta elaboración que realiza Dirksmeier y Helbrecht sobre la performance en sus cuestionamientos al tiempo y a la representacionalidad, Hernández (2006) completa la noción afirmando que es necesario indagar sobre la relación entre representación y reproducción puesto que las políticas de visibilidad son únicamente aditivas en lugar de transformadoras, así que debemos poner cuidado en generar un sujeto de enunciación antes que un sujeto de representación es de vital importancia. Explorar las dimensiones políticas del encuentro entre la representación y lo real, el que mira y lo que /quien es mirado pone en relación la dicotomía Yo y el Otro que generalmente surgen de manera desigual y marcado por relaciones de poder.

Quiero concluir este apartado dedicado a la reflexión que promueve el giro performativo en la metodología con la afirmación que Vidiella realiza sobre la identidad y estas relaciones:

la identidad es sólo perceptible a través de una relación con el otro, en un proceso de identificación y des-identificación que implica siempre una pérdida de algo, de no ser el Otro. Quizás nos faltaría explorar más el deseo de la mirada recíproca: el deseo de ver, como un deseo de ser visto, el encuentro de dos o más miradas, cuerpos y personas, encuentro que ocurre especialmente en la performance"

(Vidiella en Hernández, 2006, p. 32).

## **5.2 Etnografía interrogada: crear la estrategia.**

Un texto que me resulta iluminador en el camino de las decisiones metodológicas, es el de Alison Rooke (2009) denominado *Queer in the Field: on emotions, temporality and performativity in the ethnography*, en donde ubica una superposición entre etnografía posmoderna y las críticas feministas de metodologías de investigación, ambas comparten su rechazo a la postura del observador natural, reconocen el carácter intrusivo y desigual de las relaciones de investigación en el campo, que describe como autoconscientes de la posibilidad de distorsión y las limitaciones del proceso de investigación, así como de la producción de "verdades parciales".

El giro performativo ha supuesto cambios significativos en la etnografía y su escritura. Los géneros narrativos conectados a la escritura etnográfica se han desdibujado, ampliado, alterado para incluir drama y poesía.

Denzin (2012) describe que el etnógrafo adquiere otro emplazamiento, moviéndose desde una perspectiva de la performance como imitación o puesta en escena dramática (Goffman, 1959), como un nodo de liminalidad y construcción (Turner, 1986), como la performance lucha, intervención, ruptura y nueva versión, como kinesis y acto sociopolítico

(Conquergood, 1983). Desde este nuevo emplazamiento para el etnógrafo, la performance ayuda a logros transgresores, cumplimientos políticos que rompen “significados sedimentados y tradiciones normativas” (Conquergood en Denzin.187-188).

Rooke (2009) traza su postura etnográfica queer basada en el giro antropológico y sociológico en donde reconoce que la etnografía no es definida por técnicas y procedimientos sino por el tipo de esfuerzo intelectual que define sus relaciones a cierto tipo de posiciones teóricas. Sigue a Geertz (1973) en el giro interpretativo y la crítica postmoderna que se ha realizado de la etnografía, reconociendo que ésta es más que un reportaje cultural que retransmite la verdad o la realidad de una situación tensionando su rol como construcción cultural del Yo y el Otro. La escritura etnográfica involucra la “construcción de los otros”, por lo que la antropología es una invención y no sólo una representación de la cultura. Desde la postura de la etnografía postmoderna, se reconoce los límites que cuestionan las políticas del proceso de investigación y la producción de textos etnográficos.

Como hemos visto, el impacto de las reconsideraciones del momento de la crisis en la investigación desde cuestionamientos de Geertz, Clifford y Marcus, se reconoce la que las verdades etnográficas son reconocidas

como parcialmente comprometidas e incompletas. Un giro paralelo deconstructivo en relación a la epistemología se ubica en los debates feministas que han interrogado las políticas de producción de conocimiento en las disciplinas científicas, que interrogan la relación entre el conocedor y el conocido, la naturaleza de género en la investigación como un intento de crear nuevas posiciones del sujeto de conocimiento (Code, 1991, 1993; Grosz, 1993; Harding 1991).

Las críticas, como hemos visto, al esquema de la postura del “ojo de dios” separado, racional, de observador objetivo y de positivismo neutral que observa la producción de conocimiento como una actividad discursiva y política. La demanda de reflexividad e intersubjetividad que direcciona al investigador a una posición ambigua.

La etnografía es una metodología que ha sido sujeta a considerables críticas debido a sus apuntes y convenciones representacionales, centrales en debates de la antropología reflexiva (Clifford, 1988, 1997; Clifford y Marcus, 1986; Geertz, 1988; Taussig, 1987). Los temas que atiende están relacionados a las relaciones de poder del investigador, la construcción textual de clase, racialización y de género del Otro. Asume la falta de rigor científico, los límites así como posibilidades de conocer y de producir conocimiento, de la emergencia de disciplinas en condiciones del

colonialismo e imperialismo que han sido interrogados (Rooke, 2009).

Encuentro en la superposición de teorías queer, posmodernas y postestructuralistas que propone Rooke (2009) una manera que contribuye a mi investigación para lograr acercarme, desde la metodología y de acuerdo a los marcos teóricos propuestos, para el compromiso etnográfico del entendimiento de las categorías de identidad. Que me permite aproximarme a teorizar las maneras en que la idea del cuerpo humano, discursivamente producido, se desborda frente a hibridaciones en relación al entendimiento del cuerpo posthumano, los deseos considerados como abyectos y las hibridaciones del cuerpo.

La etnografía desde un enfoque queer debe involucrarse con la exploración de lógicas normativas de la investigación etnográfica y su escritura para superar las ficciones de tiempo y espacio así como la naturaleza intersubjetiva del campo. Rooke (2009) entiende el sentido del tiempo y espacio desde la propuesta de Halberstam (2005) al entenderlas como normativas cuando argumenta que nuestro sentido de tiempo no es simplemente uno del tiempo internalizado sino una consecuencia compleja de vivir en un tiempo (post)moderno en donde se forja como construcción forjada de relaciones volátiles.

### **5.3 Campo flotante.**

¿Qué sucede con nuestro sentido del tiempo, de la prisa, la impaciencia, aburrimiento de las temporalidades cotidianas de la práctica de investigación? ¿Qué sucede cuando el campo se superpone con la profesión, la vida sentimental o el trabajo de la etnógrafa? ¿Qué sucede con las tensiones que genera el desdibujamiento de las fronteras entre el campo y fuera del campo? ¿Cómo se confrontan?

El campo deviene como una cápsula espacial, temporal y sensorial que es constantemente revisitada a través de notas, transcripciones y memoria con el fin de dotarlo de sentido y encontrar sus significados más amplios (Rooke, 2009). La producción etnográfica requiere constantes cruces entre un "aquí" y un "allá", entre el presente, el pasado y el futuro, de "estar en el campo" mientras se piensa sobre la organización de la escritura, misma que se elabora regresando al pasado. Para Rooke (2009, p.9) "this back and forth movement also leads to an existential splitting; an experience of being in two places at the same time". La etnógrafa es la única persona que habita el campo como "el campo".

#### **5.3.1 Confrontar las ficciones etnográficas.**

En 2011 realicé el primer trabajo etnográfico en el XVII Salón del Manga en la Farga en Barcelona. Por un lado, mi objetivo era situar la práctica

para poder contextualizarla, por otro, encontrar informantes. Ambas cosas fueron complejas para mi. Una llega con ciertas expectativas al campo, sin embargo, el ámbito de los salones de manga y cómic comportan múltiples prácticas, algunas que se relacionan y otras que corren por sus propios senderos.

La práctica cosplay atraviesa, literalmente, todo el salón o la convención. Es uno de los principales atractivos, tanto para asistentes como para los propios cosplayers. Me tomo al menos un par de horas entender las dinámicas que suceden en un espacio como este. Varias prácticas y actividades se entrecruzan, por lo que no me fue fácil entender cuál era mi foco. A esto se sumaba que las actividades estaban diseminadas por diferentes espacios, si bien el punto neurálgico era la Farga, las actividades se prolongaban por el Poliesportiu del Centre y el Centre Cultural Barradas.

Había estudiado bien las actividades de cada día, pero sentía esa necesidad imposible de verlo todo. Esta primera entrada al campo fue a partir de la observación y algunos acercamientos tímidos. Ir a la gente no es sencillo. Aunque la mayoría de cosplayers a los que me acercaba tenían disposición y eran amables, no lograba enganchar informante alguno. Las impresiones que me aportaban fueron de gran ayuda. En ese

momento tampoco tenía muy clara la manera de poner en relación la teoría con la práctica. El triunfo de esa primera exploración fue situar a la práctica cosplay. Pero debido a las carencias económicas y mi condición de estudiante extranjera en Barcelona, no podía ir más allá de esta ciudad. Por lo que tuve que esperar hasta el siguiente año para poder continuar con el trabajo de campo.

Rescato de mis notas etnográficas la siguiente entrada del miércoles 2 de noviembre de 2011 :

Mi ineptitud para acercarme a sujetos que no muestran interés o disposición para ser informantes a largo plazo, me sacuden. Al menos he logrado comprender que el fenómeno no es plano, que su duración es intermitente, es decir, que tiene su grado más visible en la convención, sin embargo, un traje puede llevar un año para su confección. ¿Cómo voy a confrontar eso? ¿Cómo puedo entrar en sus espacios privados de elaboración del disfraz? Me parece que en Barcelona la gente es muy reservada con su espacio privado, lo veo con mis colegas. ¿Cómo alguien podría abrirle las puertas a una desconocida?

En ese tiempo tiempo y a través de mi asesora Judit Vidiella, conecté con

*CLAUDIA CASTELÁN*

una informante muy joven y un tanto tímida. Considerar que era menor de edad supuso varios límites en la relación como informante. Fue extraño porque, si bien logramos tener una conexión interesante, fue difícil mantener una constancia por sus actividades estudiantiles y mi falta de agresividad. Esto fue una constante que me ha mentido a raya con las informantes.

Hacia 2012, estaba trabajando en Casa Asia, por lo que mi entrada al campo en el Salón XIII del Manga no fue como el año anterior. Esta ocasión estaba desde dentro. Mi trabajo era cubrir al menos seis horas en el stand de esta entidad. Por lo que el trabajo se dividía entre mirarlo todo desde una posición estática para después, al terminar mi turno, pudiera recorrer el espacio, hacer anotaciones, videograbar, acercarme a la gente y ver el desarrollo de actividades, esta ocasión con un foco más nítido de lo que sucedía.

Mis pretensiones eran claras, además de ir a cubrir mis turnos de trabajo, lo que me permitía acercarme un poco más la gente que estaba en stands aledaños, y cuestionar sobre formas que no terminaba de comprender sobre las dinámicas que sucedían en el salón. Debo aceptar que no era fácil compaginar las horas de trabajo, que al final podían ser tediosas, el ángulo de visión era totalmente reducido, con las horas de

trabajo de campo. En esta segunda incursión al campo, realicé un seguimiento con Kurayami y sus amigas que hacían cosplay grupal, fue muy importante para situar la manera en que la práctica sucede en su contexto. Desde ahí pude elaborar las dimensiones que observé y que me situaron gracias a diversos informantes espontáneos.

Ese mismo año y después de dos años de no viajar a mi país, logré reunir el dinero para un ticket de avión, que en gran proporción me fue patrocinado por Marc. En este viaje, me reuní con las cosplayers Hope y Laura, a quienes conecté por Ángel Chánez, quien fuera profesor de una de ellas y con quien había comenzado a establecer contacto vía facebook. Desde el primer encuentro cara a cara en un café de mi ciudad Puebla, las dos hermanas se mostraron dispuestas y afectivas.

Fueron de alguna manera, Laura y Hope, las cosplayer mexicanas, que me ayudaron a encarnarme en el espacio, cuando me invitaron a una convención pequeña en Puebla. Tuve dos encuentros previos al seguimiento; en el primero me presenté, y también estaba Kit Pyron que finalmente no tuvo tiempo para continuar encontrándonos; en el segundo, Laura y Hope me hablaron de todo lo que se les ocurría referente a las convenciones, al fuera de campo del gran escenario de la convención. Relataron la importancia de los productos que compraban, la importancia

de comprar una buena peluca, de la manera artística de resolver la creación de un arma, de los nervios de confeccionar un traje que podría romperse el gran día, la importancia del desplazamiento de una ciudad periférica hacia los eventos importantes en las ciudad central, de las ríspidas convivencias entre cosplayers. Me abrieron un panorama denso y rico en rutas de seguimiento para transitar.

En el tercer encuentro, nos encontramos en el centro comercial que está al lado del lugar donde se realizaba la convención. Insistieron en colocarme una peluca azul después de que ellas se maquillaban, peinaba, colocaban lentillas a la vista de un público sorprendido que transitaba por el centro comercial. En el baño se cambiaban, regresaban con la ropa dentro de una maleta de ruedas que le encargaron a algún stand.

Me sorprendió que fueran muy conocidas por otros cosplayers y por la gente colabora en la organización. Al estar en la puerta de la convención, vimos que la entrada costaba alrededor de 3 euros, demasiado dinero para entrar a consumir y hacerles el favor de pasearse como cosplayers, me cuesta más hacerme el cosplay, afirmó Laura. Así que entró y observó quién cuidaba la entrada, al ver que no había nadie me tomó de la mano y me metió jalándome porque yo estaba distraída buscando el dinero en mi cartera. Yo ya ocupaba un lugar en el espacio, estaba entre las

cosplayers, podía escuchar y observar muy de cerca lo que sucedía. Lo más repetitivo fue parar cada metro a esperar que terminaran de posar para la foto. Incluso me pedían que posara, efecto de la pelúca azul que me prestaron, a lo que yo alegaba que no estaba en cosplay, aún así aparecí en algunas fotos.

Esta experiencia me permitió esquematizar elementos que articulan la práctica y que me parecen de considerable importancia para esquivar la definición y descripción reduccionista de la experiencia que podría llevarme al engañoso camino de la confección de plantillas estandarizadas del fenómeno.

La práctica cosplay tiene un punto de discontinuidad. El escenario donde se desarrolla es en convenciones de frecuencia anual, semestral o trimestral. Es probable que la periodicidad se incremente como ha sucedido en el caso de Italia en donde la periodicidad de festivales cosplay es semanal, y aquellos encuentros considerados como más importantes se efectúan cada dos meses<sup>57</sup>. Me parece pertinente considerar dos momentos por los que se articula la práctica cosplay en sentido de tiempo-espacio: *la preparación y elaboración del traje* (que puede demorarse en su confección hasta un año) y *la presentación de*

---

57 Datos proporcionados por la cosplayer internacional Nadia Sk en la conferencia "Cosplay, el arte japonés del disfraz", realizada en el XVIII Salón del Manga el sábado 3 de noviembre de 2012.

CLAUDIA CASTELÁN

*esta confección*. Motivo por el cual asistir a “las grandes” convenciones anuales es de vital importancia, pues será en este escenario donde se despliega la presentación pública del cosplay. La profesionalización de un cosplay se sitúa en el valor de la confección de sus propios trajes e incluso que en cada convención lleve un traje diferente; una chica afirmó que para los cuatro días del XVIII Salón del Manga, facturó modelos distintos.

La decisión de regresar a vivir a mi país se debió en gran medida a cuestiones económicas. Al tercer día de bajar del avión ya estaba incorporada en la universidad como profesora de la materia de lenguaje sonoro. Ya en México pude acercarme a otras cosplayers por el contacto de Lumpy y Manu, dos alumnos de mi clase. La siguiente entrada es abril de 2013:

Encontrarme con Manu, alumno de mi clase de Lenguaje del Sonido, he podido entrar y conectarme con nuevos cosplayers. No se si decir que lamentablemente la relación con Laura Mundo y Hope se ha convertido en más afectiva que efectiva para la indagación. Por lo que encontrarme con este nuevo grupo de personas ha resultado refrescante y me ha permitido activarme de otra manera, me parece que más eficiente.

Me encontré así con Ukyo, una chica de casi 23 años que estudiaba diseño, atiende una tienda de cómics, organiza tours a las convenciones y realiza cosplay, siendo ella quien se confecciona sus propios trajes. Y con quien hice un seguimiento en la convención de Ciudad de México en TNT en 2013. Igualmente me encontré con LI Dwyre, una chica que hace crossplay y tiene una popularidad en aumento, pues comienza a figurar como una cosplayer profesional que es invitada a diferentes lugares de la República Mexicana y que al menos recibe alguna remuneración para costear sus pasajes.

### **5.3.2 Herramientas de indagación: fotografía y video.**

En torno a las metodologías visuales para resolver la manera en que puedo encuadrar el universo de imágenes que representan a personajes de narrativas anime y manga, y que se expande a videojuegos, etc.

En torno a las metodologías visuales para resolver la manera en que puedo encuadrar el universo de imágenes que representan a personajes de narrativas anime y manga, y que se expande a videojuegos, etc., pero que también se generan en las imágenes de los propios cosplayers. Es decir en dos dimensiones, el personaje y la réplica del cosplayer al recrear al personaje a través de sus fotos (¿testimonio?) en cosplay.

Holm (2008) propone la fotografía como herramienta en la metodología de

*CLAUDIA CASTELÁN*

investigación performativa, aborda tres métodos:

Photo elicitation, es la inserción de imágenes en la entrevista de investigación para su discusión.

Photo voice, método por el cual que busca el compromiso entre participantes e investigadores como proceso de aprendizaje social, análisis de empoderamiento y la esperanza de un cambio social.

Pre-existing photo. Se utiliza para reconstruir eventos, relaciones o rituales.

## **CAPÍTULO 6.**

### **Opción botarga.**

*CLAUDIA CASTELÁN*

Propuesta pedagógica que propone como herramienta las tecnologías performativas. La pedagogía cyborg propuesta por Garoian sobre atender las prácticas del arte del performance así como atender la importancia de la memoria y temas de interés de estudiantes para generar reflexiones. Además de tomar elementos de la propuesta de la pedagogía transgresiva de Britzman para re-pensar las diferencias.

Para Haraway (2004) y Braidotti (2002), el devenir internamente contradictorio tiene su mejor modo de representación en las figuraciones que nos ayudan a trascender y abrir las codificaciones lingüísticas a una afectividad cuyo grado, velocidad, extensión e intensidad únicamente puede medirse de modo material caso por caso, es así donde radica su potencial.

## 6.1 Recuerdos que interconectan.



Figura 30: Los objetos son útiles pues pueden detonar una serie de cuestionamientos.

Mi padre nos llevaba al bosque cuando mis hermanas y yo éramos pequeñas. Debido a su formación de scout, elaboraba juegos para entretenernos. Dibujaba diversos animales en unas pequeñas tarjetas que nos hacía escoger al azar,

siempre me salía la gacela. Una de las actividades que mejor recuerdo es que nos hacía tirarnos en el pasto. Nos pedía que sintiéramos el viento y que lo escucháramos. “¿Qué les está contando el viento?”, nos preguntaba mientras cerrábamos los ojos para tratar de escuchar. Nos invitaba a escuchar el ruido de los insectos, el latido de nuestro corazón, el aire cruzando entre las ramas, el sonido del rozar de nuestras ropas...

Mi padre siempre me motivó el cariño por la música. Todos los días al despertar, la música ya estaba ahí sonando, era un integrante más de la familia. En mi aniversario número tres me dio dos regalos que siguen siendo significativos para mí. El soundtrack de la serie infantil Odisea Burbujas y unas zapatillas rosa de marca “Mi Alegría”.

El programa de televisión *Odisea Burbujas* se transmitía los domingos a las 9 de la mañana. No me lo perdía. Relataba las aventuras del profesor A.G. Memelovsky, un científico que había integrado a su equipo a Mafafa Musguito, una lagartija fotógrafa; a Mimoso ratón, un pequeño ratón; a Pistachón Zig Zag, un abejorro reportero y a Patas verdes, una rana entusiasta de la ciencia ficción. A través de rudimentarios aparatos podían viajar a través del tiempo y el espacio para explorar el universo y salvar al mundo de las amenazas del Ecoloco, un villano que contaminaba el medio ambiente.

El afecto que sentíamos mis hermanas y yo por los protagonistas de la serie, nos llevaba a interpretar las canciones de los personajes e incluso hacer cartas sonoras para mi abuela que mi padre le envía por correo.

En una de las anotaciones de los seminarios del doctorado, encuentro que Fernando Hernández nos recuerda que “vivimos un nuevo régimen de visualidad, en un mundo dominado por dispositivos visuales y tecnologías de la representación”. Pero estos dispositivos y tecnologías debemos pensarlas en situación de entender cómo las imágenes influyen en pensamientos, acciones, sentimientos, y en la imaginación de las propias identidades, pensar en nuestras propias historias y en su relación con lo social. Las imágenes más allá de su representacionalidad, son

detonadores en relación a deseos y afectividades que apropiamos, en el mejor de los casos re-apropiamos y les damos una nueva forma.

## **6.2 Devenires múltiples: exploraciones y obra.**

A través de la propuesta del <<cuerpo sin órganos>> de Deleuze y Guattari (2008), comencé una búsqueda exploración en mi propio cuerpo que coincidiera con una visión anorgánica que lograra desmarcarse de los códigos funcionales falogocéntricos que conforman la identidad, y por supuesto, el cuerpo. Buscaba a través de esta noción liberar al cuerpo de ciertas funciones que marcan los prerequisites de la feminidad e incluso de la maternidad. Un día fui a estudiar a la facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Barcelona, me encontré una gran pregunta que me caló hondo (ver figura 31).



Figura 31: Baño de la facultad de Geografía Universidad de Barcelona, 2010

Las exploraciones comenzaron a partir de indagar con y en mi cuerpo utilizando la fotografía. ¿Qué sucedía al ocultar o bien borrar la cara? En un principio fue el rostro, inspirada por múltiples imágenes de guerrilleros y estrategias de encubrimiento del rostro en carnavales. Un dispositivo potente que procura la ocultación de la identidad que se mantiene sobre la importancia del rostro como punto básico para la identificación, práctica cotidiana que opera en los documentos legales, indicativo de la relación del rostro con la persona que porta una identificación. La identificación oficial y su aportación, apela a la aceptación de que somos esa identidad (ver figura 32).



Figura 32: cosí sobre una superficie transparente diferentes caras, si el rostro es parte vital de la identidad, su desdibujamiento comenzaría a elaborar cuestionamientos a través de estrategias. Estas imágenes pertenecen al video "Identidades" presentado en la *Mostra Internacional de Films de Dones de Barcelona* y *TRAMA*, 2011, Drac Magic, Barcelona.

CLAUDIA CASTELÁN

Mis reflexiones no podían quedarse sólo en el pensamiento y un papel, necesitaba exteriorizar esas ideas, una complicación que sucede en la abstracción del conocimiento, que le desencarna frente a la abundante tarea de la representación textual. Como observa Braidotti (2002), sentía la necesidad de re-conectar la teoría con las prácticas diarias de cambio (ver figuras 33 y 34).



Figura 33: Marc me enseñó a tejer. En un viaje a Pallerols con Roc, Marc me enseñó a tejer, actividad para la que se me había hecho creer que estaba totalmente negada. La manera de Marc para enseñarme me resultó sencillo cuando me dijo: "es muy simple sólo tienes que hacer nudos", entonces realicé mi primera confección tejida.



Figura 34: Las exploraciones del cuerpo como en un ámbito doméstico.

A la par que desarrollaba el máster en Juventud y Sociedad en la Universidad de Barcelona, hacía shows con mi amiga Martina Dry. En una presentación en el barrio de Chueca en Madrid, fuimos invitadas a una presentación, por cierto remunerada, por Supreme de Luxe quien al presentarnos dijo: “ahora quiero presentarles a dos chicas que vienen de Barcelona, ustedes verán quién es más mujer”. Al terminar el show, un chico se me acercó y me vio a la cara, de arriba hacia abajo y me dijo: “vale, tú no eres la mujer, eres un elektroduende”.



Figura 35: Travestis, mujeres y elektroduendes

### **6.2.1 Una mujer.**

Cuando pienso en la máxima que ha marcado los feminismos “no se nace mujer: llega una a serlo”, me imagino a Simone de Beauvoir fumando un cigarro y bebiendo un café en cerca de Champs-Élysées, como una magnate del conocimiento. Luego se superpone la imagen de mi madre y pienso en las condiciones contextuales que nos alejan y a la vez, las ideas que nos construyen.

A partir del cuestionamiento reflexivo sobre qué es ser mujer y mi vuelta a México, cargada de teorías queer, feminismos y postestructuralismos, me confronté nuevamente con una sociedad, a la que pertenezco, marcada por fuertes prácticas heteronormativas. Eso me situó en la importancia que tiene compartir los conocimientos, ponerlos a disposición, cuestionarlos con otras compañeras. Comencé a realizar performances en torno a la desestabilización de género que ha marcado exteriormente mi cuerpo como femenino, si bien la reflexión comenzó en un ámbito doméstico y privado, al volver a México, desplegó las posibilidades en otros espacios.

Así realicé un a performance que cuestionaba la figura del dj como un área naturalmente masculina, que consistió en pinchar parte de la noche en bata, con rulos en la cabeza y sandalias de andar por casa, la idea era

desestabilizar el espacio a través de elementos femeninos. Hacia la segunda mitad de la noche vino la transformación con un audio que cuestionaba los roles por medio de una voz artificial tomada del traductor de google, mientras cortaba los cabellos de los varones que utilicé para hacerme una barba y unos bigotes, mientras realizaba una suerte de striptease. En otra performance presentada en una galería llamada Capilla del Arte, me embestí como sacerdotisa con bigotes para celebrar la comunión con asistentes a través de a confesión pública y así se arrepintieran de sus pecados posmodernos.

Con Mariana Haslun creamos un videoarte que pretendía llegar al cuerpo sin órganos, a partir del entendimiento del cuerpo femenino como mecanismo reproductor, establecimos crear un traje que nos permitiera elidir esa responsabilidad a través de una estrategia de desaparecer el cuerpo, devenir en algo no humano y fundirnos en una sola nueva identidad.

*“Averiar la máquina”*

Cuerpos-máquina,  
producen distribuyen  
y consumen discursos.  
Averiar la maquinaria,  
desconectar, desacoplar,  
soltar las piezas,  
destruir el discurso  
que recorre un cuerpo sexuado  
con un género definido,  
con obligaciones cívicas  
con una identidad producto-producir.  
Averiar la máquina  
para salir del sistema capitalista  
esquizofrénico  
descubrir  
experimentar  
llegar al cuerpo sin órganos.



Figura 36: Devenir en cuerpo sin órganos.

Con Paloma, un personaje de mi ciudad que re-conocí en Barcelona, y el Doctor Chicharrín elaboramos un taller de autobiografía que hiciera resonar una postura queer y feminista. Este es el relato que escribí después de la última sesión.

Jueves 5 de diciembre de 2013.

La última sesión del taller de autobiografía, que ideamos Paloma Villalobos y yo

desde una perspectiva feminista y queer, fue dirigida por Isis o, como de cariño le decimos, Doc Chicharrín. Sus sesión básicamente abordaría su propia biografía desde la perspectiva queer. El Doc se asume así mismo como una persona intersex, aunque en realidad siempre se presenta como una persona a la que le puedes llamar como quieras, “puedo ser ella o él, como te venga mejor”.

Después de instalar todo para comenzar la sesión, el Doc repartió copias y me pidió que leyera una hoja. “Fonseca Hernández y Quintero Soto, página 44. Introducción. LAS SEXUALIDADES PERIFÉRICAS son aquellas que traspasan la frontera de la sexualidad aceptada socialmente: heterosexual, monógama, entre personas de la misma edad y clase, con prácticas sexuales suaves, que rechaza el sadomasoquismo, el intercambio de dinero y el cambio de sexo. En cambio, las sexualidades periféricas están basadas en la resistencia a los valores tradicionales, y al asumir la transgresión muchas veces el precio que se tiene que pagar es el rechazo social, la discriminación y el estigma.

A través de la dinámica que el Doctor Chicharrín nos propuso para hablar de cuatro elementos que se interrelacionan pero que se diferencian, a saber sexo, género expresión y orientación, emergieron constantes de rechazo social, discriminación y estigma. Cada integrante del grupo del taller autobiográfico reflexionó sobre estos elementos y al elaborar las autodescripciones nos dimos cuenta de las maneras en que operan los discursos normalizadores.

La continuación del texto dice que como respuesta a la marginación que viene desde las instituciones sociales como la familia así como espacios educativos o bien laborales. Con el grupo encontramos similitudes, de una u otra manera hemos sido las ovejas negras de la familia, esto nos acercó en estrechos vínculos afectivos trascendiendo nuestras diferencias de edad, intereses y orientación sexual.

### **6.3 Figuración Botarga.**

Una botarga es un “disfraz o vestido ridículo y de varios colores usado en representaciones teatrales o en mascaradas y fiestas similares”.

Utilizando la noción de figuración de Braidotti (2000, 2002) y de Haraway (2004) como imagen performativa, elaboro el *Proyecto Botarga* como una manera de desmarcarme como mujer, es antropomórfica, es una subjetividad alternativa basada en el afecto, es un cuerpo parlante que puede conectar con un público. Es un esfuerzo por ir más allá de las imposiciones dualistas que sigue atravesando a la educación, así como los hábitos monológicos, que nos invite a la dramatización de procesos de devenir. La propuesta de un sujeto que suma los procesos de formación subjetiva que toma lugar en un espacio intermedio que fluya y conecte los binarios de la naturaleza y tecnología, de lo masculino y femenino, de lo negro y lo blanco, de lo global y lo local, del presente, del pasado y el futuro.

La importancia del traje y el disfraz, como performativo, revelan ideas sobre los deseos que una imagen puede producir y proyectar sobre nosotros, a través de la ironía, la fragmentación, la provocación, el ocultamiento lúdico y protéico permiten acercarnos a la fluidez de identidades. (Bruña en Calafell y Pérez, 2011).

¿Puede la figuración botarga dar cuenta de los permanentes estados de transición, hibridación, transformación, metamorfosis y movilidad nomádica de sociedades emancipadas, y multi-étnicas con alto grado de intervenciones tecnológicas? ¿Puede ser la creatividad y la actividad artística una manera de dar cuenta de lo encarnado, lo material y la diferenciación?

Señala Braidotti la propuesta de bell hooks, en su obra *Postmodern Blackness* de 1999, sobre la conciencia en términos de “anhelo”, lo que propone “una sensibilidad afectiva y política común que rebasa las fronteras de raza, clase, género y práctica sexual” (en Braidotti, 2000, p. 26) que puede ofrecernos un terreno fértil para la construcción de la empatía, de lazos que nos vinculen en el reconocimiento de compromisos comunes para la coalición y solidaridad.

Inspirada en Haraway (2004), Deleuze y Guattari (2008), en Braidotti (2000, 2002) y Barad (2003) proponer una subjetividad múltiple, no lineal, ni fija ni única es parte del proyecto botarga que permite el devenir cyborg, devenir animal, devenir abyecto, capaces de interactuar en una sociedad postindustrial, que despliegue las transformaciones híbridas en las que nos hemos convertido.

Una estrategia que nos permita partir de objetos de deseo que hemos apropiado y que nos caracterizan como sujetos abyectos, que nos libere de la fundamentación psicoanalista y por tanto edipizante que insiste en vigilar fronteras que delimitan lo normal de lo patológico para sostener un orden social que excluye y parcela cuerpos y subjetividades.

Braidotti (2002) siguiendo a Massumi, argumenta sobre la consolidación de la identidad como coagulación del tiempo y espacio interrumpe el proceso del devenir

[...] cualquier sedimentación molar de las identidades basada en el género, la orientación sexual, la clase, la etnicidad, la nacionalidad o la religión está constitutivamente destinada a ir a un paso por detrás de las reconfiguraciones de la identidad que actualmente están teniendo lugar en el campo social (Braidotti, 2002, p. 208).

Por lo que debemos prestar atención al <<afuera>> de los enclaves de reterritorialización. Los devenires pueden partir incluso de un orden normativo, por lo que no debemos abandonar la política de la identidad o dejar de lado la lucha de derechos fundamentales, atender a las identidades específicas implica complejizarlas y complementarlas a través de procesos que continuamente se producen en modos internamente

diferenciados. Las estrategias de mimesis creativas o estratégicas en tanto simulación positiva pueden proveer una línea de fuga para desmontar la esencia del original, con esto lograr un impacto transformador o bien reflexivo del propio proceso político.

Incorporo a esta botarga el el despliegue de la performance como pedagogía, que abra la posibilidad al análisis crítico de las dinámicas sociales a través de las cuales nos constituimos. Vidella (2009) propone que mediante <<actos inocentes>>, <<pedagogías de contacto>> o <<estéticas y políticas de experimentación>>, activen un proceso reproductivo-normativo y a la vez un potencial reflexivo para deconstruir las representaciones y prácticas hegemónicas. Cuestionarnos quiénes hemos sido y qué queremos ser es la manera de optar por ser una botarga.

#### **6.4 Propuesta pedagógica.**

Parto del cuestionamiento de Britzman (en Mérida, 2002) ¿Es posible que la pedagogía vaya más allá de la producción de posiciones subjetivas esencialistas y que pueda reflexionar sobre la formación del sujeto a través de la performatividad de éste? En el conocimiento a través del juego de reflejos, generalmente buscamos nuestra imagen en el otro para

reafirmar algo de nosotros mismo, pero como sugiere Britzman, ¿qué sucede si invertimos ese reflejo para considerar el yo como efecto y condición de encuentro con el otro como alguien igual a nosotros?

En mi experiencia en la educación como profesora de lenguajes audiovisuales y mi relación a la intensiva alfabetización de representaciones me ha permitido observar una serie maneras en las la mirada es normalizada. En las producciones, generalmente de ficción, que estudiantes realizan he notado la clara tendencia a la repetición de estereotipos. Como si ese lenguaje visual con el que se han relacionado desde temprana edad, fuera un esquema inquebrantable e incuestionable.

La repetición de narrativas que favorecen el crimen, la violencia y el narcotráfico han sido espacios de batalla para entender por qué estos imaginarios están tan presentes. El abuso que realizan los medios de comunicación mexicana sobre estos temas bajo la impronta de la denuncia con fin de generar “conciencia” sobre los temas que nos implican en lo social y local, ha dejado un rastro complejo de cuestionar. El trabajo en clase sobre el cuestionamiento del por qué de la selección de esas historias, me deja pensando que la carga pesada que realizan los medios de comunicación sin ningún interés ético, deja a la sociedad, no sólo a estudiantes, en la creencia de una realidad que versa sobre un

reduccionismo negativo de nuestra cotidianidad. Marcado siempre por clasificaciones y etiquetas que se refuerzan en la repetición de los trabajos en clase.

La noción <<imaginario>> desde la propuesta de Braidotti (2002), es entendida como un conjunto de prácticas mediadas por la sociedad y que funcionan como punto de anclaje, es siempre inestable y contingente para las identificaciones, por tanto para la conformación de identidad. Además delimita un espacio de transición y transacciones, es un pegamento simbólico entre lo social y el yo, el interior y el exterior del sujeto, lo material y lo etéreo. Al ser fluido, y pegajoso, adhiere en medida de su avance.

Por lo que trabajar sobre esos imaginarios puede ser muy productivo pero también supone un desafío difícil, cuestionar los anclajes solidificados por discriminaciones y mediciones frente a la otredad desde un punto de vista crítico no ha sido tarea fácil.

La práctica cosplay en tanto performance y encarnación de un personaje de ficción ayuda a crear una estrategia pedagógica que permita considerarnos como otros cuerpos. Utilizando la noción de imaginario de Braidotti (2002), podemos partir de aquí para visibilizar la manera en que

ciertas estructuras operan sobre la idea de deseo, en tanto que anhelo subjetivo y capacidad de acción, para la conformación de las identidades.

El deseo, desde Braidotti (2002) denota la propia implicación o enredamiento del sujeto en la red a la que nos adherimos en efectos sociales y discursivos que constantemente se interrelacionan.

El otro, en tanto “naco”, “godinez”, “indígena”, esta marcado por aspectos meramente exteriores. Aquello que se debe eludir, lo que queda marcado por sus características que no se debe ser.

La identificación debe ser entendida aquí como un mecanismo por el cual somos capturados y cautivados por las formaciones sociales y culturales. Por lo que entender esos deseos e identificaciones desde una noción de <<performance de la subjetividad>>(Garoian, 2013) nos permite materializar las propias historias desde una memoria personal y una historia cultural desde donde la identidad es construida como un artificio, una metáfora cimentada en recuerdos, y representaciones con el fin de desafiar las construcciones que se inscriben en el cuerpo.

Deleuze (en Braidotti, 2002) nos recuerda que la importancia de la afectividad es una fuerza que estructura la subjetividad. Pensar precede a la autoreflexividad y al pensamiento racional, se apoya en la

predisposición, la receptividad, las capacidades humanas y en su anhelo.

Utilizar la estrategia botarga como disfraz prótesis en consonancia de la performance nos permite deconstruir y desafiar las representaciones, superar las taxonomías que proceden de las representaciones. Invocar y evocar experiencias emocionales compartidas así como entendimientos entre el performer como botarga, y la audiencia.

Performances become a critical site of power, and politics in the fifth pair. A radical pedagogy underlies this notion of performative cultural politics. Foucault reminds us that power always elicits resistance. The performative becomes an act of doing, an act of resistance, a way of connecting the biographical, the pedagogical, and the political (Giroux 2000a:134–35).

*CLAUDIA CASTELÁN*

## CONCLUSIONES

Más que proponer conclusiones, me gustaría proponer difracciones. Al final del día, la idea de la conclusión es una fantasía, una manera simbólica de cerrar o concluir un proceso, que como anteriormente afirmé, los procesos son sólo un momento de nuestras vidas que marcamos con inicios y finales de manera subjetiva pero también que atienden a mecanismos de operatividad. Como nos recuerda Barad (2012) en sus aportaciones sobre la temporalidad, el tiempo no está dado, no es un universal dado, sino que el tiempo está articulado y re-sincronizado a través de variadas prácticas materiales.

Como lo ejemplifica Gergen (2010) en la entrada que hace en su primer capítulo del libro *El Yo saturado*, en donde nos presenta un panorama en el que perfectamente nos podemos reflejar, como seres encarnados, rodeados de cosas materiales que resultan testigos del paso del tiempo, de las ocupaciones, de los pendientes por hacer, etc. Lo que pone de manifiesto que somos víctimas pero también beneficiarios de los cambios profundos que suceden en el siglo XXI. Estos enredos entre tiempos, espacios y prácticas que emergen a partir de una estrecha relación a las tecnologías cambiantes, más que nuevas, como efectos de aquello que nos satura en las pautas de la vida social.

Propongo este simbólico cierre en la medida de proceso, que bien podría parecer más un ritual de paso necesario para re-afirmar la incorporación a la vida académica, a la pertenencia con credenciales acreditadas de la vida educativa, a la aspiración de obtener un grado académico, como una performance ritual que inviste la calidad trópica de quienes somos después de ese proceso, una transformación.

Este repliegue difractivo atiende a considerar las aportaciones que se realizan desde ensamblaje de vivencias, teorías y trayectos vividos. Sobre todo, para hacer el rejuego de interioridad y exterioridad, como lo propone Garoian (2013), y en lugar de proponer un cierre, apunte a líneas de fuga que se pueden seguir, cabos sueltos que indiquen posibles rutas futuras.

### **Sobre los ensamblajes.**

A lo largo de este ensamblaje cyborg región cuatro, la noción de producción ha estado presente de manera transversal. Como una performance que mide la eficacia humana (Taylor, 2003, 2011), equiparada con los procesos de producción, evaluación, desempeño y rendimiento que en el siglo XXI humanos, no humanos y otros no humanos experimentamos.

La palabra producción esta presente a lo largo de diferentes prácticas encarnadas que han cruzado este trabajo. La producción de conocimiento, la producción de cuerpos a través de prácticas performativas, la producción de identidades marcadas como excéntricas o normalizadas, la producción de diferencia e inclusión incrustada en los cuerpos, la producción de un yo que se transforma incesantemente.

Hemos visto que la tecnología juega un papel fundamental en nuestra cotidianidad, que nuestros cuerpos corren a la par de los cambios que de ellas suceden. Las tecnologías no sólo como herramientas que impactan en la constitución subjetiva del ser, sino, además, como complejos nodos donde emergen intra-acciones de humanos, no humanos y otros no humanos a través de dispositivos que saber y poder que atraviesa significados, identidades, materialidades y explicaciones sobre los sujetos y en general de la realidad que vivimos (Foucault, 2010; Preciado, 2002, 2008; Haraway, 1991, 1998, 2004).

Considero de vital importancia que nuestros futuros ensamblajes consideren dos cosas que he aprendido de este recorrido. 1. Tener presente la propuesta que Barad, (2003, 2012) realiza sobre los posicionamientos éticos-onto-epistemológicos como un punto de partida para nuestras futuras empresas que permitan dar cuenta desde dónde

producimos. 2. Considerar los entendimientos performativos como ejercicios que nos muevan de un marco de representacionalismo donde se incrustan entendimientos meramente lingüísticos hacia un marco de prácticas discursivas que visibilicen o pongan en foco las maneras de hacer más que los personajes que realizan, con esto, hacer emerger las formas en las que intra-actuamos.

### **Sobre la producción de conocimientos**

A lo largo del proceso de confección de esta tesis, el impacto generoso que han causado las feministas y filósofas Karen Barad, Rossi Braidotti y Donna Haraway sobre sus cuestionamientos en referencia a la producción de conocimiento en relación sus propuestas trópicas desde la ciencia, me ha nacido la inquietud sobre la necesidad de dar cuenta de la producción desde aspectos locales.

La dimensión epistemofílica a la que se refiere Braidotti (2002) es un elemento que debemos cultivar en procesos pedagógicos pero también desde el que deberíamos dar cuenta. Es decir, la producción de conocimiento comporta diferentes maneras en las que subjetivamos experiencias, sin embargo, a lo largo del trayecto de aprehender teorías mi pregunta constante ha sido la de cuestionar cómo se produce ese conocimientos en términos materiales. El ejercicio de producción

*CLAUDIA CASTELÁN*

académica dibujado por Gergen (2010) deja entrever la manera en que se gestiona relación entre tiempos, espacios y situaciones.

Sin embargo, la teoría parece omitir constantemente el relato encarnado de dicha producción. De dónde emerge la economía, cuales son las prácticas rituales que garantizan una narración coherente, qué lugar ocupa el cuerpo en esas producciones, por mencionar sólo algunas. Esta reflexión es una invitación que deja la puerta abierta a consideraciones locales.

La propuesta de performance de McKenzie (2001) desde la funcionalidad de sistemas tecnológicos y económicos capitalistas es prudente para dar cuenta sobre la relación entre educación, tecnología y trabajo, como lo advirtió (Vidiella, 2009).

Los cambios y transformaciones a los que asistimos cotidianamente parece ponernos una venda en los ojos o bien escindirnos de la responsabilidad de dar cuenta la manera en que el momento histórico impacta en la producción de conocimiento. La universidad como máxima casa de producción de conocimiento se ve afectada por las transformaciones económicas y políticas en las que vivimos.

La noción precariedad parece hoy en día un término perfectamente incorporado a nuestro léxico, por tanto, se instaure como norma en nuestras prácticas cotidianas. Encerrados en una política de “aquí no pasa nada” o del “show debe continuar” para asegurar nuestro propio espacio institucional en la carrera profesional performando la eficacia y la eficiencia demandantes de las sociedades contemporáneas en crisis en las que vivimos.

Por lo que queda abierta la invitación a recordar lo que hemos aprendido de las teorías queer como lugar de producción de conocimiento multisituada y estratégica.

### **Sobre la pedagogía.**

Lo aprendido sobre la práctica cosplay, como prótesis, en relación a imágenes como detonantes para la apropiación y re-eleaboración que difracta saberes y prácticas, es útil en una noción concordante con la propuesta pedagógica de Garoian (2013) en la que permite cambiar la manera de percibir los consumos culturales mediáticos, entendidos generalmente como prótesis de mediación opresiva hacia una ontología y epistemología que permita la creatividad y la agencia política como una aumentación activa donde se performa la subjetividad a través de la práctica artística.

Por medio de la performance de la subjetividad (Garoian, 2013), y en el caso concreto de esta investigación vía el disfraz, la propuesta basada en el recuerdo del cuerpo y la representación de fragmentos de la memoria privada y la historia cultural faculta encarnar personajes que materialicen la manera en que la identidad se ha constituido como tropos de la representación (Edelman en Britzman, 2002).

Por otro lado, la práctica cosplay me ha permitido adentrarme en las profundidades de complejas interconexiones y flujos de saberes, deseos, fronteras liminales, producciones y afectos en relación a los consumos contemporáneos. La importancia central de lo material del cuerpo ha permitido difractar múltiples posibilidades que impactan en la producción artística, la producción de conocimiento, en la elaboración de investigaciones. Así como la importancia que tienen las relaciones intra-activas de agentes que emergen conjuntamente y proyectan posibilidades.

El disfraz es una metáfora potente en nuestros días que seguramente continuará siendo abordado desde diversos espacios.

Aprender de los procesos de transformación que tienen lugar en el cuerpo como multifuncional y superposición de lo físico, simbólico y social en su impacto en la identidad, deja la agenda abierta para considerar futuras

relaciones que aborden la diferencia, la normalización y la vigilancia de fronteras.

Resonancias, bucles, distorsiones y tonalidades se entremezclan para dibujar un paisaje completamente diferente de un yo, que siendo Uno, funciona como un punto de transmisión para muchas series de inteconexiones y de encuentros intensivos y afectivos con múltiples otros yo.

¿Seremos capaces de elaborar trajes que nos permitan dialogar desde las diferentes puntos en la instancia educativa?

CLAUDIA CASTELÁN

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Aoki, S. (2001). London: Phaidon Press.
- Ahn, J. (2008). *Animated Subjects: Globalization, Media and East Asian Cultural Imaginaries*. (PhD Diss.), University of Southern California.
- Alario, M. (2008). *Arte y feminismo*. Nerea: Donostia.
- Ardévol, E. (2012). 'Virtual/visual ethnography: methodological crossroads at the intersection of visual and internet research' en S. Pink (de). *Advances in Visual Methodology*. London: Sage.
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. Translated by Jonathan E. Abel and Shion Kono. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Badmington, N. (2003) *Theorizing Posthumanism*. Cultural Critique, No. 53.
- Bainbridge, J., & Norris, C. (2013, July 1). Posthuman Drag: Understanding Cosplay as Social Networking in a Material Culture. *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*.
- Banks, M. (2010). *Los datos visuales en Investigación Cualitativa*. Madrid: Morata.
- Barad, K. (2003). *Posthumanist Performativity: toward an understanding of how matter comes to matter*. Sings, 28 (3).
- Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Durham: Duke University Press.
- Barrios, J. (2010). *El cuerpo disuelto. Lo colosal y lo monstruoso*. México: Universidad Iberoamericana.

- Blánquez, J. y Morera, M. (2002). *Loops. Una historia de la música electrónica*. Barcelona: Reservoir Books.
- Bonnichsen, H. (2011). *Cosplay – Creating, or playing identities? An analysis of the role of cosplay in the minds of its fans* Stockholm University.
- Braidotti, R. (2000). *Sujetos nómades. Corporización y diferencia sexual en la teoría feminista contemporánea*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Braidotti, R. (2005). *Metamorfosis. Hacia una teoría materialista del devenir*. Madrid: Ediciones Akal.
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Malden, MA: Polity Press.
- Browne, K. & Nash, J. (2010). *Queer methods and methodologies intersecting queer theories and social science research*. Farnham, Surrey, England: Ashgate.
- Bruña, M. (2011). ¿Existe la dandi del siglo XXI? Construcción y evolución de la identidad artística femenina. En *El cuerpo en mente Versiones del ser desde el pensamiento contemporáneo*. Barcelona: Editorial UOC.
- Bruno, M. (2002). "Cosplay: The Illegitimate Child of SF Masquerades". Glitz and Glitter Newsletter, Millennium Costume Guild (October). Accessed 20 July 2010.  
<http://millenniumcg.tripod.com/glitzglitter/1002articles.html>
- Butler, J. (2002). *Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del "sexo"*. Buenos Aires: Paidós.
- Butler, J. (2007/1990). *El género en disputa. Feminismo y la subversión de la identidad*. México: Paidós.
- Callón, M. (1987). *Society in the Making: The Study of Technology as a Tool for Sociological Analysis*. en. Bijker, W. et al. London: MIT Press.

- Clúa, I. (2007). Género, cuerpo y performatividad. *Cuerpo E Identidad I*, 181-217.
- Connelly, F. y Clandinin, D. (1995). *Relatos de experiencia e investigación narrativa*. En Larrosa, J. Et al. (1995) *Déjame que te cuente*. Barcelona: Alertes.
- De Domini, T. (2009) *Cosplay: el arte de disfrazarse*. Creación y Producción en Diseño y Comunicación N°29 Año VI, Vol. 29, Junio 2010, Buenos Aires, Argentina | 105 páginas [ISSN: 1668-5229] 91-97.
- De Lauretis, L. (1989) *La tecnología del género*". En *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film and Fiction*, trad de Ana María Bach y Margarita Roulet, London Macmillan Press.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2008). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia.
- Denzin, N. (2003). Foreword: narrative's moment. En M. Andrews, S. Sclater, C. Squire y A. Treacher (Eds), *lines of narrative*, (p.p. xi xiii). Londres: Routledge.
- Dirksmeier, P. & Helbrecht, I. Time, Non-representational Theory and the "Performative Turn". *Towards a New Methodology in Qualitative Social Research*. Forum Qualitative Social Research. Volume 9, No. 2, Art. 55. May-2008. <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/385/839>
- Dolphijn, R., & Van der Tuin, I. (2012). *New Materialism: Interviews & Cartographies*. Ann Arbor, MI: Open Humanities Press.
- Duchesne, J. (2014). *La rebelión de los objetos*, recuperado de <http://www.80grados.net/la-rebelion-de-los-objetos/>
- Feixa, C. (1998). *De jóvenes, bandas y tribus*. Barcelona: Ariel.
- Foster, H., Habermas, J., Baudrillard, J., & Crimp, D. (1988). *La Posmodernidad*. México: Editorial Kairós.

- Foucault, M. (2012). *Historia de la sexualidad: 1. La voluntad de saber* (3a ed.). México D.F.: Siglo Veintiuno Editores.
- Foucault, M. (1990). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. Barcelona, España: Paidós Universidad Autónoma de Barcelona.
- Garoian, C., & Gaudelius, Y. (2001). Cyborg Pedagogy: Performing Resistance In The Digital Age. *Studies in Art Education*, 333-347.
- Garoian, C. (2013). *The Prosthetic Pedagogy of Art: Embodied research and practice*. Albany, NY: State University of New York Press.
- Garbayo, M. (2012). La identidad como mascarada. A propósito de Claude Cahun, La Virreina, Centre de la Imatge, Barcelona. Magazine, no.91. [Recuperado: 16 abril 2013] <http://www.artdesk.org/spip/spip.php?article1269>
- Galbraith, P. (2009). *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*. Tokyo: Kodansha International.
- Gelder, K., & Thornton, S. (Eds.). (1997). *The Subcultures Reader*. London: Routledge.
- Gn, J. (2011). Queer simulation: The practice, performance and pleasure of cosplay. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* Vol. 25, No. 4, August, 583–593.
- Goffman, E. (2009). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu editores.
- Guasch O. (1997). *Observación Participante*. Cuadernos Metodológicos. Nº 20, Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- Guattari, F., & Rolnik, S. (2006). 6. Amor, territorios de deseo y una nueva suavidad. En *Micropolítica. Cartografías del deseo*. Madrid, España: Traficantes de Sueños.
- Halperin, D. *Saint Foucault: Toward a Gay Hagiography*. Oxford University Press. New York, Oxford. 1995).
- Halberstam., J. (2005). *In a queer time and place: Transgender bodies, subcultural lives*. New York: New York University Press.

- Halberstam, J. (2008). *Masculinidad femenina*. Madrid, España: Editorial Egales.
- Halberstam, J. (2011). *The Queer Art of Failure*, Durham, NC: Duke University Press.
- Hall, S., & Du Gay, P. (Comps.). (2011). *Cuestiones de Identidad cultural* (2a ed.). Buenos Aires, Argentina: Amorrortu editores.
- Hammersley, M. y Atkinson, P. (1994). *Etnografía. Métodos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Haraway, D. (1991). *Primate Visions: Gender, Race and Nature in the world of Modern Science*. London: Routledge.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres La reinención de la naturaleza*. Ed. Cátedra, Madrid.
- Haraway, D. (2004). Testigo\_Modesto@Segundo\_Milenio.HombreHembra@\_Conoce\_ - Ontoría@. *Feminismo y tecnociencia*. Barcelona: Ed. UOC.
- Haraway, D. (2008). *When species meet* (Vol. 3). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Harding, S. (1986). *The Science Question in Feminism*. Milton Keynes: Open University Press.
- Harding, S. (1991). *Whose Science?Whose Knowledge?* Milton Keynes: Open University Press.
- Haseman, B. (2006). *A Manifesto for Performative Research*. Media International Australia incorporating Culture and Policy, theme issue "Practice-led Research"(no. 118):pp. 98-106.
- Hayles, N. (1999). *How we becameposthuman:Virtualbodiesin cybernetics, literature,and informatic*. Chicago: The University of Chicago.

- Hernández, F. (2006). *Bases para un debate sobre investigación artística*. Secretaría General de Educación.
- Hernández, F. (2007). *Espigador@as de la cultura visual*. Otra narrativa para la educación de las artes visuales. Ed. Octaedro. Barcelona.
- Hernández, F. (2008). *La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación*. *Educatio Siglo XXI*, nº 26.
- Hine, Christine. (2004). *Etnografía virtual*. Ed. Universitat Oberta de Catalunya. Barcelona.
- Hicks, J., 'Otaku anthropology; exploring Japan's unique subculture'. *The verge.com*, 9/5/2013.
- Holm, Gunilla (2008). Photography as a Performance [34 paragraphs]. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 9(2), Art. 38, Volume 9, No. 2, Art. 38 – May 2008  
- <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs0802380>.
- Iñiguez, L. (2003). La psicología social en la encrucijada postconstruccionista. Historicidad, subjetividad, performatividad, acción. Consultado 20 mayo 2013. [http://abrapso.org.br/siteprincipal/index.php?option=com\\_content&task=view&id=135&Itemid=46](http://abrapso.org.br/siteprincipal/index.php?option=com_content&task=view&id=135&Itemid=46)
- Iwabuchi, K. (2010). Undoing International Fandom in the Age of Brand Nationalism. *Mechademia* 5:87–96.
- Jacobs, K. (2013). Impersonating and performing queer sexuality in the Cosplay zone. Participations. *Journal of Audience & Reception Studies*. Volume 10, Issue 2.
- Jasso, K. (2008). *Arte, tecnología y feminismo: Nuevas figuraciones simbólicas*. México: Universidad Iberoamericana.
- Kinsella, S. (1998). Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement. *Journal of Japanese Studies*, Vol. 24, No. 2, Summer. Seattle. pp. 289–316.

- Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Curzon Press & Hawaii University Press.
- Knowles, G., & Cole, A. (2008). *Handbook of the Arts in Qualitative Research*. Toronto, Canadá: Sage.
- Lamerichs, N. (2011). "Stranger Than Fiction: Fan Identity in Cosplay." *Transformative Works and Cultures*, no. 7. Consultado desde <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2011.0246>
- Lamerichs, N. (2013). The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe. *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, 10(1), 154-176.
- Latour, B. (1991). *We Have Never Been Modern*. London: Prentice Hall.
- Latour, B. (2008) *Reensamblar lo social: una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires: Manantial.
- Leng, Rachel. (2013). Gender, Sexuality, and Cosplay: A Case Study of Male-to-Female Crossplay. *The Phoenix Papers: First Edition*, (Apr 2013), 89-110. ISSN: 2325-2316. <http://fansconf.a-kon.com/dRuZ33A/wpcontent/uploads/2013/04/Gender-Sexuality-and-Cosplay-byRachel-Leng1.pdf>
- Livingston, Jennie, *Paris is Burning*. [DVD] Off white Miramax. 1991.
- Lunning, F. (Ed.). (2007). *Mechademia 2 Networks of desire*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Lunning, F. (Ed.) (2008): *Mechademia 3. Limits of the Human*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- MacWilliams, M. (Ed.). (2008). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Armonk, NY: M.E Sharpe.
- Markusse, Turid. (2005). Practising Performativity. Transformative Moments in Research. *European Journal of Women's Studies* (12(3)p.329-344). London: Sage Publications.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona, España: Paidós.

- Mérida, Rafael. (2002). Prólogo. *Sexualidades transgresoras. Una antología de estudios queer*. Icaria editorial. Barcelona. (p.7-25).
- Mulvey, L. (2002) *Placer visual y cine narrativo*. Barcelona: Episteme ediciones.
- Muñoz, J. (1999). *Disidentifications: Queers of color and the performance of politics*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Ng, W.M. 'The Consumption and perception of Japanese ACG (Animation-Comic-Game) among young people in Hong Kong', *International Journal of Comic Art*, 12: 1, 2010, 460-477.
- Gn, J. ( 2011). Queer simulation: The practice, performance and pleasure of cosplay. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* (25, 4, p. 583–593).
- Ogonoski, M. (2014). Cosplaying the Media Mix: Examining Japan's Media Environment, Its Static Forms, and Its Influence on Cosplay. *Material Fan Culture. Transformative Works and Cultures*, 16, 1-21. Consultado 14 mayo 2015, desde <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2014.0526>.
- Person, L. (1998). *Notas hacia un Manifiesto de Postcyberpunk*. Revista Nova Express, no. 16. Texas.
- Phelan, P. (1993). *Unmarked. The Politics of Performance*. London: Routledge.
- Pink, S. (2013). *Doing visual ethnography* (3d ed.). London: Sage.
- Pink, S. (2012). *Situating Everyday Life*. London: Sage.
- Preciado, B. (2002). *Manifiesto contra-sexual*. Madrid, España: Editorial Opera Prima.
- Preciado, B. (2004). Multitudes queer. Notas para una política de los "anormales". [Recuperado el 25-04-2013]. <http://multitudes.samizdat.net/Multitudes-queer,1465>
- Preciado, B. (2008). *Testo Yonki*. Madrid, España: Editorial Espasa Calpe.
- Foucault, M. (2010). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión* (2a ed.). México: Siglo Veintiuno Editores.

- Porres, A. (2012). *Relaciones pedagógicas en torno a la cultura visual de los jóvenes*. Barcelona: Octaedro
- Rose, G. (2012). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials* (3rd ed.). London: Sage.
- Santiago, J. (2010). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Ed. Grupo de Investigación dx5. Universidad de de Vigo.
- Schechner, R. (2013). *Performance studies: An introduction* (3d ed.). New York: Routledge.
- Schodt, F. (1986) *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*. Japan: Infinity Books..
- Sedgwick, E. (2002). *A(queer) y ahora. En Sexualidades transgresoras. Un antología de estudios queer*. Barcelona: Icaria Editorial.
- Sontag, S. (2007). *Contra la interpretación y otros ensayos*. Barcelona: Random House Mondadori.
- Spargo, T. (2007). *Foucault y la teoría queer* (2a ed.). Barcelona: Editorial Gedisa.
- Stockburger, A. (2012). Cosplay. Embodied knowledge. En *Troubling reserch. Performing knowledge in the arts*. [Recuperado 17-04-2013]. <http://troublingresearch.net/home/axel-stockburger/cosplay-%E2%80%94embodied-knowledge/>
- Spry, T. (2001). Performing Autoethnography: An Embodied Methodological Praxis. *Qualitative Inquiry*, 606-732.
- Taylor, D. (2003). *The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas*. London: Duke University Press.
- Taylor, D. y Marcela F. (Eds.). (2011). *Estudios avanzados de performance*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Thorn, M. (2008). The Multi-Faceted Universe of Shōjo Manga. Le manga, 60 ans après..., Women's Wear Daily, Paris, March 15. [Recuperado 17-04-2013]. [http://matt-thorn.com/shoujo\\_manga/whatisandisnt.php](http://matt-thorn.com/shoujo_manga/whatisandisnt.php)

- Urtega, M. (2011). *La construcción juvenil de la realidad: Jóvenes mexicanos contemporáneos*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Vidiella, J. (2007). Performatividad y poder. Políticas de representación e identidad: corporización y performance. *Revista DCO, danzacuerpoobsesión*, 7 Poder.
- Winge, T. (2006). Costuming the imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. En Frenchy Lunning (ed.) *Mechademia 1: Emerging Worlds of Anime And Manga*(p. 65-76.). Minnesota: University of Minnesota.
- Wilkins, A. (2008). *Wannabes, Goths, and Christians: the boundaries of sex, style and status*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Wolfe, C. (2010). *What is posthumanism?* Minneapolis: University of Minnesota Press.