



**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS**  
**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**  
**CARRERA DE ANTROPOLOGÍA**

**“Ni modo vas a tener que cambiar”**

***Performances de los/as jóvenes en eventos anime en la ciudad de La Paz, Bolivia***

**(2009 - 2012)**

**Tesis de grado presentada para optar al Título de Licenciatura**

**POR: VICTOR FACUNDO KOCH FRETES**

**TUTORA: ÁNGELA MARÍA CABALLERO ESPINOZA**

**La Paz - Bolivia**

**2014**

## AGRADECIMIENTOS

Para llevar adelante ésta tesis, fue necesario el apoyo de muchas personas. Quiero agradecer a todas ellas.

A mis padres, Freddy y María Elena, por todo el apoyo que me brindaron. Gracias también por su paciencia.

A mis hermanos Estefanía y Enrique, que me acompañaron y me apoyaron.

A Ángela Caballero, por ser mi fuente de motivación, por haber aceptado ser la tutora de mi tesis y por colaborar con los textos para realizar el análisis correspondiente.

Al club *Anime Generation*, que me brindaron su apoyo y estuvieron dispuestos a responder y darme cualquier información necesaria, para mi investigación.

A mi amiga Gabriela Nuñez, por escucharme y sugerirme ideas durante mi investigación.

A German y Cecilia, por su apoyo que me brindaron.

A Lic. Miguel Pérez por apoyarme en lo referido a los estudios sobre antropología de urbana y por brindarme los textos necesarios.

A todos mis compañeros y mis docentes de la carrera de Antropología de la Universidad Mayor de San Andrés (UMSA), por el tiempo compartido y por todo lo aprendido junto a ellos.

Finalmente, a todas las personas que se cruzaron en este camino de investigación y que me dieron sus palabras de aliento y de apoyo.

## INDICE DE CONTENIDO

<b>AGRADECIMIENTOS .....</b>	<b>ii</b>
<b>GUÍA DE LAS CLAVES DE TRANSCRIPCIÓN DE LOS APUNTES DE CAMPO .....</b>	<b>vi</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>vii</b>
<b>CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Planteamiento del tema de tesis .....	1
1.2. Preguntas de investigación .....	5
1.2.1. Pregunta general .....	6
1.2.2. Sub preguntas .....	6
1.3. Objetivos .....	6
1.3.1. Objetivo principal .....	6
1.3.2. Objetivos Específicos .....	6
1.4. La historia del anime .....	7
1.4. Los primeros eventos <i>anime</i> en la ciudad de La Paz .....	10
1.4. Justificación de la Investigación .....	13
1.4.1. Estado del Arte .....	14
<b>CAPÍTULO 2: CONSIDERACIONES TEÓRICAS .....</b>	<b>31</b>
2.1. Globalización y Glocalización .....	31
2.1.1. Cultura Híbrida .....	32
2.1.2 Culturas Juveniles .....	35
2.2. Concepto de Género .....	38
2.2.1. <i>Performatividad y Performance</i> .....	40
2.2.2. Antropología del Cuerpo .....	41
2.2.3. Teoría Queer .....	45
2.2.3.1 Estereotipo y Fetichismo .....	46

<b>CAPÍTULO 3: MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>21</b>
3.1. Estrategia Metodológica del Estudio.....	21
3.2. Particularidad de la Investigación Cualitativa en el estudio.....	23
3.3. Interpretativismo: Paradigma de Soporte .....	25
3.3.1. Enfoque interpretativo.....	25
3.4. Los Métodos de la Investigación.....	26
3.4.1. La Etnografía.....	26
3.4.2. Método Autobiográfico .....	27
3.4.2.1. Mi autoubicación.....	28
<b>CAPÍTULO 4: “Ni modo vas a tener que cambiar” .....</b>	<b>48</b>
4.2. “Ni modo vas a tener que cambiar”.....	48
4.3. Crossplay de Manuela .....	54
<b>CAPÍTULO 5: “En el club ya somos muchos” .....</b>	<b>60</b>
5.1. Club de Fan Anime Generation.....	60
5.1.2. Identidad Grupal.....	65
5.1.3. Construyendo Espacios .....	67
<b>CAPÍTULO 6: “Las mujeres deberían ser como las de <i>anime</i>” .....</b>	<b>71</b>
6.1. “Las mujeres deberían ser como las de anime”.....	71
6.2. Erotización del anime.....	76
6.3. Hentai .....	80
<b>CAPÍTULO 7: CONCLUSIONES.....</b>	<b>86</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>101</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

**ANEXO 1: Glosario**.....;Error! Marcador no definido.

**ANEXO 2: TIPOS DE *HENTAI*** .....;Error! Marcador no definido.

**ANEXO 3: ENTREVISTAS** .....;Error! Marcador no definido.

## GUÍA DE LAS CLAVES DE TRANSCRIPCIÓN DE LOS APUNTES DE CAMPO

C.C. N°_	Cuaderno de campo número_.
MAYÚSCULAS	Las palabras escritas íntegramente en mayúsculas indican el énfasis puesto en esos términos.
(...)	Los puntos suspensivos entre paréntesis indican la omisión de una parte del texto registrado en los apuntes de campo.
...	Los puntos suspensivos indican que el texto corresponde a una anotación incompleta en los apuntes de campo.
—	El guion largo indica momentos de silencio durante las entrevistas.
:::	Los dos puntos escritos de manera continua indican que la palabra fue alargada durante su emisión.
(Palabras)	El texto entre paréntesis indica gestos observados, risas, burlas, llantos o movimientos de las personas entrevistadas.
“Palabras”	El texto entre comillas indica que se trata de una cita textual.
[Palabras]	El texto entre corchetes indica la inserción de aclaraciones tanto en los discursos de las personas entrevistadas como en las citas textuales extraídas de la bibliografía consultada.

## RESUMEN

La globalización ha impactado en el imaginario social de los y las jóvenes bolivianos/as sirviendo de espejo para dar revisión a temas en torno a las múltiples identidades que constituyen al sujeto, así por ejemplo: género, etnia y sexualidad. En términos sociales, los/as jóvenes han experimentado nuevas maneras de vincularse y algunas de ellas han empezado a explorar el uso de las nuevas tecnologías de información para contactarse y mantener relación con culturas diferentes a la boliviana.

Por medio de la globalización, la cultura japonesa del *anime*<sup>1</sup> está generando en los/as jóvenes paceños/as y alteños/as nuevas formas de expresión y alternativas sobre el manejo del cuerpo. Las mismas que están siendo fusionadas a través de *performances* locales y que a la vez reconfiguran las subjetividades de los y las jóvenes.

La formación de esta nueva cultura juvenil del *anime* también está construyendo diversas maneras de agrupación, espacios de esparcimiento y creatividad. Es allí, donde se auto identifican como individuos y colectivos a partir de imágenes que representan a través de sus cuerpos, prácticas y discursos que los redimen de ser discriminados o rechazados por las personas inteligentes<sup>2</sup> de la urbe paceña.

En mi primer capítulo comienzo explicando como la cultura juvenil del *anime* se inserta en las calles de La Paz y El Alto, también analizo el entretejido que se está formando de la cultura boliviana con la cultura del *anime* japonés. Esto resalta la *transculturación*, como un proceso resultante de los encuentros y desencuentros entre distintas culturales propiciados por la globalización. Esta relación compleja entre estas dos culturas se localiza en los cuerpos de los/as jóvenes, además se muestra el complejo *entramado cultural* que se vive en ciudades como La Paz y El Alto.

---

<sup>1</sup> Anime: Animación japonesa. Viene de la contracción en japonés de la palabra Animación.

<sup>2</sup> Butler utiliza este concepto para referirse a las nociones culturalmente inteligentes, instituidas mantenidas crean coherencia y continuidad (Butler [1999] 2001), personas que son ajenas y que rechazan estas nuevas prácticas de los/as jóvenes paceños y alteños.

En el segundo capítulo, presento la metodología utilizada para la producción de datos que se ha ido generado a partir del trabajo de campo realizado, mediante el enfoque cualitativo, la etnografía y la *autoubicación* contribuyeron a identificar e interpretar los sentidos de las prácticas, discursos y *performatividades* del movimiento *anime* de las/os jóvenes en la urbe paceña y alteña.

En el marco teórico, presento los diferentes conceptos que utilizo para el análisis de datos. Desde los estudios de la antropología urbana, mi propósito es comprender las situaciones actuales de mezcla y contacto intercultural que viven los/as jóvenes. Seguidamente, desarrollo los principales conceptos y soportes teóricos: antropología urbana, identidades, construcción/manejo del cuerpo y estudios de género.

En el cuarto capítulo, aplico la teoría de la antropología del cuerpo para generar interpretaciones en torno a las formas en que los/as jóvenes reconstruyen sus cuerpos a partir de un personaje de *anime* femenino y masculino. Los/as jóvenes se transforman en el personaje de *anime* deseado y se comportan como los personajes, copian sus actitudes y sus movimientos. Dentro de estas prácticas de construcción de cuerpos, algunos/as jóvenes van más allá y deciden transformarse en un/a personaje de *anime*, opuesto a su sexo, realizando un *travestismo*<sup>3</sup>. Son raramente realizados en los eventos paceños, sin embargo también forman parte de la cultura del *anime*.

En el capítulo quinto, presento al *Club Anime Generation* en el cual se puede apreciar los procesos de *transculturalización/aculturación*<sup>4</sup> de los/as jóvenes paceños/as y alteños/as, puesto que ellos/as al encontrarse con la cultura del *anime* (japonés) reconfiguran sus identidades e incorporada diferentes expresiones corporales. De esta manera se puede notar que reconfiguran la cultura juvenil del *anime*, como por ejemplo la organización los eventos

---

<sup>3</sup> Travestismo: “jugar con las categorías de ser y parecer produciendo una performance, es decir, una exhibición hiperbólica del artificio que excede el sistema sexo-género” (Maureria, 2009: 156).

<sup>4</sup> Según Josep Martí: “[L]a idea de transculturación o aculturación... entramos en el complejo fenómeno de las identidades. Sin la idea de identidad, el concepto de *transculturación*, sin duda alguna perdería fuerza y relevancia. Son dos ideas que se refuerzan y complementan mutuamente: En los términos clásicos del concepto, hay transculturación porque hay *culturas* -que se identifican (o son identificadas) como algo existente y diferente- que entran en contacto; hay identidad (entre otros motivos) porque la misma idea de *transculturación* implica la existencia de algo que se puede trascender y que, por tanto, posee su propia identidad. Las identidades son sólo significativas en cuanto interactúan entre ellas”. (Martí 2004: 2)



son diferentes a los que se realizan en Japón, el apoyo a los artistas bolivianos/as de *anime*, y además mostrando el folklore boliviano en estos espacios. Los/as jóvenes que participan en los eventos *anime* son también consumidores/as de objetos de esta cultura que se expanden en la Feria 16 de julio (El Alto), hacia la ciudad de La Paz.

En el capítulo sexto centro mi interés en los efectos que producen las imágenes de los personajes *anime* sobre los/as jóvenes paceños/as y alteños/as. Los personajes femeninos son los más impactantes, dado que a través de las *mangas*<sup>5</sup> y series de televisión, muestran *estereotipos* y moldes que deben seguir las mujeres jóvenes y que los varones idealizan.

A mi modo de ver, las identidades modernas están siendo fragmentadas a partir de los cambios culturales, en donde los referentes como: clase, raza, sexualidad, etnia, género y nacionalidad están siendo distorsionados. Es decir, estas transformaciones están cambiando las identidades de los/as jóvenes lo que genera la pérdida de “sentido de uno mismo” estable. Así, “este conjunto de desplazamientos dobles —que des-centra a los individuos tanto de su lugar en el mundo cultural y social como de sí mismos— constituye una crisis de identidad para el individuo” (Hall, 2003: 364). Esta crisis se origina cuando la identidad que es asumida de manera fija es desplazada por la incertidumbre.

En ese sentido, los/as jóvenes postmodernos no tienen una identidad fija ni esencial. Más bien, la identidad es construida, dinámica, movable y se reconstruye en relación a cómo los sistemas culturales nos representan e interpelan. Como ejemplo, la inserción del *anime* en la urbe paceña y alteña nos muestra la reconfiguración de las subjetividades e identidades de los/as jóvenes.

Este trabajo de tesis, pretende aportar y enriquecer los estudios de la Antropología Urbana en la ciudad de La Paz, así como a los estudios relativos a culturas juveniles y a la construcción/manejo del cuerpo. En este marco, el estudio cobra relevancia porque muestra las particularidades y las posibilidades creativas de los/as jóvenes en el contexto cultural paceño y alteño, en cuanto a sus distintas formas de expresión, manejos del cuerpo, estereotipos, roles

---

<sup>5</sup> Manga: Puede ser traducida como caricatura, comic, historieta. Literalmente significa "imágenes involuntarias".

de género, etnicidad entre otros, contribuyendo así a comprender los imaginarios sociales y las reconfiguraciones de las identidades juveniles en la ciudad de La Paz.

*Palabra clave: Antropología urbana, globalización, identidades y estudios de género.*

## *Steampunk<sup>6</sup> Chola*



Fuente: Dibujo realizado por Rafaela Rada Herrera. <http://axcido.deviantart.com/art/Steampunk-Chola-465798994>

---

<sup>6</sup> Retrofuturismo

## “Ni modo vas a tener que cambiar”

### *Performances de los/as jóvenes en eventos anime de La Paz, Bolivia, 2009 - 2012*

## CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

### 1.1. Planteamiento del tema de tesis

El 9 y 10 de septiembre de 2010, se llevó a cabo un evento de *anime*<sup>7</sup>, en el coliseo cerrado Don Bosco. La entrada costaba Bs. 10 (diez bolivianos), y daba derecho a un refresco gratis. Al entrar al coliseo pude observar que utilizaron la cancha, en la que colocaron puestos de venta, de comida (hamburguesas, comida japonesa), posters, juguetes, *animes*, llaveros, peluches de personajes de *anime*, grupos de fans de músicos japoneses como “L’arc – en – Angel”, videojuegos (*dota Allstars*). Así mismo, al caminar por el lugar, entre los diferentes puestos, distinguí una mesa y varias sillas a su alrededor, se trataba de dibujantes de caricaturas *anime* participando en un concurso.

Los/as jóvenes que asistieron al evento, eran personas entre 13 a 30 años de edad, muchos de ellos se relacionaban en grupos de amigos/as. Los concurrentes portaban algún objeto *anime*, otros estaban disfrazados con la intención de mostrar su identificación de pertenencia al grupo.

Pude observar que al extremo de la cancha colocaron una tarima, donde animaban a la gente a participar de tribias y preguntas sobre *anime*, como por ejemplo: ¿Quién era el creador de la serie de *Dragon Ball Z*? o ¿cómo surgió *Tekken*, a partir de un juego, *anime* o manga<sup>8</sup>?, los ganadores obtenían premios al contestar de manera correcta. Así mismo, los presentadores regalaban series de *anime* a las mejores porras y animaban mediante juegos al público. El ambiente era festivo, música japonesa a todo volumen y jóvenes bailando.

---

<sup>7</sup> Animación japonesa: Viene de la contracción en japonés de la palabra Animación. Generalmente éste se refiere al sistema tradicional de dibujo de celdas, pero también se aplica a la animación creada por Computadoras. Datos sacados de [http://japanemotion.metroblog.com/la\\_historia\\_del\\_anime](http://japanemotion.metroblog.com/la_historia_del_anime), viernes 18 de Julio de 2008, hrs. 15:30

<sup>8</sup> Mangas: Esta palabra puede ser traducida como caricatura, comic, historieta, etc. Literalmente significa "imágenes involuntarias". El término fue acuñado en 1814 por el famoso artista Hokusai Katsushika. Datos sacados de [http://japanemotion.metroblog.com/la\\_historia\\_del\\_anime](http://japanemotion.metroblog.com/la_historia_del_anime), viernes 18 de Julio de 2008, 15:30h.

Desde las graderías fotografié y detallé el evento *anime*. Los/as jóvenes se agrupaban para colaborar en el disfraz de alguno/a de los miembros del grupo *anime* y además participar del concurso grupal e individual de *cosplay*<sup>9</sup>. Me aproximé a un grupo de jóvenes que estaban ayudando a sus amigos a disfrazarse, pude percibir en sus rostros y en el ambiente, la emoción de los/as jóvenes, hablé con ellos/as y me comentaron cómo hicieron sus trajes, la ayuda que sus madres y/o amigos les brindaron, y el tiempo de preparación para su actuación. Por otro lado, distinguí que los padres y las madres apoyaban y acompañaban a sus hijos/as.

Más tarde, volví a la cancha, donde se encontraban los puestos de comida japonesa, me llamó la atención una joven *cosplayer*<sup>10</sup>, que caminaba con actitud dramática y teatralizando su personaje. Le pregunté si podía entrevistarla y tomarle algunas fotografías, aceptó de manera muy cordial. De esa manera, utilicé el *consentimiento informado* como un “monitoreo ético, el cual promueve la participación con ‘voz y voto’ de l@s sujet@s a lo largo del estudio” (Rance y Salinas Mulder, 2001:39). Con ello, pude negociar sus opiniones y sus percepciones para el análisis de datos.

Su nombre es Sayuri Loza<sup>11</sup> (S) de 27 años, el traje que portaba era de un personaje que ella misma confeccionó. Ella indicó que frecuentaba los eventos *anime* desde las primeras proyecciones. Actualmente, Sayuri es presentadora del programa de televisión “Sekai Tv”, en el canal RTP, el cual promueve series *anime*, música asiática y mangas. La fotografía y la entrevista realizada es la siguiente:<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Cosplay: Viene de Costume Play, que significa (fiesta de disfraces), una especie de teatro amateur en donde los fans se disfrazan de sus personajes favoritos y representan escenas del anime, usualmente en convenciones.

<sup>10</sup> Persona, hombre o mujer

<sup>11</sup> Sayuri Loza, es hija de Francisca Remedios Loza Alvarado, conocida como Comadre Remedios, primera mujer de pollera en ser presentadora en un programa de televisión y radio. Primera mujer candidata a la presidencia.

<sup>12</sup> Apuntes registrados en Grabadora y Cuaderno de Campo No. 1 en evento anime, a horas 17: 30 p.m. del año 2010. Transcrito al día siguiente.

## Sayuri



**Nombre:** Sayuri Loza. **Personaje:** Creado por ella misma.  
Evento anime, foto tomada a las 17:23 p.m. 2010

**S:** ...Vengo a los *cosplay*,... en Bolivia desde 2001, yo estuve en Japón y siempre que había un evento, yo iba... soy una de las primeras personas bolivianas que hace *cosplay*.

**F:** ¿Qué opina tu familia sobre tu gusto por el *anime*?

**S:** No dicen nada, yo vivo solo con mi mamá..., me ayuda un poquitín a confeccionar el traje, está tan acostumbrada porque lo hago desde niña. Hay chicos que pierden noción de lo que son, y se meten tanto en el personaje que ya viven, se cambian el nombre digamos, se llaman Alberto

se ponen Kira o Naruto ya quieren asumir la personalidad, se olvidan que es un disfraz. En cambio yo no.

**F:** ¿Qué sientes al realizar *cosplay*?

**S:** Depende del tipo de personaje que sea, a veces es que hago una chica súper inocente, [otras] veces es que hago de un chico muy rudo, muy masculino, de acuerdo al personaje que interpreto voy sintiendo lo que sentiría este personaje... Es muy divertido, lo hago por la imagen; me encanta que me tomen foto, me gusta que interactúen conmigo, les permito que toquen los accesorios, siempre traigo armas, peluches, muñecos. Adopto al personaje absolutamente, mi identidad yo soy Sayuri y tengo un montón de facetas. Elijo al personaje según la estética es lo que me llama mucho la atención me gustan mucho los trajes vaporosos, de preferencia oscuros, que tengan una elaboración muy profunda, de telas no se diferentes, algo que salga de lo común por todo por la estética.

**F:** ¿Qué piensas de que en Bolivia existan estos eventos?

**S:** De repente estos eventos cada vez son más a menudo, hay más gente tiene más asistencia sería fabuloso, yo veo que en Cochabamba en Oruro hay eventos y digamos que el movimiento va en crecimiento...

A partir de la entrevista realizada a Sayuri<sup>13</sup> pude observar la *transculturación* en el espacio *cosplay*, es decir la forma en que los/as jóvenes articulan ciertos patrones de la cultura *anime* (japonesa) dentro de su propia cultura boliviana. Así señaló “yo vivo solo con mi mamá..., me ayuda un poquitín a confeccionar el traje, está tan acostumbrada porque lo hago desde niña. Hay chicos que pierden noción de lo que son, y se meten tanto en el personaje que ya viven, se cambian el nombre digamos, se llaman Alberto se ponen Kira o Naruto ya quieren asumir la personalidad, se olvidan que es un disfraz. En cambio yo no.”<sup>14</sup> En la entrevista, Sayuri demostró estar muy relacionada con la cultura japonesa, a pesar de eso, recibe mucho apoyo de su madre Remedios Loza, esto resalta que reconoce sus raíces aymaras.

---

<sup>13</sup> Su nombre le puso su madre, Remedios Loza, en aymara que significa “renacer”. Sin embargo, Sayuri, como está relacionada con la cultura japonesa indagó que su nombre s en japonés significa “flor de agua”.

<sup>14</sup> Apuntes registrados de Sayuri en Grabadora y Cuaderno de Campo No. 1 en evento anime, a horas 17: 30 p.m. del año 2010. Transcrito al día siguiente.

Posteriormente, le pedí una fotografía, ella aceptó y tuvo la idea de ir a un lugar donde pudiera realizar sus *performances* y tomar las fotografías. Considerando que “las fotografías son registros precisos de la [realidad] material” (Collier, 2006: 177) es importante resaltar que activan el reconocimiento y pertenencia de estos/as jóvenes como parte de la cultura juvenil *anime*.

Al igual que en la entrevista anterior, los actores de esta investigación son los/as jóvenes que asisten a los eventos *anime* de la ciudad de La Paz. El grupo de edad de interés son los/as jóvenes de 17 a 28 años, dado que este grupo de jóvenes se reúne periódicamente, crean sus propios espacios de esparcimiento y regocijo, en donde se puede observar la dinámica de sus múltiples identidades, sin ser discriminados/as por su relación con el mundo *anime*, por sus preferencias al momento de utilizar su vestimenta y sus formas de actuar. Así mismo, indago sobre las percepciones de los/as jóvenes en cuanto a las manifestaciones de su sexualidad en este espacio, y además su relación con los roles y estereotipos de género que imponen las series y *mangas*<sup>15</sup> japonesas.

En otras palabras, al observar a los jóvenes de la cultura juvenil *anime* se puede comprender una de tantas diferentes construcciones de lo que es “ser joven” paceño y alteño en tiempos de globalización. También las nuevas relaciones sociales que se dan gracias a la revolución en la comunicación y sus herramientas (internet, celulares), creando en las ciudades nuevos espacios para agruparse, sean estos públicos o privados.

## **1.2. Preguntas de investigación**

Las preguntas de mi investigación, fueron consolidándose mediante el proceso de trabajo de campo y el análisis de las entrevistas realizadas, que a su vez se estructuraron desde los diferentes hallazgos que descubría en los eventos *anime*. Uno de los fenómenos más importante es el *cosplay*, debido a que es un tipo de práctica representativa, donde los participantes usan disfraces, accesorios y trajes que representan un personaje específico o una idea creada por ellos/as mismos. Escogí éste fenómeno porque muestra las formas en que estos

---

<sup>15</sup> *Mangas*: Esta palabra puede ser traducida como caricatura, comic, historieta, etc. Literalmente significa “imágenes involuntarias”. El término fue acuñado en 1814 por el famoso artista Hokusai Katsushika. Datos sacados de [http://japanemotion.metroblog.com/la\\_historia\\_del\\_anime](http://japanemotion.metroblog.com/la_historia_del_anime), viernes 18 de Julio de 2008, 15:30h.

individuos y colectivos expresan y construyen múltiples identidades, pues como mencioné anteriormente, los/as jóvenes de esta tendencia, no se enmarcan en rasgos y prácticas de identidades fijas e inmutables, por el contrario están en constante cambio y construcción.

Para el análisis del *cosplay* planteé las preguntas de manera muy abierta. Tales preguntas fueron:

### **1.2.1. Pregunta general**

- ¿Cuáles son las representaciones que realizan los/as jóvenes a través de sus cuerpos y mediante *performances* en los eventos *anime* de la ciudad de La Paz?

### **1.2.2. Sub preguntas**

- ¿Cómo se reconfiguran las subjetividades e identidades de los/as jóvenes a partir del manejo del cuerpo en el evento *anime*?
- ¿Qué prácticas y discursos manifiestan los/as jóvenes que asisten a los eventos *anime* y cuál es su relación étnica, género y clase social?
- ¿De qué manera las imágenes de personajes femeninos dibujados en revistas y series *anime* (*Mangas* y *Hentai*) imponen el modelo a seguir en las jóvenes y la idealización de estos personajes en los hombres?

## **1.3. Objetivos**

### **1.3.1. Objetivo principal**

- Comprender las representaciones que realizan los/as jóvenes a través de sus cuerpos y mediante *performances* en los eventos *anime* de la ciudad de La Paz.

### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Identificar como se reconfiguran las subjetividades e identidades de los/as jóvenes a partir del manejo del cuerpo en el evento *anime*.
- Conocer las prácticas y discursos manifiestan los/as jóvenes que asisten a los eventos *anime* y cuál es su relación étnica, género y clase social.



- Reflexionar la manera las imágenes de personajes femeninos dibujados en revistas y series *anime* (*Mangas* y *Hentai*) imponen el modelo a seguir en las jóvenes y la idealización de estos personajes en los hombres.

Estas preguntas sirven de guía para el desarrollo de esta tesis y en el proceso intento responderlas. Así mismo, presento una reseña histórica del *anime*, para que el/la lector/a tenga una comprensión de lo que es el *anime* y cómo este movimiento juvenil llega a Bolivia. De esta manera, afianzo el contexto en el cual muchos/as jóvenes bolivianos, particularmente, paceños/as y alteños/as se desenvuelven y se construyen como sujetos, creando al mismo tiempo estos nuevos espacios de confianza para mostrar libremente su gusto por el *anime* y vivir a través de sus cuerpos formas alternativas a la cultura dominante.

#### **1.4. La historia del *anime***

En 1906 surge la primera película de animación, *Humorous Phases of funnyface*, del productor americano James Stuart Blackton. El año de 1907 se hizo la primera producción de animación japonesa, en donde sale un niño marinero<sup>16</sup>. Al año siguiente en 1908, aparece en Francia *Fantasmagorie*, del dibujante Emile Cohl y producida por Gaumont. Este tipo de películas de animación llegan a los cines japoneses hacia 1910. Posteriormente en los años de 1914 y 1917 se exhibieron 93 películas animadas, las películas de animación extranjera especialmente las de Estados Unidos tenían gran popularidad.

La compañía *Tennenshoku Katsudo Shashin (Tenkatsu)*, al ver la popularidad de exhibición de películas extranjeras produjo una película de animación nacional. El primer filme de animación japonesa, *Imokawa Mukuzo, Genkanban no maki (Mukuzo Imokawa y el guardián de la entrada)* estrenada en enero de 1917. El productor Kitayama, trabajaba para los estudios *Tenkatsu*, se dedicó plenamente a la realización de películas de animación. Comenzó empleando como ayudantes a jóvenes aspirantes a pintores, a los que enseñaba las técnicas del dibujo animado. En 1927 Kitamaya<sup>17</sup>, crea la película basada en un personaje infantil,

---

<sup>16</sup> No se conservan ninguna copia de las primeras películas de animación japonesa, ni de ningún dato. Datos sacados de [http://japanemotion.metroblog.com/la\\_historia\\_del\\_anime](http://japanemotion.metroblog.com/la_historia_del_anime), viernes 18 de Julio de 2008, hrs. 15:30

<sup>17</sup> Fue un pintor de estilo occidental, llegó a realizar 10 películas de animación. Datos sacados de [http://japanemotion.metroblog.com/la\\_historia\\_del\\_anime](http://japanemotion.metroblog.com/la_historia_del_anime), viernes 18 de Julio de 2008, hrs. 15:30

*Momotaro*, que llegó a ser exhibida en Francia, fue la primera película de animación japonesa que llega al occidente. Otro productor de renombre es Masaoka<sup>18</sup> que realizó la primera película de animación sonora en 1932, *Chikaratoonna no yo no naka* (Las mujeres y la fuerza mueven el mundo).

La señal televisiva empezó a emitirse en Japón en el año de 1953 y la animación que tenía gran popularidad procedía de Estados Unidos. Tezuka, director de *Mushi Production*, decidió crear la primera serie de la animación japonesa, con entregas semanales de 30 minutos. El tema elegido fue el personaje de manga que el propio *Tezuka* había creado para aparecer periódicamente en una revista *shonen*, el robot *Tetsuwan Atomu*. En enero de 1963 se empieza a emitir la serie, que fue de gran popularidad infantil. Tezuka también sacó en 1966 *Janguru Taitei* (El imperio de la jungla), que también es una de sus *mangas*, fue la primera animación japonesa en colores. De esta manera, las animaciones japoneses tuvieron gran influencia por parte de los dibujos de *Disney*, como los ojos grandes<sup>19</sup>. Los trabajos de animación de *Mushi Production* se vendieron a Estados Unidos, donde *Tetsuwan Atomu* fue rebautizado como *Astroboy* y *Janguru Taitei* como *Kimba*, El León Blanco.

El concepto de *anime*<sup>20</sup> se refiere a la animación japonesa, existen dos suposiciones sobre el origen de la palabra *anime*: uno es la traducción al inglés (*animation*) y que *anime* es una abreviatura y la segunda suposición proviene del francés “animé” (animado). Entre 1970 y 1980, internacionalmente se lo conocía como “*Japanimation*”, una frase abreviada de “*Japanese animation*” (animación japonesa), pero no fue muy popular y cayó en desuso.

El *anime* está dirigido para diferentes clases de audiencias: *kodomo* (niños), *shôjo* (muchachas), *shônen* (varones), *seinen* (hombres), *josei* (mujeres). También abarca diferentes tipos de géneros como: *shonen* (para chicos), *shojo* (para chicas), *seinen* (para hombres), *josei*

---

<sup>18</sup> Fue el primero en utilizar celuloide para creación de películas animadas. Llamado “El padre de la animación japonesa”. Datos sacados de [http://japanemotion.metroblog.com/la\\_historia\\_del\\_anime](http://japanemotion.metroblog.com/la_historia_del_anime), viernes 18 de Julio de 2008, 15:30 p.m.

<sup>19</sup> Los personajes de Disney tienen la característica de ojos grandes como Mickey Mouse, Pato, Donald, Pluto y otros. Datos sacados de [http://japanemotion.metroblog.com/la\\_historia\\_del\\_anime](http://japanemotion.metroblog.com/la_historia_del_anime), viernes 18 de Julio de 2008, hrs. 15:30

<sup>20</sup> Animación japonesa: Viene de la contracción en japonés de la palabra Animación. Generalmente éste se refiere al sistema tradicional de dibujo de celdas, pero también se aplica a la animación creada por Computadoras. Datos sacados de [http://japanemotion.metroblog.com/la\\_historia\\_del\\_anime](http://japanemotion.metroblog.com/la_historia_del_anime), viernes 18 de Julio de 2008, hrs. 15:30

(para mujeres), *magicalgirl* (*mahôshôjo*, chica-bruja o con poderes mágicos), *mecha* (robots gigantes), *shônen-ai* (romance homosexual - hombres), *shôjo-ai* (romance homosexual - mujeres), el *ecchi* (erótico) y el *hentai* (pornográfico) que abarca: *animals* (*kemono*), *futanari* (hermafroditas), *loli-con* (niñas), *shota-con* (niños), *yaoi* (homosexual - hombres), *yuri* (homosexual - mujeres).

El *anime* como se lo conoce actualmente, tuvo influencia de diseño de los dibujos de *Disney*. Durante la segunda guerra mundial (1939-1945) el *Manga* fue usado como propaganda bélica, presentando historias cuyos personajes eran soldados perfectos e invencibles. Después de los eventos de la segunda guerra mundial, en cambio, se buscaba distraer a la población de la situación en que se encontraban, por medio de historias románticas y personajes llenos de sueños y esperanzas para el futuro. Por tal motivo, surge el *anime* que tomaba las distintas maneras y formas de dibujar los personajes para apoyar el nacionalismo japonés.

En las décadas de los 80's y 90's el *anime* se adentró en occidente (Europa y América), entre cuyos principales estarían series estarían *Dragon Ball* (basada en el manga homónimo de Akira Toriyama), *Saint Seiya* (Los Caballeros del Zodiaco), Capitán *Tsubasa* (Oliver y Benji o Supercampeones), *Rurouni Kenshin* (El guerrero samurái o Samurái X), *Slayers* (Rina y Gaudi o Justicieros), *Neon Genesis Evangelion* (del director Hideaki Anno), *Marmalade Boy* o *Kimagure Orange Road*, *Ranma 1/2* de Rumiko. Durante la década de los noventa surge en occidente, gran cantidad de grupos y *fansub*<sup>21</sup> que se encargan de distribuir por internet muchas series de *anime* y mediante escaneos las *mangas* más conocidas. Esto causa la creciente distribución del *anime* fuera de Japón, puesto que muchas series ya cuentan con renombre antes de ser licenciadas y traducidas, lo cual permite su exportación.

En Bolivia tuvieron mayor popularidad las animaciones de Estados Unidos, con los programas y películas de *Disney*. La incursión del *anime* en la televisión boliviana surge entre las décadas de los 80's y 90's, sin gran popularidad, por el contrario los juegos japoneses eran los más populares, como *Street Fighter*, *Tekken*, *King of Figther* juegos de peleas; *Metal Slug* juego de

---

<sup>21</sup> Fansub: Son grupos de aficionados que se encargan de traducir y subtítular series mangas y anime, descargan series completas de manera pirata, desde el internet o compran la serie original y realizan varias copias y las distribuyen, generalmente inéditas, en sus respectivos países. Los videos subtítulados son generalmente distribuidos por fans sin fines de lucro. Técnicamente son ilegales, ya que no cuentan con la compra de los derechos de reproducción.

acción, también se transmitían *animés* por los canales bolivianos, pero no fueron de gran popularidad como *Candi*<sup>22</sup>, *Zenki*<sup>23</sup>, *Teknoman*<sup>24</sup>, *Robotech*<sup>25</sup>, *Lady Oscar*<sup>26</sup>. Un gran paso que tuvo la animación japonesa en Bolivia se produjo en los años 90's con las series Los Súper campeones<sup>27</sup>, *Dragon Ball*<sup>28</sup>, *Sailor Moon*<sup>29</sup> y Caballeros del Zodiaco<sup>30</sup>, los cuales tuvieron gran popularidad entre los/as niños/as y jóvenes bolivianos/as. Los grupos de fansub mayormente españoles, subtitulan series de animación japonesa y las importan a Bolivia. Los *mangas*<sup>31</sup> no tiene mucha popularidad en Bolivia, pero existen tiendas que venden las historietas japonesas.

A continuación presento una entrevista que describe los primeros eventos *anime* que se realizaron en la ciudad de La Paz, el entrevistado es uno de los fundadores del primer grupo de fanáticos *Anime Generation*.

#### **1.4. Los primeros eventos *anime* en la ciudad de La Paz**

Las primeras series de *anime* que llegaron a La Paz se encontraban en las tiendas de películas para rentar, específicamente en la sección infantil (dibujos animados). Con la revolución de la comunicación, empezaron a llegar más series, figuras y objetos relacionados con el *anime* y la cultura asiática. La globalización introdujo en la ciudad de La Paz mercancías de todas partes del mundo, es así que se da la “integración de productos y consumidores a escala global” (Canclini, 2006: 132). Con el tiempo, las tiendas de películas empezaron a separar el *anime* de las demás series de dibujos animados y fueron creando su propia sección, adicionalmente llegaron las telenovelas, la música japonesa e incluso ropa asiática.

---

<sup>22</sup> Candi: Anime shojo, que trata de una chica que busca a su madre.

<sup>23</sup> Zenki: Anime shonen, trata de un guerrero mítico, en Japón, que lucha contra las fuerzas del mal.

<sup>24</sup> Teknoman: Anime mecha, trata de un hombre que se transforma en robot y lucha contra alienígenas.

<sup>25</sup> Robotech: Anime mecha, es una guerra entre los seres humanos y alienígenas, con robots de gran tamaño.

<sup>26</sup> Lady Oscar: Anime shonen-ai, trata de un hombre con una gran fortuna enamorado de su mejor amigo.

<sup>27</sup> SuperCampeones: Anime shonen, es sobre unos muchachos que juegan fútbol.

<sup>28</sup> Dragon Ball: Anime shonen, trata de un peleador extraterrestre con super poderes que pelea contra alienígenas en el planeta tierra.

<sup>29</sup> Sailormoon: Anime magic girl, trata de un grupo de chicas con poderes mágicos que pelean contra un mago oscuro.

<sup>30</sup> Caballeros del Zodiaco: Anime shonen, es sobre la mitología griega, unos chicos con armaduras que luchan para salvar la tierra de diferentes monstruos míticos.

<sup>31</sup> Manga: Historieta japonesa

De ello resulto una gran demanda de productos de *anime* por parte de los/as jóvenes. Las primeras tiendas especializadas en *anime* se establecieron en la feria 16 de Julio, El Alto. Posteriormente se extendió hasta la ciudad de La Paz, en el Centro Comercial V° Centenario, *Animetallica* en el “Shopping Comercio”, y también en la tienda X-Zone de El Prado.

La entrevista realizada en el evento *Anime Paramax III*, el domingo 13 de agosto de 2009 con Erlyn de 26 años, es importante para reconstruir la historia del *anime* en la ciudad de La Paz. Él es fundador y encargado de club de fans *Anime Generation*, administrador del evento que se realizó en el patio del museo San Francisco de la ciudad de La Paz. La entrevista a manera de charla, se la realizó en el café que instalaron los mismos miembros del grupo, con la intención de recaudar fondos para la compra de productos *anime*, se vendían cafés, queques, sushis y sopas de fideos (maruchan). La charla que sostuve con él fue la siguiente<sup>32</sup>:

**F:** ¿Cómo fueron los primeros eventos?

**E:** Los primeros eventos... solo ponían proyecciones de *anime*. - Cuando estaba en la universidad vi un afiche para un evento de *anime* y decía de un concurso de *cosplay*... realicé el *cosplay* de caballero del zodiaco, [yo] era Leo [signo zodiacal], estaba en el escenario pero no sabía qué hacer, eso era en el año 2006. - Me di cuenta que los que iban a hacer el *cosplay* tenían sus amigos, los apoyaban, yo solo fui con mi amigo. Entonces decidí crear un club de *anime* el *Anime Generation* (...), en la página de internet foro *todoketai* invitábamos a gente que se quiera unir, también en un canal del El Alto, invitamos gente, y [además] en un programa de radio el *anime music*.

**F:** ¿Cómo creaste este club de fans de *anime*?

**E:** En el edificio 16 de Julio, mi amigo Alberto, Beto le decimos, tenía una tienda de *anime* y juegos en El Alto, era una tienda clandestina, que vendía series de *anime* piratas y todos los días iba y charlábamos de crear este club, íbamos más allá, Beto planeaba hacer un evento de *anime*. – [Hasta ese momento] teníamos 12 integrantes en el club nos reuníamos para ver videos musicales, hacer *cosplay*, bailábamos... El primer evento que asistimos como

---

<sup>32</sup> Apuntes registrados de la entrevista de Erlyn Cuaderno de Campo N° 1, entrevista numero A – 1, 23/08/2009

club fue al *Animaton*, que se realizó en Don Bosco, donde los 12 nos vestimos de diferentes personajes de *Naruto* [serie *anime*], yo me disfracé de *Kakashi*, y ganamos en ese evento porque nos preparamos un mes antes.

Al primer evento que realizamos asistió el canal 33 *Anime Xtreme* donde salí por televisión, (...) No sabíamos que nombre poner al evento así que le pusimos *Anime Paramax*, *Paramax* es música japonesa, es música fiesta que tiene un baile sincronizado. (...) a finales de agosto hicimos el primer evento *Anime Paramax* en el año 2007.

**F:** ¿Les fue bien en su evento?

**E:** (...) TUVIMOS buena aceptación con el evento que, pusimos un puesto en El Alto en la feria 16 de julio, donde seguíamos invitando, más gente al club, con el evento fuimos conocidos, en ese tiempo vendíamos los cd's a 5 bs. y lo regalábamos para que se unieran al club y si no conocían el *anime* igual para que conozcan. - Tuvimos problemas en la página *todoketai*, nos insultaban, nos amenazaban, por lo que hacíamos en El Alto, tuvimos problemas con señores de 30, 35 años, ellos no compartían los *animés*. Nosotros como club queríamos expandir el *anime* y no cerrarnos como ellos, esto fue a finales del año 2007, cuando nos reunimos con los viejos, nos dijeron una cosa que no me gustó “va a prostituir el *anime*”, nosotros intentamos que la gente conozca sobre el *anime*. (...) Gracias a esto nosotros nos animamos a realizar el segundo evento *Anime Paramax II*, que se realizó en Don Bosco. - Como puedes ver aquí te encuentras con toda clase de personas que tienen diferentes gustos... no solo *otakus*<sup>33</sup>.

En la interacción con Erlyn expresó distintas emociones, por ejemplo el entusiasmo cuando empezó a crear el Club de Fans, los nervios de la primera vez que se disfrazó para aparecer frente a un público. Demostró ser un líder entre los/as jóvenes que prefieren interactuar con esta cultura. Erlyn indicó que los *anime* son piratas y que no se comercializan series

---

<sup>33</sup> El término Otaku, se originó en un ensayo de 1983 por Akio Nakamori, “El Otaku Asesino” se lo emplea en Japón como sinónimo de persona con aficiones obsesivas y es un término peyorativo. Fuera de Japón se usa especialmente para los aficionados a cierto tipo de cultura popular japonesa, en especial a todo lo relacionado con el anime. <http://es.wikipedia.org/wiki/Otaku>

originales, sino se descargan por internet. También dio a conocer el apoyo que se dan entre los/as fanáticos, incentivándose mutuamente para que el Club de Fans siga creciendo.

En la entrevista con Erlyn observé varias situaciones que luego se mostraron reiteradamente entre otros/as aficionados al *anime*: Primero que quienes participan del movimiento, aceptan que son considerados raros, extraños, por muchas personas que están fuera del movimiento *anime*. Por ello, muchos de estos/as jóvenes salen y se cortejan entre los/as miembros del grupo, dado que están en contacto y tienen las mismas preferencias en cuanto al *anime*. Sin embargo también se puede apreciar la pertenencia a un grupo exclusivo, que intentan expandirse, hacerse reconocer y ser aceptados/as dentro de la diversidad de grupos juveniles.

Por tanto, los/as jóvenes fueron quienes hicieron posible la inserción de los eventos *anime* en la ciudad de La Paz. Antes del boom comunicacional, las proyecciones eran el único modo para poder ver las series de *anime*. En la actualidad, se puede conseguir distintos tipos de *anime*, por tal razón los eventos tendieron a crecer y ampliarse en las zonas urbanas. Estos eventos permiten a los/as jóvenes socializar entre ellos/as, desarrollar su creatividad en cuanto al arte de confección sobre los trajes *anime*, y les brinda un espacio en donde pueden expresar sus preferencias sexuales, tendencias de moda, música y bailes.

Seguidamente, analizo los hallazgos del estudio de anime en la ciudad de La Paz y presento las reflexiones pertinentes.

#### **1.4. Justificación de la Investigación**

Mi trabajo de investigación trata de cómo los/as jóvenes construyen una nueva cultura juvenil en la ciudad de La Paz y El Alto, en donde resignifican su vestimenta y la forma de actuar proveniente de la cultura japonesa. El hecho de que una cultura externa resulte revalorizada en un territorio ajeno al de su surgimiento es posible por los diferentes medios de información y comunicación global. En ese sentido, la globalización tiene un papel importante dado que marca “la interacción funcional entre diferentes actividades económicas y culturales, generadas por un sistema con muchos centros, cuya velocidad para llegar a todas las partes del mundo y cuyas estrategias para crear audiencias son más decisivas que las inercias de tradiciones locales” (Throsby, 1998: 195 citado en Arispe y Alonso, 2005: 27).

De manera específica, los/as jóvenes se reúnen en la ciudad de La Paz para realizar diferentes actividades que no necesariamente pertenecen a la cultura tradicional local, sino que se entretienen con la cultura japonesa. Como menciona Canclini: “la cultura en las sociedades contemporáneas, multiculturales y densamente interconectadas, no puede consistir en privilegiar una tradición, ni simplemente preservar un conjunto de tradiciones unificadas por un Estado” (Canclini, 2005: 2). Este concepto muestra la influencia entre grupos (indígenas, mestizos, japoneses) culturalmente diferenciados que se refuerzan y complementan mutuamente.

Otra característica importante de mi tesis es la transformación constante de la cultura, denominada *transculturación* y es entendida según Ortiz como: “procesos de transformación cultural debido al contacto entre dos culturas” (Ortiz, 1963:99 citado en Martí, 2004:2). Es decir, los/as jóvenes sujetos de este estudio al aceptar e incorporar ciertas prácticas de la cultura japonesa reconfiguran sus subjetividades, esta influencia cultural se da a partir del consumo de productos, como por ejemplo las series de *anime*, música y los diferentes objetos que se pueden conseguir.

A continuación, presento estudios realizados en el campo de la Antropología Urbana. Seguidamente, indico los diferentes trabajos realizados sobre la estilización del cuerpo y expresiones corporales en el contexto boliviano. Finalmente, expongo la utilidad de los estudios mencionados y justifico la relevancia de mi tema.

#### **1.4.1. Estado del Arte**

En el abordaje de la Antropología Urbana, consideré el carácter multidimensional y la vocación interdisciplinaria de esa área del conocimiento que conjuga los aportes de las Ciencias Sociales, entre ellos la perspectiva de los estudios de la Sociología Urbana y de la Antropología de Género.

Los primeros estudios realizados bajo la corriente de la Sociología Urbana, tuvieron el estigma del “otro”, es decir, se centraba sólo en los migrantes, sujetos de clase baja, clase obrera, campesinos, indígenas y personas negras. Así por ejemplo, la publicación *The Hobo* (1923) estudiada por el sociólogo Nels Anderson, trata de los trabajadores migrantes de Estados



Unidos. La metodología de estudio es la etnología de la ciudad, con su perspectiva de la Escuela de Chicago, el autor se interesó en la sociabilidad urbana en contraste con las sociedades rurales. Mayormente los estudios realizados en esa época muestran una línea sectorial, los marginados, los mismos que se situaban en barrios pobres, barrios de migrantes, y describían como ellos se adaptaban a su vida en la ciudad.

Otros estudios importantes provenientes de la Sociología Urbana, son las pandillas en las ciudades consideradas como un “mal” de la sociedad. Las pandillas se forman sobre todo como consecuencia de rupturas familiares, problemas económicos, problemas de adaptación, factores por los cuales los/as jóvenes supuestamente se unen a estos grupos “violentos”. El autor Trasher en su texto *The Gang* (1927) estudia las 1.313 pandillas de Chicago, describiendo cómo se forman, cuáles son sus funciones y cómo se disuelven, también trabaja el tema de la delincuencia en barrios de migrantes.

Los trabajos anteriormente expuestos sirven para demostrar que los estudios realizados en los inicios de la Sociología Urbana, claramente toman un criterio clasista centrándose sólo en los grupos de personas migrantes, pobres y clasificados como inadaptados.

En Europa, la Antropología Urbana tuvo un toque más étnico, mostrando las diferencias sociales, culturales, políticas de África, y su inserción en los centros mineros<sup>34</sup>. En 1956, James Clyde Mitchell publica el libro *The Kalela Dance* (1956), él muestra los procesos de diferenciación y definición de fronteras étnicas en la ciudad. Sus estudios realizan una separación entre la cultura dominante y las ex – colonias en África. Los estudios realizados en Europa, se dirigían al estudio de lo exótico, mostrando una antropología más romántica.

En la década de los setenta, la Sociología Urbana se centró en los estudios de las redes sociales, caracterizadas como el conjunto de relaciones de conocimientos directos e indirectos. El autor Erwin Goffman (1993) realiza trabajos sobre interacciones y comportamientos en lugares públicos que concibe como espacios de construcción de identidades individuales generadas a partir de la interacción simbólica dispuesta en los encuentros con extraños. Así Goffman concibe, la ciudad como un teatro y por ello su atención se centra en el aspecto físico

---

<sup>34</sup> El instituto Rhodes-Livingstone de Rodesia, los discípulos de Gluckman, maestro de la antropología social británica y funcionalista. Estudian las nuevas ciudades mineras del Copperbelt en África.

y en la vestimenta, imprimiendo interés en otras dimensiones, que se alejan de los parámetros étnicos, sociales y de género. Su abordaje de lo urbano permite una mayor libertad de análisis, haciendo evidente la concepción de la naturaleza y ambigüedad de la ciudad.

En los años ochenta, la tendencia en los estudios de la Antropología Urbana fue la de situarse en las identidades locales de comunidades urbanas. Las investigaciones iban dirigidas al conjunto de expresiones propias de la sociabilidad y de la cultura popular, abarcaron desde las expresiones culturales tradicionales hasta las gestiones del proceso de urbanización e industrialización. A partir de este periodo, surge la necesidad de generar estudios interdisciplinarios relacionados a la sociabilidad urbana en grupos informales, en cuadrillas<sup>35</sup> y en grupos formalizados como asociaciones u organizaciones sociales.

El concepto sociedad urbana, que según Leeds (1994), va más allá de sus tipos concretos de localidad, involucra la circulación de personas, de información, circulación monetaria de alimentos y bienes, más allá de las fronteras locales y nacionales. En este mismo periodo, los investigadores adquieren conciencia del *World System*: la ciudad insertada en redes, en un sistema global. Se empieza a concebir a la ciudad de manera holística, a partir de subculturas y grupos. Se comienzan a estudiar las semejanzas y diferencias entre ciudades, relacionando lo local con lo global. Así aparecen en la escena de los estudios urbanos, los denominados agentes de las culturas globales: élites económicas, mano de obra inmigrada, turistas y refugiados.

A partir de esta nueva perspectiva, se empieza a tomar las ciudades, ya no como una ciudad totalmente desconectada o como una cultura local; por el contrario, se concibe a la ciudad como un sistema conectado con el mundo, con diferentes ideas y culturas, donde existen traslados de personas a todas partes del planeta. Este estado de relacionalidad también lo comparte Bolivia, en esta época de manera más acelerada y con mayor intensidad. Esto, se aprecia en los eventos *anime*, en los productos, series y todo tipo de mercancías relacionadas al *anime* que muchas veces son descargadas desde el internet o importadas desde España, Perú y Chile; las ideas y las construcciones sobre el *anime* y la cultura japonesa se insertan en las

---

<sup>35</sup> Cuadrilla, se refiere a la reunión de un grupo humano, en especial un grupo de trabajadores, que realizan algún oficio o trabajo.

prácticas de los/as jóvenes de distintas etnias, clases sociales de Bolivia y específicamente en la ciudad de La Paz.

En la época postindustrial tanto en el eje euroamericano como en los países emergentes de Asia, las ciudades son nodos de una red global, la urbanización conduce a una ciudad mundial. Según Castells, las bases de la sociedad postindustrial se basan en el control del tiempo, la identidad, la información y las elaboraciones culturales y simbólicas (Castells, 1996). Para Castells, en la nueva etapa de globalización, emerge la sociedad informacional, que está en constante revolución tecnológica y de información a razón de las transformaciones culturales y simbólicas que se convierten en fuerzas productivas. Es por eso que el nuevo centro de análisis de la Antropología Urbana es la constante reconfiguración y adaptación de las identidades.

A partir de lo desarrollado anteriormente, hago referencia a diferentes conceptos útiles para el análisis: globalización, cultura juvenil y la construcción del género *performativo* ya que son constitutivas de las culturas juveniles, y la apropiación de tendencias y espacios en las ciudades.

En la Universidad Mayor de San Andrés, específicamente en la carrera de Antropología, se publicaron Tesis para optar el grado de licenciatura sobre la temática de Antropología Urbana. Estas tesis muestran las diferentes tipologías dentro de esta sub disciplina, como la migración, urbanización, movimientos sociales, fiestas y rituales. Los trabajos realizados son los siguientes:

Se encuentra la tesis presentada por Elena Montenegro, en *Construcción de Identidades e Identidades tipo en la ciudad de La Paz* (1998). Se puede citar también a Walter Gabriel Revilla Herrero, que en el año 2006, publicó su investigación titulada *Representaciones colectivas sobre la autoridad y construcción de legitimidad en la organización vecinal del distrito IV de El Alto (2002-2005)* estudio de las zonas vecinales que se agrupan y crean una asimilación y rechazo a quienes no se encuentra dentro de los lineamientos establecidos. También es relevante el estudio de Javier Alejandro Barrientos Salinas con su texto *Espacialidad y Proxémica en los Escenarios Urbanos de la Muerte: Cementerios en la ciudad de La Paz* (2004), el autor explora en cuatro cementerios urbanos, enfocándose principalmente en todo aquello que respecta a la proxémica, con el fin de tener una aproximación a los

escenarios urbanos de la muerte donde se puede establecer una lectura sobre la identidad con respecto al espacio urbano.

La autora Ángela María Caballero Espinoza en su estudio *La fiestas religiosa de la virgen de la Merced en Cota-Cota: Estudio sobre Identidad Social y Estrategias de Etnicidad Urbanas en una Comunidad compuesta por tres generaciones (2001)*, identifica como primer resultado los elementos estructurantes de la identidad social del grupo de productores/as, donde los capitales étnicos-locales y socio laborales actúan en un campo religioso, es decir la figura de la virgen de la Merced y las características sagradas que se le atribuyen resulta ser el eje donde actúan variadas estrategias de etnicidad.

También se puede mencionar a Mario Marcelo Calle Arteaga, en su tesis presentada, *Influencia de la cultura urbana en niños, hijos de migrantes aymaras hacia la ciudad de La Paz. Estudio de caso "Proyecto apoyo pedagógico Betania" (2006)*. El migrante de origen aymara al llegar a la ciudad de La Paz tropieza con una realidad muy diferente a la que vivía en su comunidad. El autor muestra como los migrantes de diferentes comunidades al trasladarse a la ciudad, generan cambios culturales por la influencia de la urbanización, dentro de la escuela, la televisión y modo de vida a la que se adaptan. Este estudio me ayudo a comprender como los/as jóvenes paceños y alteños insertan la cultura japonesa en los eventos *cosplay*, y además contribuyó para mi interpretación de la construcción de identidades y la influencia de culturas ajenas.

La tesis antropológica que utiliza la teoría *Queer* para el análisis de sus hallazgos es: *"Ésta es la única puerta que se abre en sentido contrario" relaciones de género: desacatos en el pueblo de la concepción (Departamento de La Paz, Bolivia, 2008-2009)* de Gabriela Nuñez Bacarreza. Este trabajo aporta a la comprensión de los estudios antropológicos de género sobre las diversidades sexuales y de género que cada vez se visibilizan más en Bolivia. A partir del estudio de caso de la señora Diana (D), se intentó comprender sus desacatos; es decir, aquellas prácticas irregulares que contradicen y desordenan las normatividades de género en el pueblo La Concepción. En efecto, en las prácticas de la señora Diana (D), se encontraron discursos de género fundados una construcción diferente al esquema binario y biologicista de las normatividades de género establecidas en dicho pueblo.



investigación fue importante para mi tema de tesis en la manera que los cuerpos están en constante transformación.

El cuerpo también ha sido tratado desde la literatura.<sup>37</sup> La poesía fue otra de las ramas que condujo su atención hacia el cuerpo. Antezana, Ayllón, Soledad, Cazier, Orihuela, Rebeca Prada tomaron el cuerpo, no como algo presente y absoluto, sino que lo mostraron en diferentes facetas, a partir de poemas, relatos eróticos y plantean que cada persona empieza a redescubrir su propio cuerpo, empezando a contemplarlo, o mediante relaciones sexuales<sup>38</sup>. Estas poesías me hicieron reflexionar sobre cómo se piensa y maneja el cuerpo.

Tomando la teoría *Queer*<sup>39</sup> se puede citar el trabajo de Paulson (2009). *Let there be Queers: The creation of gay and woman in Bolivia*, que trata sobre los gay en Cochabamba, mostrando espacios heterosexuales y homosexuales, y las diferentes actividades que realizan. Muestra la construcción de los gay y heterosexuales en cuanto a su vestimenta y comportamiento. Me ayudó en este trabajo para comprender la teoría *queer*. Como se construyen hombres a partir de las normas culturales impuestas.

En mi investigación tomé en cuenta muchos de los aportes que acabo de mencionar y utilicé la fotografía considerando aspectos epistemológicos y metodológicos. Así como menciona Montellano en su tesis *Auto/representaciones de quienes se/curan: sistemas terapéuticos en el Municipio de Aucapata* (2008) “[l]a fotografía en la investigación social en Bolivia, ha sido utilizada como un instrumento de recolección de datos en ilustración de los textos de ‘una realidad existente’, antes que como un medio metodológico o analítico de las realidades estudiadas” (Montellano, 2008:10). Es por eso que, en mi investigación utilicé fotografías para comprender mejor los análisis de las entrevistas, con esto intento demostrar que a través de la imagen se puede estudiar determinada cultura juvenil dentro del campo de la antropología urbana.

---

<sup>37</sup> Menciono a algunos autores que utilizaron en la literatura: Selum, Vallejo, Iturri, Villena, Rocha Ignacio

<sup>38</sup> Los autores anteriormente nombrados se los puede encontrar en el coloquio “El cuerpo en los imaginarios” 2003. Ed. Artes Gráficas. La Paz- Bolivia.

<sup>39</sup> Teoría Queer: Es una hipótesis sobre el género que afirma que la orientación sexual y la identidad sexual o de género de las personas son el resultado de una construcción social y que, por lo tanto, no existen papeles sexuales esenciales o biológicamente inscritos en la naturaleza humana, sino formas socialmente variables de desempeñar uno o varios papeles sexuales.  
[http://www.queer.org.ar/index.php?option=com\\_content&view=article&id=62&Itemid=57](http://www.queer.org.ar/index.php?option=com_content&view=article&id=62&Itemid=57)

La particularidad de esta tesis, es que a través del estudio de los/as jóvenes se puede observar el *entramado cultural* que presenta la sociedad paceña y alteña. Puesto que en la nueva era tecnológica y de comunicación, los/as jóvenes tienden a apropiarse, buscar espacios y alternativas diferentes. Nos demuestran la construcción de una nueva cultura juvenil, que convive en la diferencia, además se organizan entre ellos/as con la intención de mantener equidad entre culturas.

Recapitulando, en este acápite muestro las diferentes investigaciones realizadas dentro del marco de la antropología urbana y estudios de género. Estas exploraciones trazaron el camino de mi tesis, puesto que contienen los análisis étnico-raciales, clase, sexualidad, migración, subversiones de género a partir de la teoría *queer* y transformación del cuerpo. Por tal razón, mi tesis está dirigida hacia la cultura juvenil urbana, para mostrar nuevas tendencias que se conforman en los entramados culturales de los eventos anime.

En este acápite, intenté ilustrar las justificaciones para la realización de la presente tesis. Muchos de los trabajos teóricos citados, serán profundizados en el capítulo 3 de esta tesis.

## CAPÍTULO 2: CONSIDERACIONES TEÓRICAS

A continuación expondré brevemente, los puntos centrales de las diferentes teorías que me guiaron y ayudaron a comprender la cultura juvenil del *anime*. Comenzaré desarrollando algunos criterios relativos a las teorías que trabajan el análisis del cuerpo, culturas juveniles, globalización, cultura *híbrida*, *glocalización*, cultura juvenil, transculturación, género performativo, teoría *Queer* y estereotipación.

### 2.1. Globalización y *Glocalización*

Estamos viviendo en un mundo globalizado, los países tienen una relación “circular, o sea que todas las sociedades son interdependientes con las demás” (Canclini, 2006:130). Los países se conectan mediante las industrias en otros países, la informática, conecta a los consumidores en diferentes partes del mundo, los flujos económicos y migratorios. La gran red en el cual se mueve económica y culturalmente del mundo es sustancial para entender la globalización.

La globalización sin embargo, no significa que todos los recursos lleguen equitativamente, o que exista una distribución igualitaria; por el contrario, existe una separación más marcada entre la pobreza y la riqueza de las personas y países. Para Canclini (2006), esta diferencia se centra fundamentalmente en que algunos países no llegaron a la modernidad, sino que saltaron directamente de modos de producción pre modernos a la globalización. Por esta causa, estos países y sus sociedades así como sus economías, no pueden competir con toda la integración, servicios más baratos de los países desarrollados, lo que obliga a las industrias nacionales a cerrar por hacerlas pocas rentables.

Este mismo proceso se hace evidente en la educación y en la salud. Así, las escuelas públicas no están a la par de las escuelas privadas, en cuanto a material de enseñanza, nuevas tecnologías de aprendizaje, por no tener un acceso más competente a la información. Los servicios de salud pública, por otro lado, tiene un servicio precario y no están equipados, y no abastecen para brindar una atención adecuada a la población. Por ello Canclini afirma: “Las naciones latinoamericanas no son postmodernas (...), sino naciones que atravesaron contradictoriamente un proceso insuficiente de modernización de sus estructuras económicas, políticas y culturales” (Canclini, 2006: 137).



En lo referente a la cultura, la globalización ha acentuado la emergencia de lo local, que no necesariamente es desplazado por nuevas modas, estilos y tendencias de distintos países, sino que más bien genera nuevas formas de agrupación e interacción. En este sentido, cuando observo al *anime* producido en la ciudad de La Paz, veo una influencia de los productos y moda asiáticos articulados con la cultura boliviana. Esto quiere decir, que no existe una homogeneización, por el contrario, como explica Canclini, la globalización “organiza a los consumidores de casi todos los países con información y estilos de vida no homogeneizados, pero si compartidos” (Canclini 2006: 131). Las diferentes modas, formas de vida, o pensamientos relacionan a varias personas del mundo, pero sin que por esa razón nos volvamos iguales. Por lo contrario, en muchos casos la información que recibimos no la aceptamos completamente sino que la volvemos a resignificar desde nuestras propias vivencias y culturas.

El concepto de lo local se diferencia o particulariza por las vivencias y experiencia de los individuos, como algo que la personas y grupos construyen a lo largo de la vida: “la cultura local no se reduce a las tradiciones centenarias, que se forman con lo que parece propio del territorio en el que nos movemos ordinariamente y lo que proviene de movimientos globales” (Canclini, 2006: 131).

De lo anterior mencionado surge el concepto *glocalización*, término que se utiliza para unir los diferentes “desplazamientos de los focos de generación cultural derivados del reordenamiento transnacional de la producción y circulación de las industrias; en otros casos, de las comunidades consumidoras de migrantes que se trasladan masivamente a otro país”. (Canclini, 2006: 135). La *glocalización* se puede apreciar en la música, en la moda, llevando a diferentes países mercancías y movimientos sociales. La importación de culturas a diferentes países, la asimilación e integración y también la migración masiva, activan movimientos económicos, haciendo que se reproduzca esa cultura en diversos países, pero con características locales.

### **2.1.1. Cultura Híbrida**

En el análisis de la cultura juvenil hago uso del término de *Cultura Híbrida*, categoría planteada por Canclini (1990). Esta noción de cultura permite reconocer el hecho de que toda persona y grupo, vive en constante construcción. Entendida, como la apropiación de prácticas

e ideas, las culturas híbridas, son prácticas de diferenciación y marcación que movilizan las personas para separarse y diferenciarse de otros grupos y así adquirir poder (Restrepo, 2007:24-25).

Las denominadas “culturas híbridas”, muestran la tendencia de intercambio de las prácticas culturales a nivel global. A diferencia del término de “mestizaje”, que hace referencia a raza, y tiene un uso desde la época colonial marcando las diferencias de clase y etnia, el término culturas híbridas no tiene la misma connotación cerrada que no llega a esclarecer los constantes cambios culturales que se viven en Latinoamérica. Al hablar de Latinoamérica, Canclini habla de un lugar diverso donde las culturas indígenas que viven en estas tierras han ido transformándose, ya sea por la fuerza o por adaptación a los cambios sociales, culturales políticos y económicos a lo largo de la historia.

La idea de *cultura híbrida*, parte del hecho de que en Latinoamérica, no somos homogéneos, mostramos diversidad, no somos iguales, somos portadores y reproductores de distintas culturas, modos de pensar y tenemos distintas formas de vida. Es por esta razón, que la interacción que movilizan las culturas, por varias influencias externas e internas afecta a todos de distintas formas; por ello no es posible hablar de culturas puras, pues todos son afectados por los cambios, las relaciones e imposiciones que marcaron tendencias y nuevos patrones culturales que “ha generado formaciones híbridas en todos los estratos sociales”. (Canclini, 1990: 71).

En este estudio utilicé la noción de *cultura híbrida*, para analizar los espacios donde se realizan los eventos de *anime* en la ciudad de La Paz, en el cual los/as actores/as demuestran dinámicas y prácticas particulares que mezclan la cultura del lugar y que si bien asimilan algunos rasgos foráneos, también se diferencian de los eventos *anime* realizados en el Japón.

El hecho de que los/as jóvenes de diferentes clases sociales, adscripciones étnicas, género, son consumidores constantes de las mercancías, de los eventos y prácticas culturales del *anime* en la urbe paceña, da la evidencia de que las identidades se construyen y van adquiriendo diferentes características. Este hecho depende de la conexión que se produce por los diversos elementos culturales, según tiempo y lugar de las interacciones.

Muchos y muchas jóvenes de diversas adscripciones étnicas y de clase, concurren a estos eventos *anime*. Los/as niños/as y algunos/as adolescentes fueron acompañados de sus padres, quienes aparentemente aceptan las elecciones de sus hijos/as en cuanto a sus gustos por el *anime*. Esto demuestra, que a pesar de que los padres y madres enseñan su propia cultura a sus hijos/as, también están influenciados/as por diferentes culturas. Los/as jóvenes paceños/as y alteños/as son activos en la combinación de lo tradicional y lo moderno (Canclini, 1990) y reconstituyen sus identidades a partir de estas dinámicas.

La identidad no define los roles sociales, pues éstos más bien tienden a ser delimitados por las normas sociales; como plantea Castells (1998), cuando indica lo que interviene en nuestra conducta son las instituciones. Las diferentes identidades construidas desde las culturas híbridas, más bien tendrían que ser entendidas como atributos culturales que heredamos y que nos inculcan, pero que también buscamos por nuestra propia cuenta y que aprendemos desde distintas prácticas y experiencias.

En los estudios relacionados a la identidad, existe una fuerte tendencia en la homogeneización de los sujetos, infiriendo que “todos van a seguir las mismas prácticas y todos vamos a ser iguales”. Para no caer en el error homogenizante, Ribeiro utiliza la expresión “modos de representar la pertenencia” (Ribeiro, 2004: 165-195). Se podría ejemplificar esto, en la adscripción de los/as jóvenes al *anime*, cuando se auto identifican como *otakus* o expresan en su contexto social su gusto por el *anime* mediante la compra de mercancías y productos.

Los/as miembros más antiguos y experimentados buscan objetos caros o raros, que no llegan a Bolivia, buscando que su presencia sea notoria en los eventos. La pertenencia que demuestran es representada mediante su cuerpo y la indumentaria que visten al estilo de la moda japonesa y sus diferentes *look's*<sup>40</sup>. Portan diferentes accesorios, que los más observadores notan, como llaveros, billeteras o algún otro accesorio *anime*. Los objetos más visibles son las remeras y mochilas.

Los/as jóvenes que se adscriben a la cultura *anime*, muestran su distinción a partir de su historia personal, sus vivencias y las enseñanzas múltiples desde las culturas con las cuales

---

<sup>40</sup> Look, en inglés significa estilo, perteneciente a la moda.

interaccionan. Así la particularidad de los/as jóvenes dentro de un marco culturalmente homogeneizador del *anime*, es lo relevante dentro del análisis de la identidad y las culturas juveniles para este estudio.

### **2.1.2 Culturas Juveniles**

Para comprender que es una cultura juvenil, me remito al concepto de cultura de Geertz (1987), cuando indica que la cultura: “denota una norma de significados transmitidos históricamente, personificados en símbolos, un sistema de concepciones heredadas expresadas en formas simbólicas por medio de las cuales los hombres se comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento de la vida y sus actitudes con respecto a ésta”. (Geertz, 1987).

Así la cultura puede ser entendida como las ideas, prácticas, comportamiento, vestimenta, etc., y como la construcción de diversos productos. Así mismo, en su concepto Geertz aclara que la cultura se adquiere, se aprende, y que uno no nace con ella. Las personas según sus vivencias construyen su cultura y pueden aceptar o rechazar en totalidad una cultura o parte de ella.

Desde pequeños nos inculcan la cultura de la sociedad dominante y la tomamos como propia; estamos en constante aprendizaje de la cultura, asimilando las normas y las leyes de la sociedad. Para la antropóloga Margaret Mead (1935) las personas son parte de la sociedad, porque, desde que nacen empiezan a asimilar la cultura. Los/as niños/as, adolescentes aprenden y adquieren la cultura mediante empatía, por identificación y por imitación; a este proceso de aprendizaje de la cultura propia se lo denomina *enculturación* o *endoculturación*.

Esto quiere decir que reproducimos lo que vemos, escuchamos y copiamos, nos incitan de diferentes maneras a realizar prácticas pertenecientes a la cultura de la sociedad. Nos enseñan lo permitido, lo prohibido, los límites de la cultura, y la ruptura de éstos conlleva a un castigo. Los padres, la familia y otras instituciones son encargados de transmitir a las nuevas generaciones la cultura y los conocimientos. Este proceso de enseñanza y aprendizaje de la cultura, es la pauta para la continuidad de la cultura.

Mayormente las investigaciones sobre identidades, se remitían a los sentimientos de identidad y pertenencia de un grupo con su territorio y con el espacio social, se enfocaba en contexto de barrios de la ciudad. También se hacían estudios a nuevos grupos de jóvenes que buscaban la

aprobación social para afirmar una identidad grupal, diferenciada en espacios territoriales urbanos. Pero con el pasar del tiempo, los/as jóvenes ya no buscan consentimiento, ni aprobación de las personas para formar parte de un conglomerado social mayor.

Por ello, el enfoque de los estudios sobre jóvenes, ya no se piensa de manera unívoca, sino que se construye, según cada cultura, historia y entorno particular. En sociedades con demografía superior, se puede apreciar que existe multiplicidad de agrupaciones de jóvenes que se reúnen por diferentes motivos. Estos grupos han adquirido las denominaciones de subcultura, contracultura, culturas juveniles y tribus urbanas.

Dentro de la antropología norteamericana Ralph Linton, Alfred Kroeber, Melvin Herskovits incluyeron el término “subcultura”, en los años 30’s. El término utilizado tenía una connotación segregacionista por edad, sexo, género y clase social. El término empezó a usarse para referirse a grupos dentro de una sociedad, con prácticas, costumbres y valores propios. El término hacía inferir que las personas que conformaban una “subcultura”, eran de alguna manera inferiores a las de la cultura dominante.

Con el tiempo el término empieza a ser popular y es usado en la postguerra<sup>41</sup>. En este contexto Hebdige (2002) define subcultura como “las objeciones y contradicciones, (...) el desafío de la hegemonía representado por las subculturas no emana directamente de ella: en realidad se expresa sesgadamente por el estilo” (Hebdige, 2002: 33). Esta postura surge a razón de que en ese tiempo, los/as jóvenes se contraponían a la cultura dominante y mostraban rechazo por medio de la vestimenta, las poses, gestos, discursos. Estos estudios fueron sesgados, pues mostraban a los/as jóvenes como inestables y los varones aparecían como los únicos que se oponían a la cultura dominante y en este marco se entendía una subcultura juvenil como la cultura masculina derrocadora de la cultura dominante también masculina.

El término contracultura (*counterculture*), surge en los años 60’s por motivo de los movimientos hippies. Se utiliza para hacer alusión a actividades y acciones que atacan a la cultura y las instituciones del sistema dominante como la familia, la escuela, el matrimonio. Villarreal también (2000) define: “[l]a contracultura puede entenderse como aquello que se

---

<sup>41</sup> Referida a la Segunda Guerra Mundial (WW II), de 1939 a 1945, siglo XX.

opone a toda forma de convención social de conservadurismo, a todo lo establecido que permanece inmutable o incambiable” (Villarreal, 2000: 23). De esta definición, se puede concluir que cuando se ve un estancamiento en la sociedad, los pertenecientes a la contracultura muestran un dinamismo, que disloca las cosas por no aceptarlas tal y como son, ayudando de esta forma a estimular la evolución (Arce, 2008).

En los 90’s, surgió un nuevo término “culturas juveniles”: “(...) las experiencias sociales de los/as jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre o espacios intersticiales de la vida institucional, [también] definen la aparición de microsociedades juveniles, con grados significativos de autonomía respecto de las instituciones adultas” (Feixa, 1998: 60). Las culturas juveniles, buscan salir de los términos que encerraban a los/as jóvenes como rebeldes. Son agrupaciones de diferentes expresiones y prácticas socioculturales. Sin encasillar a los/as jóvenes en posturas “biologicistas y funcionalistas” (Cortez, 2008: 257-271). Ni clasificarlos según su sexo y/o género, tampoco catalogarlos por cumplir alguna función social, como desahogo de los/as jóvenes.

El último término, tribu urbana, es definido por Costas como: “pandillas, bandas o simplemente agrupaciones de jóvenes y adolescentes que se visten de modo parecido y llamativo, siguen hábitos comunes y que se hacen visibles, sobre todo, en las grandes ciudades” (Pere-Oriol Costas, 1996: 11). El término de tribu, se usa en su sentido de pertenencia. Maffesoli (2004) explica las tribus urbanas como grupos transitorios en los que los/as jóvenes quieren visibilizarse ante la sociedad.

Después de indagar sobre los diferentes términos que se les dan a los grupos formados por adolescentes y jóvenes, me inclino por utilizar el concepto de “culturas juveniles”, pues considero que este criterio muestra que los/as jóvenes no están estáticos y que por el contrario, se definen como sujetos/as dentro de un dinamismo social y cultural muy ampliado. Otro aspecto que considero del término “cultura juvenil” es que rompe con la idea de la “etapa” o “fase”, previa antes de entrar a los comportamientos aceptados, y no encasillar las actividades

de los/as jóvenes como actividades de “tiempo libre” u “ocio”<sup>42</sup>. Sino más bien procura comprender las nuevas formas de relacionamiento y comportamiento que gestan los/as jóvenes, en alternancia a las instituciones y la cultura dominante.

Con el surgimiento tan amplio de nuevas formas de relacionamiento, es difícil clasificar a una persona por el estilo de música que escucha, por la ropa que lleva o por su género. En la identidad individual según Wallman, existe una flexibilidad del status, en la que constantemente desaparecen las etiquetas, y por ello actualmente es muy difícil clasificar al individuo únicamente en base a las variables tradicionales como residencia, ocupación u origen (Wallman, 1993). Esto quiere decir que la identidad de una persona joven es dinámica, y no se la puede encasillar dentro de un término, por ejemplo “*otakus*”, pues sus prácticas cambiarán de acuerdo al espacio en el que interactúa con otros grupos y personas.

## **2.2. Concepto de Género**

Otra teoría que destaco como útil para el análisis de los datos producidos en este trabajo, es la categoría de género. El género es interpretado de distintas maneras y va cambiando según el tiempo y el espacio, no se lo puede concebir como algo unívoco, lo que hay que entender sobre el género, es que nos delimita normas de comportamiento que están basadas en la construcción cultural en torno a los sexos. Así entendido, “el género es exclusivamente una formación cultural y ahí están los cambios y diferencias históricas observables a lo largo de los siglos, o incluso sincrónicamente en culturas diferentes.” (Sau, 2000: 136).

Para la historiadora Joan Scott, el concepto de género es “un elemento constitutivo de las relaciones sociales basadas en las diferencias que distinguen los sexos, donde el género es una forma primaria de relaciones significantes de poder” (Scott, 1996: 44). En ese sentido, Scott propone analizar la historia a partir de las relaciones sociales, mejor dicho hace referencia a las interrelaciones de clase, raza y género para así llegar a comprender, principalmente, las relaciones entre el poder y el género.

La autora considera cuatro elementos donde se expresa el género: primero, los “símbolos culturalmente disponibles que evocan representaciones múltiples”, incluye los mitos; segundo,

---

<sup>42</sup> Tiempo libre y ocio, es entendido como, actividades que son realizadas fuera de las instituciones y aparte de las normas socio-culturales.

conceptos normativos que son las interpretaciones de los significados de los símbolos: doctrinas religiosas, educativas, científicas, legales y políticas; tercero, nociones políticas y referencias a las instituciones y organizaciones sociales y cuarto, la identidad subjetiva (Scott, 1996: 44-46).

De lo anterior, entiendo que las relaciones entre las personas se presentan sobre la lógica cultural de los géneros propios de una sociedad determinada. Consecuentemente, emergen en representaciones tangibles comprendidas como construcciones culturales o “maneras múltiples e intrincadas en que nuestras emociones, deseos y relaciones son configurados por la sociedad en que vivimos” (Lamas, 2000) y se manifiestan en acciones, normas y elementos culturales. Es importante considerar que las instituciones como el matrimonio, la escuela, son las instituciones que más claramente expresan estas representaciones; sin embargo, están presentes en todos los ámbitos de la vida social. Sobre este estudio en concreto, es importante considerar que cada sistema de género incluye permisiones y prohibiciones que gobiernan los cuerpos.

Los actores y actrices que participan del *cosplay* dentro de los eventos, se sienten identificados y sociabilizan con diferentes personas, que comparten el gusto por el *cosplay*. La subversión<sup>43</sup> sobre las permisiones y prohibiciones sobre los cuerpos, es la estrategia utilizada para poder crear e interactuar en este nuevo espacio y desde un nuevo cuerpo. Por tal razón es que los comportamientos de los hombres y de las mujeres *cosplayers* y *croosplayers* cambian, y se comportan como los *animés* que recalcan la fuerza y perseverancia de sus personajes o su instinto asesino. O por el contrario, se vuelven travestis y se comportan según un *anime* opuesto a su género.

En la cultura occidental, el ser humano, hombre y mujer, estamos determinados por nuestro sexo. “Si la identidad entendida como coherente es la identidad de sexo, entonces la persona deberá alterar su subjetividad, y por tanto, sus deseos, a fin de adecuarlos a su cuerpo” (Gil, 2002: 33-41). Esto quiere decir que de hombres y mujeres, se espera que actuemos de acuerdo a nuestro sexo, prohibiendo prácticas que no van de acuerdo a él.

---

<sup>43</sup> Subversión como menciona Judith Butler (2001) es una estrategia política que revuelve, modifica lo establecido y genere cambios.



### 2.2.1. *Performatividad y Performance*

El cuerpo y el género se imbrican y así las personas utilizamos el cuerpo como un nexo para mostrarnos y actuar en los diferentes espacios sociales, públicos y privados, desde nuestro género y desde los múltiples rasgos de nuestras identidades. Esto nos lleva a entender que “[l]o que hemos tomado como un rasgo “interno” de nosotros mismos es algo que anticipamos y producimos mediante ciertos actos corporales, es un extremo, un efecto alucinatorio de gestos naturalizados” (Butler, 2001: 16). Todo lo que creemos *ser* es una construcción, que está en constante cambio.

El ser humano se construye mediante los actos continuos que reproduce a lo largo de su vida. Desde pequeños, estamos bajo la mirada de la sociedad para cumplir ciertos actos, gestos, que tienen que estar de acuerdo a nuestro género. Constantemente repetimos ciertos actos, que con el tiempo los realizamos de manera inconsciente, un ejemplo de ello es que ya antes de nacer nuestros padres o los adultos que nos cuidan están pensando en cómo deberíamos comportarnos y vestir.

Nos adherimos a la organización social por medio del cuerpo, de nuestra actuación, para ser aceptados, y en otros casos para cambiar y mostrar desacuerdo. Cualquiera que fuera el caso, vamos a encontrar gente que sigue las mismas tendencias con las que nos sentimos identificados, y en cualquier grupo vamos a sentir la presión de cómo debemos ser.

Constantemente vemos y copiamos movimientos de nuestros padres, de las personas que nos rodean y de la televisión, y empezamos a repetir esos movimientos realizándolos en la mayoría de los casos inconscientemente. Butler (2001) denomina a ese acto repetitivo *performatividad* y define el mismo indicando que “no es un acto único sino una repetición y un ritual que logra su efecto mediante su naturalización en el contexto de un cuerpo, entendido, hasta cierto punto, como una duración temporal sostenida culturalmente” (Butler, 2001: 15). Hago referencia que todos nuestros movimientos, son actos que los practicamos constantemente e internalizamos, creyendo que siempre fuimos, de esa manera. Pero bajo esta reflexión, estos actos son manipulaciones de la coerción cultural del género y del cuerpo.

En la actualidad, esa fuerza coercitiva no dura para siempre y es cada vez más flexible. En el caso de los/as jóvenes que toman actitudes relacionadas con el *anime*, empiezan a cambiarse el nombre o cambian sus reacciones ante ciertas situaciones, realizándolas de manera igual al *anime* o *mangas*. Al respecto, ilustra Butler cuando indica “no solo estamos contruidos culturalmente, sino que en cierto sentido nos construimos a nosotros mismos” (Butler, 1996: 304). Es por eso que a pesar de recibir las enseñanzas de la cultura local o por parte de nuestros padres y la misma sociedad, elegimos nuestro propio camino a seguir, influenciados por la publicidad, canales de moda, por ideas y culturas distintas, de esta manera empezamos a construirnos.

Para concluir, “la *performatividad* implica tanto la idea de que las categorías que nos subordinan nos producen como sujetos... estas categorías son las que nos ofrecen la posibilidad de subvertirlas, mediante los procesos de repetición y desplazamiento que describe dicha teoría.” (Gil, 2002: 38). Cada vez que repetimos una acción esta no va a ser igual y con el pasar del tiempo es posible crear transformaciones que afectan la dinámica cultural y las normas sociales, determinando que las nuevas generaciones difieran en su comportamiento y prácticas asignadas de sus predecesores. Muchas veces, se crean roces con las anteriores generaciones y estas categorizan y estigmatizan a los jóvenes, buscando el control sobre ellos/as y sobre todo el orden social que se ve afectado.

### **2.2.2. Antropología del Cuerpo**

A continuación abordaré la Antropología del Cuerpo y la Teoría *Queer*, en tanto permite explicar el *cosplay* y sus diferentes formas de actuar mostrando que al cuerpo se lo construye. Los hombres y mujeres, no están determinados por el sexo, sino que construyen sus propios cuerpos según la cultura.

Cuando hablo del cuerpo no pienso en términos biológicos, macho y hembra, sino voy más allá, pienso en construcciones, estéticas, en moda, en todo aquello que define al cuerpo como un espacio expresivo pero además discursivo. Para Mauss (1979), el cuerpo tiene una matriz histórica, pero lo reducimos a algo natural. Al cuerpo se lo piensa, en tanto está ligado con la normas de género y su estética está vinculada a las normas sociales. No solo es cuestión de nacer con un sexo, el cuerpo nos vincula y es producto de la cultura y las dinámicas sociales.

Es por eso que cuando hago referencia a los/as jóvenes y al manejo de nuestros cuerpos, nos pienso desde una forma de demostrar “los saberes, los sentires, los valores y la visibilidad de las culturas juveniles está en el cuerpo” (Cerbino, 2001: 57). Toda la cultura de una sociedad, se expresa en el cuerpo, en los diferentes comportamientos y estéticas; el cuerpo muestra las clases sociales, las diferentes etnias, la rebeldía y la subversión. Por ello, no solo se puede definir al cuerpo como algo puramente biológico; todo lo contrario, el cuerpo es lo que toda sociedad y cultura construyen, tanto aceptando como prohibiendo.

Dentro de la cultura occidental, el cuerpo es solo un nexo entre el mundo y la persona, es un objeto que se posee, olvidando que es a partir de éste que se vive la experiencia de cada persona. “El cuerpo es el presente-ausente..., solo existe, para la conciencia del sujeto, en los momentos que deja de cumplir sus funciones habituales, cuando desaparece la rutina de la vida cotidiana o cuando se rompe “el silencio de los órganos”.” (Le Breton, 2002: 124).

A pesar de que nos arreglamos el cuerpo y lo cuidamos, no siempre hay conciencia de la pertenencia que nos sujeta a él, prevalece como el vehículo con el cual se interactúa con la sociedad y su función más clara, de tal manera que cuando existe alguna enfermedad o algún malestar esa función se rompe. Toda sociedad tiene sus propias normas para interactuar, las mismas que son conscientemente aceptadas por las personas que son portadores/as de una cultura. Se puede pensar en la forma de hablar, las poses, el contacto físico, cada momento y lugar tiene sus propias reglas de interacción con el cuerpo.

Los estudios sobre el cuerpo utilizan según Cerbino (2001) cuatro elementos: el cuerpo escrito, el cuerpo inscrito, el cuerpo adscrito y el cuerpo que se describe. Estos cuatro elementos están presentes en el diario vivir de cada persona, cuando salimos a la calle y vemos a las personas o cuando nosotros mismos nos vestimos y arreglamos nuestro cuerpo para distintos eventos, sea el trabajo o alguna fiesta, nos construimos permanentemente, según nuestra propia estética cultural.

El *cuerpo escrito*, muestra la sociedad, sus gustos, moda, estética. Los/as jóvenes se visten de distintas formas y colores procurando “hacerse notar” (Cerbino, 2001: 58), pues quieren ser visibles, su voz es el cuerpo, y es con el que piden y se quejan. Los diferentes estilos e ideas son expresados mediante el cuerpo así como también las diferentes vivencias.

El *cuerpo inscrito*, es donde la sociedad pone el mayor énfasis. Refleja la estabilidad o inestabilidad del cuerpo. Como una “especie de caracterización” (Cerbino, 2001: 58), las personas que nos rodean tienen su propia manera de hablar, de sonreír, de mover el cuerpo. Mediante esos gestos, faciales, corporales o alguna marca en el cuerpo conocemos y nos conocen, son nuestras propias marcas. Se genera por los movimientos constantes, por las formas de hablar y expresarse más permanentes. También es posible entender el *cuerpo inscrito* a través de las marcas que deja la piel cuando mostramos algún gesto de denotación de un sentimiento, una expresión facial. Asimismo se refleja en las marcas como lunares, heridas o cicatrices. En otras palabras son los rasgos, movimientos, e incluso tics característicos de cada persona.

El siguiente componente es el *cuerpo adscrito* que se manifiesta en el contacto con personas que comparten los mismos gustos, la misma estética y moda. Es en este ámbito que se aprecian las diferencias entre las agrupaciones de los jóvenes dentro de las culturas juveniles, se construye algo así como un *cuerpo colectivo* único que actúa en espacios y tiempos determinados, “es el cuerpo de las agrupaciones juveniles, de las tribus, de las naciones y de las pandillas”(Cerbino, 2001: 58).

Por último, el cuerpo que se describe es el desglose de todas las características manifiestas como la indumentaria, los diferentes accesorios. Para comprender estas dimensiones de los cuerpos, es preciso analizarlos por partes, se “descompone en partes comprensibles y articulables” (Cerbino, 2001: 59). Así, es posible darle sentido a lo que se aprecia en las diferentes formas o modos de ser y expresarse a través del cuerpo. Muchas de estas formas de expresión corporal son tomadas por los estilistas de alta costura para crear tendencias y volverlos moda, que puede o no ser aceptada. La estética y la ropa expresan símbolos que son entendidos por personas del mismo grupo.

En La Paz, una ciudad pluricultural anclada en los Andes, existen muchas expresiones y representaciones corporales, ajenas a la cultura tradicional andina; particularmente la mirada de la sociedad dominante hacia los/as jóvenes tiende a clasificar estas manifestaciones y expresiones culturales de los cuerpos como “raras”.

En alguna medida, la antropóloga Ruth Benedict, en la línea de la escuela relativismo cultural, realizó varios trabajos etnográficos vinculados a analizar esta problemática, planteando que cada cultura tiene sus propias categorías de lo normal y anormal, y qué actos son considerados como tal. La autora contribuye a aclarar que lo normal y lo anormal no son universales, y cada sociedad se construye moviendo esta categoría de acuerdo a sus propias vivencias.

Los/as jóvenes, particularmente los vinculados al *anime* y al *cosplay*, no siguen los cánones del grueso de la sociedad y cultura paceña en cuanto a las expresiones y manifestaciones de su corporalidad. Es por esta razón que cuando analizo a esta cultura juvenil, no puedo utilizar términos cerrados que fijen su identidad, ya que esta cambia tan pronto como ellos/as cambian sus ideas. Esto se hace muy evidente en su alternativa de manejo del cuerpo pues así como cambian su ropa y su comportamiento, también cambian su género y se transforman.

La expresión corporal denominada *cosplay*, es aquella en la que un fan del *anime* no solo se disfraza de un personaje que le gusta, no sólo se coloca la indumentaria del personaje, sino que lo representa. Esta representación de los personajes de *anime*, es una actuación en la que toman la actitud, el modo de actuar del personaje *anime*. Los jóvenes “*otakus*” bolivianos que practican el *cosplay*, no lo hacen en forma directa, no muestran su transformismo en las calles o frente a personas comunes. Por eso, cuando se transforman en el *anime* elegido, lo muestran en las convenciones que se realizan en las ciudades de La Paz y El Alto. Las personas que acuden a estos eventos no son discriminadas por estos actos, sino son aceptadas.

Al observar a los/as jóvenes reunidos en los eventos *anime*, pude observar que la distinción radica en el transformismo o *cosplay*. En este marco, las reuniones de jóvenes en torno al *anime* se convierten en una transgresión a la norma impuesta de la sociedad urbana paceña, estas personas practicantes del *cosplay*, en el medio en que se desenvuelven, como el colegio la universidad u otros lugares públicos son considerados *Freak*<sup>44</sup>, y se las excluye y rechazan, ante lo cual reaccionan de forma cohibida.

---

<sup>44</sup> Freak en español significa raro, anormal.

### 2.2.3. Teoría Queer

Por último, utilicé la Teoría *Queer* para poder comprender a los/as jóvenes vinculados al *anime*, que al no seguir con la normativa social, la subvierten. Esta teoría me ayuda a analizar las identidades de los “*fanáticos*” y “*otakus*”.

Dentro de la cultura juvenil del *anime* en La Paz, se rompen las diferentes categorías existentes sobre los/as jóvenes tales como “el joven y “la señorita”, “la cholo”, etc., y sus supuestos en cuanto a sus identidades de género y su sexualidad<sup>45</sup>. La Teoría *Queer* permite apreciar lo maleable y dinámico de las identidades y la cultura, en tanto “entiende que la sexualidad no posee significados apriorísticos, sino significados relacionales que se construyen, se imitan y son imitados” (Talbut, 2005: 25). Entiendo, que cada persona expresa su sexualidad a través de sus vivencias personales; sin embargo la sociedad la ha definido en términos biologicistas, procurando demostrar un sentido de inmutabilidad del ser humano, haciendo que la sexualidad se vea como un elemento estático, con actos y roles definido.

Lo más significativo de la Teoría *Queer* es que permite apreciar las rupturas de las “identidades” más estables o fijas de los hombres y las mujeres según los roles específico. En ese sentido utilicé esta teoría, pues desde la cotidianidad fluctuante de los/as jóvenes vinculados al *anime*, permite apreciar el dinamismo de sus identidades. Aspecto por el cual el grueso de los/as jóvenes son señalados y excluidos por no seguir la norma y por realizar actos “raros”.

Para Foucault (2007) lo “anormal” emerge de tres elementos que están presentes en la historia del ser humano: El *monstruo humano*, que se basa en la violación de las leyes jurídicas y las leyes de la naturaleza “combina lo imposible y lo prohibido” (Foucault, 2007:61). El segundo elemento que menciona es el *individuo a corregir*, la persona que se encuentra en la sociedad, la familia, el colegio, el trabajo, etc., plantea que en esta persona tendría que darse un enderezamiento dentro de las leyes sociales y leyes jurídicas. Por último, el *onanista*, el *masturbador*, que hace referencia más que nada al infante, mostrando que el cuerpo sexuado,

---

<sup>45</sup> Silvia Salinas explica sexualidad como: “[E]xperiencia histórica y personal, que se expresa en tanto vivencia de y a través de la corporalidad, como construcción y experiencia socio-cultural atravesada por relaciones de poder, que a su vez implica la percepción de un(a) mismo(a) y del entorno a partir de este cuerpo construido, que recibe y emite contenidos (Salinas, 1998:78)

está construido de acuerdo a las formas de “relaciones entre la sexualidad y la organización familiar” (Foucault, 2007:299). En este marco, la *sexualidad* es entendida como el control hacia el cuerpo a través de las prácticas de prohibición, en las que la familia, interviene en la vigilancia, cuidando y protegiendo “el cuerpo tan frágil, irritable y excitable de los hijos” (Foucault, 2007: 300). Al entender que la sociedad clasifica a las personas transgresoras como personas torcidas que tienen que ser en rectadas, para poder vivir en sociedad. Foucault también demuestra que en toda sociedad existen “esas” personas, que atentan contra las leyes, y que luego con el paso del tiempo, se vuelven comunes.

A partir del postulado que plantea Foucault en “Panóptismo” en su texto *Vigilar y Castigar* (2003), es posible comprender que es mediante la vigilancia que las personas siguen las normas. El vigilante trata de observar a las personas si cumplen o no sus funciones y deberes; ejerciendo una forma de poder sobre los cuerpos, sus movimientos, sus actividades y su vida diaria. En la actualidad la vigilancia se encuentra en varias instituciones sociales, como por ejemplo: la escuela, los psiquiátricos, las prisiones, etc.

En este marco, es posible interpretar el *cosplay* dentro de espacios específicos, donde los/as jóvenes se desenvuelven y transgreden las normas impuestas de su cultura, pues, en estos eventos no existe la “vigilancia” que los/as discipline. En ese sentido los/as jóvenes adoptan “otra” moda, movimientos corporales, y actitudes de series animadas. Los espacios en donde activan estas nuevas formas de expresar su corporalidad, donde son aceptados y se alejan de las miradas que juzgan, son espacios abiertos a personas que buscan nuevas experiencias. Otro aspecto que se destaca, y que se requiere explorar, es el apoyo de la familia y amigos que, en vez de obligar a seguir las tendencias conocidas y normadas por la sociedad, ven al *anime* un espacios de interacción sano en el cual se prohíben las drogas aceptadas por la sociedad (alcohol y cigarrillos) y los/as jóvenes no sienten la presión de ingerir ninguna de estas.

### **2.2.3.1 Estereotipo y Fetichismo**

Los estereotipos se pueden definir como creencias que se atribuyen de forma diferenciada para hombres y mujeres, en ocasiones de manera inconsciente dentro de un grupo, y son útiles para homogenizar bajo un mismo patrón a las personas que forman parte del mismo. Estas creencias determinan las acciones que se desarrollan en la vida cotidiana y reflejan los valores

que se intenta transmitir en una sociedad. Así menciona Hall que uno de los rasgos de la *estereotipación* es “su práctica de “cerradura” y exclusión. Simbólicamente fija límites y excluye todo lo que no pertenece” (Hall 2000: 430). Esto quiere decir, que la *estereotipación* establece una frontera entre lo aceptado y lo inaceptado en el orden social.

La *estereotipación* es una conexión entre representación, diferencia y poder. Y se presenta en las desigualdades de poder, como por ejemplo el etnocentrismo que impone una cultura sobre otra, en ese proceso se construye el excluido, todo en un juego de poder. En cambio, el *fetichismo* se expresa de una manera doble, para representar y no representar el objeto prohibido de placer y deseo, una “historia de encubrimiento” (Hall, 2000: 438).

En ese sentido, el *fetiche* es “un objeto, un órgano, una porción del cuerpo -por un sujeto- es el efecto de una práctica de representación muy importante del fetichismo” (Hall, 2000: 437). Esto quiere decir que el fetiche constituye la sustitución de una *parte del cuerpo* por el *todo*, y da como resultado una *cosa*.



## CAPÍTULO 3: MARCO METODOLÓGICO

### 3.1. Estrategia Metodológica del Estudio

En este capítulo, detallo el proceso metodológico que seguí en mi trabajo de campo tomando en cuenta las diferentes técnicas de recopilación de datos y el paradigma en el cual se localiza la investigación. También explico las fases de la investigación, y mi involucramiento en ella.

Cuando empecé con una etapa preparatoria de la investigación, reflexioné sobre la afinidad que yo tenía con este grupo de personas vinculadas al *anime* que se reunían los fines de semana para describir brevemente lo que hacían. De esa manera, analicé sobre mi propio gusto hacia el *anime*, como empezó y porqué debería utilizar el método autobiográfico para investigar al respecto. Concluí que este método me ayuda a generar una reflexión más profunda, una comprensión más amplia sobre el tema de esta investigación.

Al comenzar a asistir a los eventos, entrevisté a diferentes jóvenes, especialmente a los/as que realizaban *cosplay*, para poder conocer sus vivencias y sus pensamientos respecto a lo que sucedía dentro de los eventos y su relación con sus familias y amigos. Hablaban desde su experiencia, la manera en que conocieron al *anime* y se animaron a realizar *cosplay*, sus miedos, y lo que piensan sus familiares al respecto.

Para la revisión documental y bibliográfica, en un principio revisé información en internet. Encontré varias páginas que hablaban sobre el *anime*, su historia, sobre series en estreno, creadores de *mangas*, imágenes, videojuegos, *cosplay* y *croosplay*. Revisé las diferentes *links*<sup>46</sup>, para conocer esta cultura venida del Japón. El internet me dio acceso a mucha información que no conocía, como que las series eran subtituladas en España, México. La traducción de las series al idioma en castellano se la realiza en México. Conocí las investigaciones que se realizaron en España, mayormente en el ámbito de la Psicología con relación al trazado y forma de los dibujos. Navegando por la red, encontré también un pequeño artículo hecho en el año 2007, del periódico La Razón, sobre el grupo *Anime*

---

<sup>46</sup> Link: en inglés, significa enlace de hipertexto, son URLs que forman parte de una página web. Son accesos directos a sitios web. Están subrayados y de color azul.

*Generation*, y comentaban sobre la experiencia del representante de este grupo que viajó a Brasil para el concurso de *cosplay*.

La bibliografía revisada se organizó en base a los conceptos constitutivos del tema: el cuerpo, la globalización, la glocalización, la teoría *queer*, género, estereotipos y cultura juvenil. Estos son los temas que abarcan los eventos *animes* en la ciudad de La Paz, los organicé e utilicé según sus aportes que hacían a mi tesis.

Paralelamente a la revisión documental, realicé el trabajo de campo empleando como base metodológica la etnografía. Me ajusté a un cronograma de eventos *anime*. Concluí mi trabajo de campo el año 2012. En ese largo periodo de tiempo del 2009 al 2012, asistí a 10 eventos. En el año 2009 asistí a los dos eventos: *Anime Paramax III*, y *Otaku Fest*. En el año 2010, estuve en dos eventos, *Anime Paramax IV* y *Otakusland*. En el año 2011, también asistí a dos: *Anime Paramax V*, y *Anime Paramax VI*. Finalmente en el año 2012 asistí a dos eventos: *Anime Paramax VII*, y *Otaku Fest*.

En los meses de noviembre y diciembre del 2012, comienzo a transcribir las entrevistas realizadas y a seleccionar las fotografías que saque en los eventos. Continué revisando autores y textos importantes en todas las etapas de redacción, principalmente porque la investigación cualitativa se caracteriza por tener amplitud en todo el proceso de investigación. En otras palabras para realizar mi análisis me basé en los hallazgos empíricos antes que en la teoría.

En el mes de diciembre de 2010 y enero, febrero y marzo de 2013, redacté el capítulo metodológico y el capítulo de introducción. En esta etapa y con una idea más clara respecto a cómo estructurar mi trabajo de tesis, decidí escribir en primera persona pues me permite declarar abiertamente mi gusto por el *anime*, expresar mis puntos de vistas personales, lo que definitivamente condiciona el dato producido. Asimismo se constituye en un recurso útil para mostrar el *anime* en el disfrute de la vida cotidiana, como algo que cualquiera puede apreciar y contribuye a mostrar la emoción que tiene los/as jóvenes sobre el *anime*.

Al hacer la investigación, me relaciono con los/as “sujetos/as” a los cuales entrevisté, tomé fotografías, hablé con ellos/as para recopilar información y me relacioné con ellos/as, de tal manera y, como dice Lincoln mi voz es parte del dato que a su vez es “la voz del investigador

es la del participante apasionado (Lincoln, 1991). Por ello reconstruyo el trabajo de campo de manera que no sea de forma distanciada ni objetiva, sino que muestro lo emocionante del “mundo” *anime*. El paradigma interpretativo de la investigación cualitativa resulta eficaz porque contribuye a reconocer que los datos de este trabajo han sido elaborados desde mi relación particular como investigador con los/as sujetos de investigación, sus opiniones, sus lenguajes y discursos y mi interpretación sobre ellos/as.

En la redacción final del trabajo recopilé toda la información acumulada en los eventos *cosplay*. Transcribí y comencé a escribir la tesis, a medida que observé la información fui relacionando con las teorías, dado que éstas me sirvieron de herramientas de análisis. El capítulo 3 sobre Consideraciones Teóricas, los escribí en los meses de Abril, Mayo y Junio de 2013 en base a las teorías relativas de la globalización, Teoría *Queer*, Género, Antropología del Cuerpo, Estereotipación y Cultura juvenil.

En los meses de Julio, Agosto, Septiembre y Octubre de 2013, redacté los capítulos de hallazgos. El análisis de las entrevistas y de los apuntes tomados en el trabajo de campo. El capítulo sexto, trata sobre el tema del *hentai*, un análisis complejo puesto que aún es visto como tabú, muestra mucha crítica sobre la cultura del *anime*. Esto es importante porque ayuda a no idealizar la cultura *anime*. En el mes de Noviembre y Diciembre de 2013, redacté las conclusiones y demás capítulos de bibliografía, anexos, con los que concluyo la redacción de esta tesis.

### **3.2. Particularidad de la Investigación Cualitativa en el estudio**

El tipo de investigación que utilicé es el enfoque cualitativo inductivo, se centra en una situación concreta, tomo en cuenta las palabras de las personas investigadas y los sentidos que estas expresan. Pérez Serrano señala al respecto:

“[L]a investigación cualitativa no busca la generalización, sino que es ideográfica y se caracteriza por estudiar en profundidad una situación concreta (...) No busca la explicación o la causalidad, sino la comprensión y puede establecer inferencias plausibles entre los patrones de configuración en cada caso” (Pérez, 1994: 29-30).

La investigación inductiva “permite que las ideas o categorías emerjan perfectamente desde los datos” (Mayan, 2001: 5). De esa manera construí las categorías de análisis a partir de lo recopilado en el trabajo de campo, interpreté opiniones e imágenes para poder caracterizar a esta cultura juvenil en sus particularidades “paceñas” y “alteñas”. Además, identifiqué las cualidades y sentidos de vida, cuestiones que emergieron a partir del empleo de instrumentos tales como: las notas de diario de campo y las entrevistas realizadas.

Asimismo, interpreté y comprendí a esta cultura de jóvenes bolivianos/as, desde lo cualitativo, pues como se refiere Pérez “su objetivo no es ofrecer explicaciones causales de la vida íntima, sino profundizar y generalizar nuestro conocimiento de por qué la vida social se percibe y experimenta tal como ocurre” (Pérez, 1994: 30). Los/as jóvenes paceños/as y alteños/as fanáticos del *anime* dieron a conocer sus propias experiencias y develaron rasgos característicos de sus identidades.

Al investigar esta cultura juvenil, no intenté generalizar, tampoco concluir con causas ni efectos, sino introducirme en la comprensión del fenómeno través de una investigación que tiene un alcance exploratorio. El alcance de esta investigación es exploratorio en tanto que, como dice Spedding “no se sabe nada sobre este grupo social o este tema. Se tratará de una investigación cualitativa por necesidad” (Spedding, 2006:138). Así, a través de la investigación exploratoria cualitativa de carácter inductivo, busco conocer los hábitos de los participantes de las prácticas en el *cosplay* y los “*fanáticos*” del *anime*, los cuales asisten a los eventos, sin interferir en su manejo del tiempo y sus relaciones sociales como dice Mayan, la investigación con alcance exploratorio: “[e]xplora las experiencias de la gente en su vida cotidiana” (Mayan, 2001: 5).

Al emplear la investigación cualitativa, busco generar una “explicación de la realidad” Clifford Geertz (1973) respecto a la cual, tanto hombres como mujeres aceptan y crean situaciones específicas. Sus formas de pensar y de actuar, creando maneras de relacionarse y agruparse, determinando lo que es correcto e incorrecto. Los/as jóvenes viven diferentes experiencias en los eventos de *anime*, que se realizan los fines de semana, en diferentes épocas del año, y van acumulando historias y anécdotas las cuales intento plasmar en mi tesis.

### **3.3. Interpretativismo: Paradigma de Soporte**

#### **3.3.1. Enfoque interpretativo**

En mi investigación, por ser de utilidad, me adscribo el paradigma interpretativo puesto que contribuye al desarrollo de una investigación “desde adentro”, procura mirar en profundidad los ojos de los/as actores, y no desde una perspectiva externa. Por tal razón en la medida de lo posible y de acuerdo a redes de confianza logradas con los/as sujetos de investigación, procuro participar de las acciones desarrolladas por los/as sujetos, reconociendo con una profundidad mayor sus pautas culturales.

“El investigador debía revivir en carne propia las situaciones de sus informantes, sometiéndose a sus reglas de juego, y aprender a participar exitosamente, ya que el aprendizaje de los significados se llevaría a cabo mediante la empatía” (Guber, 2008: 48)

Al participar de prácticas particulares, conociendo y comprendiendo las reglas y normas por las cuales se ejecutan, se deja de lado el etnocentrismo, y se habilita la posibilidad de mostrar las diferencias, que se hacen evidentes en las situaciones de investigación, pues mi participación no tuvo un carácter de asimilación al grupo, más por el contrario, respeta las particularidades de los/as sujetos/as de investigación. Las culturas se rigen por normas y estudiarlas desde afuera no nos permite comprender sus significados y el análisis resulta incompleto. Se quiere crear conocimiento, sin alterar a la cultura.

“El reconocimiento de la subjetividad del investigador en el proceso de conocimiento y del campo de las significaciones sociales cuya relevancia está siempre más comprendida con la particularidad” (Guber, 2008: 49)

El paradigma interpretativo aporta a este estudio la posibilidad de mostrar la realidad de los/as sujetos de determinada cultura, desde un enfoque interno. En otras palabras, trata de aportar a ver las diferentes prácticas culturales sin juzgarlas o negarlas.

### 3.4. Los Métodos de la Investigación

#### 3.4.1. La Etnografía

El método que utilicé es el etnográfico, que se basa principalmente en la descripción de una determinada realidad, insertándome en el contexto dado. Hammersley y Atkinson definen etnografía:

“[E]ntendemos el termino como una referencia que alude principalmente a un método concreto o a un conjunto de métodos. Su principal característica sería que el etnógrafo participa, abiertamente o de manera encubierta, en la vida diaria de las personas durante un periodo de tiempo, observando qué sucede, escuchando qué se dice, haciendo preguntas; de hecho, haciendo acopio de cualquier dato disponible que sirva para arrojar un poco de luz sobre el tema en que se centra la investigación” (Hammersley y Atkinson, 1994: 15).

De esta manera, tomé el Método Etnográfico para describir los fenómenos culturales. Describí los ambientes donde se llevan a cabo los eventos *anime* y el *cosplay*, representaciones del cuerpo, actitudes de los/as jóvenes que asisten a los eventos y de los/as practicantes del *cosplay*. También narro la forma organizacional de los eventos, productos culturales y materiales que se puede encontrar y caracterizo a las personas y sus discursos.

Cuando realicé la etnografía estuve consciente de que no se puede ser totalmente objetivo, puesto que observé lo que para mí era relevante, y lo exalté. Como dice Vera y Jaramilla: “La etnografía, (...) ya no solo constituye una estrategia para dar cuenta del contexto y las lógicas de producción de otros o de sí mismos, sino también un recurso para generar opinión crítica”. (Vera y Jaramilla, 2007: 253). De esta forma, al dar mi descripción sobre los diferentes eventos de *anime*, muestro mis puntos de vista y creo crítica, la misma que aporta a la construcción del contexto que se vive en el presente. Mi experiencia vivida en los eventos, la describo de forma significativa para mí mismo pero también procurando acercarme al lector/a de manera que comprenda mi punto de vista personal o tamiz desde el cuál que se aproxima a conocer la vida de los/as “*otakus*” y “*fanáticos*”.

### 3.4.2. Método Autobiográfico

Donna Haraway<sup>47</sup> (1991) propone el *conocimiento situado*, que trata de una práctica ética y política. La autora defiende una agenda feminista, explicando que el/la investigador/a ocupa un lugar de responsabilidad en sus prácticas e investigaciones. Es decir el/la investigador/a debe reflexionar y exponer su historia, sus identidad/es y sobre todo demostrar cómo quiere aportar en determinada investigación. Esto plasma el interés del investigador/a y apunta a una transparencia de los relatos de las personas con las que se está trabajando.

Por tanto elegí el método autobiográfico porque facilita el proceso para reestablecer mi propia percepción sobre el rol del investigador desinteresado, que realiza estudios desde una perspectiva objetiva. La autobiografía aporta a desarrollar un estudio representativo desde la realidad en que se vive.

Para Stanley y Sue Wise (1990), la *autobiografía intelectual* es:

[U]n enfoque que se ocupa de hacer explícitos los procesos a través de los cuales se llega a la comprensión y a las conclusiones. Tal enfoque rechaza el mito clave fundacionalista de la observadora/investigadora desinteresada; en cambio postula un sujeto que experimenta y comprende al centro de la vida intelectual e investigativa, un sujeto cuyos procesos de razonamiento ontológicamente basados proporcionan los fundamentos para las afirmaciones del conocimiento y, por lo tanto, para todo empeño epistemológico. (Stanley y Wise, 1993: 5)

Mediante el método autobiográfico, la investigación se vuelve una “representación abierta” (Stanley, 1993: 6). En ese sentido, el lector se conecta con la investigación. Por esta razón, uso éste método para observar desde adentro y no ser un forastero en un lugar extraño. Como dicen los autores Delgado y Gutiérrez sobre la autoobservación, “el nativo aprende a ser un

---

<sup>47</sup> *Conocimiento situado* es un concepto que hace referencia a la postura epistemológica, acuñado por Donna Haraway en su obra *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza* (1991) dentro de la epistemología postmoderna, que nace de una crítica a la epistemología feminista del punto de vista feminista. Con él propone hablar de los objetos de estudio poniendo en evidencia el lugar desde el cual se parte, puesto que todo el mundo (independientemente del tipo de método empleado) parte de su subjetividad propia y de su contexto cultural, así como de un punto de vista a la hora de hablar o hacer una investigación (sea o no consciente de ello). <http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/45/cruz.html>, visitado, octubre, 31, 2012.

observador de su propia cultura” (Delgado y Gutiérrez, 1995: 163). Con lo dicho anteriormente, me refiero a que me incluyo en la cultura del *anime* en La Paz, y a la vez investigo para mi profesionalización como Antropólogo.

Mediante este método, utilizo la autoobservación, situándome una persona que, “se constituye un estado observador del sistema (un sistema autoobservador)”. (Delgado y Gutiérrez, 1995: 163) De esta manera, puedo identificar con más facilidad sus particularidades, y su visión del mundo. Investigo la cultura *anime* en La Paz – Bolivia, como parte del grupo, y mi interpretación surge de mi *autoubicación* e interrelación con los/as sujetos.

#### **3.4.2.1. Mi autoubicación**

Soy Facundo, desde pequeño, a la edad de ocho años en el colegio Instituto Americano<sup>48</sup>, conversaba constantemente con mis amigos los episodios de la serie “Súper campeones”<sup>49</sup> que se impartían por la televisión paceña. La serie se transmitía por el canal ATB<sup>50</sup> en las mañanas y en las tardes. Esta serie de *anime* trataba sobre los jugadores de futbol del Japón y los diferentes campeonatos. En los recreos mi pasatiempo preferido era jugar futbol con mis compañeros, cada uno representaba a un personaje de la serie, sorteándonos el papel principal “Benjamin Price”. Recopilé el álbum de la serie, cada moneda que recibía la utilizaba para comprarme figuritas de los súper campeones y lograr completar mi colección.

A la edad de 10 años, mis padres optaron por cambiarme de colegio al San Calixto<sup>51</sup>. Cuando cursaba la secundaria, las series de *anime*<sup>52</sup> eran muy populares, coleccionaba desde álbumes hasta posters que colgaba en mi habitación. Me enteré por medio del internet que estas series eran hechas en Japón, de allí comenzó mi curiosidad y mi búsqueda de indagar sobre más series de *anime* japonés. Descubrí que las series de *anime* que veía fueron realizadas de

---

<sup>48</sup> Instituto Americano (Amerinst)

<sup>49</sup> Captain Tsubasa es un manga y una serie de shonen conocida en España como Campeones: Oliver y Benji y en Latinoamérica como Supercampeones que, teniendo como tema central el fútbol, narra las intrépidas aventuras de Tsubasa Ozora (Oliver Atom en el anime en español)

<sup>50</sup> ATB: ATB Red Nacional (Asociación Teledifusora Boliviana), es una cadena televisiva de Bolivia, perteneciente al Grupo Brisa, S.A, Canal 9 en La Paz,

<sup>51</sup> Colegio San Calixto de la Compañía de Jesús (La Paz - Bolivia), Genaro Sanjines La Paz - Bolivia

<sup>52</sup> Las series que veía eran: Dragon Ball, Dragon Ball Z, Dragon Ball GT, Neo Genesis Evangelion, Pokémon, Samurai Shamploo, Digimon, Zoid.



*mangas* (historietas japonesas). Además, que compartía esta pasión de los *animés* con tres compañeros Eduardo, Diego y Vladimir.

Cuando entré a la universidad conocí a un compañero de clases que me comentó sobre la venta de series de *anime* piratas, en la feria 16 de Julio<sup>53</sup> de El Alto, Bolivia. Me dirigí un domingo, al puesto de venta, el lugar era sobre La Riel<sup>54</sup>. Observe que muchas de las series de *anime* que aún no conocía y compre las que construyeron mi pasión por las series de *anime* desde que era un niño. Al recorrer la feria noté que no era el único, puesto que vendía series de *anime* sino que encontré otros cinco quioscos en diferentes sectores de la feria, vendían sólo series de *anime* japonesa.

De esa manera, todos los domingos, durante seis meses me dedique a ir a la feria 16 de julio de El Alto, a conocer e indagar más sobre las nuevas series de *anime* que llegaban a Bolivia. Durante ese tiempo, salió otra serie que se volvió popular en la ciudad de La Paz y de El Alto. El título de la serie de *anime* era Naruto, trataba sobre ninjas que realizaban misiones mediante contratos, fue realmente muy popular entre los niños y las niñas. En los últimos 7 años en La Paz, noté que llegaron más series de *animés*, videojuegos, peluches de personajes de *anime*, llaveros de *animés*, posters de *animés*, y diferentes accesorios relacionados al *anime*.

Al caminar por una senda, vi un cartel pegado en un poste, mencionaba que se realizaría un evento de *anime* el día 26 de julio en la universidad Santo Tomás de Aquino<sup>55</sup>. Fue el primer evento al que asistí, tome muchas fotos, compré series de *animés*, compartí con los *cosplayers*, me hicieron una caricatura de *anime*. Interactué en el evento desde la 3 p.m. de la tarde hasta las 8 p.m. de la noche, observando tienda tras tienda, preguntando y conociendo sobre este evento de *anime*. Finalmente, me enteré que estos eventos eran recientes en La Paz, Bolivia. Es así que comprendí el amplio mundo del *anime* en el cual las personas que somos afines a

---

<sup>53</sup> La feria 16 de Julio, considerada la más grande del país, se remonta a 1960. Cada jueves y domingo, los gremiales se apuestan desde La Ceja alteña, a pocos pasos del peaje de la Autopista, hasta la plaza Ballivián.

<sup>54</sup> La Riel es uno de los sectores más populares y extensos de la Feria 16 de Julio de la urbe alteña. En ella se puede encontrar todo tipo de enseres.

<sup>55</sup> Universidad Santo Tomás o Universidad de Santo Tomás puede referirse a universidades que han adquirido el nombre en honor a Santo Tomás de Aquino. Calle capitán Ravelo, pasaje Isaac Eduardo, No. 2643 Ed. UDABOL. La Universidad de Aquino de Bolivia fue fundada el año 1995.

esto queremos ser conocidas y reconocidas por haber construido este gusto de las series de *anime* japonesas.

## CAPÍTULO 4: “Ni modo vas a tener que cambiar”

### 4.2. “Ni modo vas a tener que cambiar”

El día domingo 11 de abril de 2010, a las 17:00 horas, asistí al evento *anime* “*Otakus Fest*” que se efectuó en el Coliseo del Colegio Don Bosco en la ciudad de La Paz, Bolivia. Se realizó un concurso de *cosplay*, por esa razón muchas personas estaban disfrazadas de algún personaje *anime*. Esa tarde, vi plasmada la teoría de la *performatividad* de género de la autora Judith Butler en la vestimenta de los/as jóvenes. Estas personas representaban *crossplay*<sup>56</sup> mediante el manejo del cuerpo y de sus movimientos corporales, es decir observé la deconstrucción del género asignado socialmente.

Durante el evento los/as jóvenes asistieron a distintas horas, unos en la mañana, otros en la tarde, la mayoría de los/as jóvenes se quedaron todo el día en el evento. Los/as jóvenes al entrar, recorrían y observaban los diferentes puestos de venta, para mirar y comprar las mercancías que ofrecían los vendedores que también eran fanáticos del *anime*. El evento *anime* es un punto de encuentro entre amigos/as, además es el centro de comercialización de productos japoneses, así por ejemplo: comida japonesa (sushi, rollos primavera), posters, llaveros, series de *anime*, revistas, *stickers* y muñecos.

Cuando estaba caminando entre los puestos de venta, observé dos chicas realizando *cosplay* y *crossplay*. Me acerqué y les pregunté si podía tomar fotografías del *performance* y entrevistarlas, ellas aceptaron. Las participantes fueron, Ángela de 21 años y Manuela de 18 años, dos jóvenes mujeres, fanáticas del videojuego *Blazblue*. Este *anime* trata de la lucha de un grupo de personajes que se enfrentan con un enemigo en común que planea el fin del mundo. Ángela de origen paceño, se disfrazó de “Rachel Alucard” un personaje femenino. Su amiga, Manuela realizó un largo viaje desde Cochabamba solamente para asistir al evento, y se disfrazó de un personaje masculino “Ragna the bloodedge”. Un extracto de la entrevista realizada a las jóvenes indica lo siguiente<sup>57</sup>:

---

<sup>56</sup> Crossplay: Es una variante del cosplay en la que una persona se disfraza de un personaje del sexo opuesto. Es más común que chicas interpreten personajes masculinos que a la inversa.

<sup>57</sup> Apuntes de la entrevista grabados y tomados en el cuaderno de campo No. 2, el día 11/04/2010. Transcritos al día siguiente

**F:** ¿Es correcto actuar como el *anime* al que representas?

**A:** Es eso de lo que se trata el *cosplay* en realidad, no es como un simple concurso... En nuestro caso tenemos que interpretar al personaje, quién en realidad estamos haciendo adoptar su actitud, también el mismo tipo de ropa, y al mismo tiempo tenemos que saber impresionar a todos aquellos que quieran ver

**F:** ¿Te identificas con tu personaje?

**M:** Ragna...él, mi personaje ahora solo tengo que serlo y la única diferencia es que estoy con Rachel, Rachel en el juego siempre es la que persigue a Ragna

**A:** Rachel, en el Rachel Alucard, en el juego... es muy apegada a Ragna, a pesar de que es... la princesa de los vampiros, es alguien que siempre anda buscando su compañía a pesar de que es bastante malvada y cruel.

**M:** Bueno yo, Ragna es un hombre bastante solitario, callado, no le gusta la compañía y el ama la batalla cuerpo a cuerpo y usa para defenderse y para atacar su espada. En lo personal, yo soy más extrovertida y más alegre, pero tengo que acomodarme a mi personaje y la verdad me gusta.

**A:** ¡Ah!... son, es un personaje que por lo general siempre está quieto, no es alguien que está correteando por ahí, de un lado para el otro, a menos que lo atrapan, entonces es un personaje que por lo general siempre que... de tal manera tiene modales bastante finos, es un personaje que siempre está serio, nunca hace nada que no piense antes, es digamos muy poco sociable pero al mismo tiempo también es bastante reservado..., el *performance* tiene que ser bastante aparte de lo que es tu personalidad, si vas a interpretar a un personaje tienes que adquirir su actitud, si eres distinto ni modo vas a tener que cambiar.

En la entrevista se puede advertir que la práctica del *cosplay* y *crossplay* va más allá de utilizar la vestimenta del personaje pues es estudiada, reflexionada, explicada y asumida. Por ello, no considero que esta práctica pueda ser caracterizada solo como un pasatiempo o desahogo de los/as jóvenes. Sino desde la complejidad que presenta, considero que el *cosplay*

y *crossplay* es un *performance*<sup>58</sup> que realizan los/as jóvenes al disfrazarse como el personaje de algún videojuego. Por ejemplo, Ángela mencionó: “tenemos que interpretar al personaje, quién en realidad estamos haciendo adoptar su actitud, también el mismo tipo de ropa y al mismo tiempo tenemos que saber impresionar a todos aquellos que quieran ver”.<sup>59</sup> La imagen que representa Ángela en su *performance* involucra adoptar movimientos corporales y emociones, cualidades del personaje a quién está representando, es decir, Ángela se transforma en el personaje que desea expresar con su cuerpo.

En ese sentido, los/as *cosplayers* y *crossplayers*, se convierten en el personaje, así Ángela y Manuela se transforman como *anime*, con nuevos elementos tanto en la vestimenta como en las actitudes, en sus cuerpos y en su forma de comportarse, porque el *cosplay* y *crossplay* se trata de recrear al personaje en la vida real y no simplemente en el *anime*. Es por eso, que su actuación como *cosplayer* y *crossplayer*, tiene que ser “buena” y “convencer a los espectadores”. No tienen que existir fallos en la vestimenta, en la caracterización, ni en las expresiones. Si se logra representar al personaje de manera perfecta, tendrán la aceptación del público, eso significa que lograron recrear la imagen del personaje *anime* a través de su cuerpo.

Lo que buscan muchos de los/as jóvenes es “hacerse notar” dentro de la cultura *anime*, entendida como “cuerpo escrito” (Cerbino y otros, 2001: 58). Por ejemplo los/as jóvenes utilizan su cuerpo para ser vistos, para plasmar sus deseos de “llegar a ser” ese personaje *anime*. Las características de estos jóvenes son la dedicación y la perseverancia para conseguir el personaje tal cual lo muestran en videojuegos, revistas y series televisivas (Cerbino y otros, 2001).

El aplauso del público, se logra con la constante memorización y práctica de los movimientos corporales que tiene el personaje. Mediante la práctica, esas actuaciones son “internalizadas” y pasan a formar parte de sus movimientos corporales cotidianos, tanto que naturalizan en su cuerpo los movimientos corporales del personaje *anime*. Así indica Butler en su texto *El género en disputa* (2001) cuando señala:

---

<sup>58</sup>Judith Butler en *El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad* ([1999] 2001) define *performance* como la actuación que realizamos las personas en nuestro cotidiano vivir.

<sup>59</sup> Extracto de la entrevista N° 5, registrado en el libro de campo N° 2.

“[L]o que hemos tomado como un rasgo ‘interno’ de nosotros mismos es algo que anticipamos y producimos mediante ciertos actos corporales, es un extremo, un efecto alucinatorio de gestos naturalizados” (Butler, 2001: 16).

Esta cita quiere decir que el cuerpo no sólo es un aparato biológico, sino que el *performance* que realizan Ángela y Manuela, se constituye en parte constitutivo de sus imaginarios corporales, a partir de decisiones y prácticas dentro de visiones personales y grupales.

Así el cuerpo no solo es un objeto biológico, sino que en él se depositan la cultura, valores, movimientos y comportamientos; “[l]os cuerpos no son productos meramente biológicos. Se construyen y reconstruyen permanentemente como ‘espacios’ vividos y de representación de las y los sujetos” (Salinas, 2003: 3). Como lo demuestra Manuela al manejar su cuerpo como un espacio en el cual se puede recrear y cambiar la identidad de género, dado que ella realiza el *crossplay*.

De esta manera, las identidades de cada persona se irían reconfigurando en la relación que construyen con su cuerpo mediante memorización y aceptación de discursos sociales y culturales. Asimismo, la persona se diferencia a partir de sus vivencias, gustos, modas, formas de actuar (*performances*). Las limitaciones y lo permisible son culturalmente construidos. Las diferentes expresiones del cuerpo que se expresan en la ropa, emociones, actuaciones son creaciones que van cambiando todo el tiempo y sobre las cuales se crean nuevas estilizaciones en los individuos de diferentes culturas. “[N]o solo estamos construidos culturalmente, sino que en cierto sentido nos construimos a nosotros mismos” (Butler, 1996: 304).

A pesar de que en la infancia pasamos por una *endoculturación* (Mead, 1935), es decir nos enseñan y aprendemos todo sobre la cultura tradicional-local, los/as jóvenes estamos viviendo los efectos de la modernidad, donde nos toca elegir y negar ciertas ideas y prácticas. Este es el caso de las dos jóvenes que eligen y participan en los eventos de la cultura *anime*. La cual proviene de los procesos de globalización, y en muchos aspectos es contradictoria a la cultura paceña a la cual pertenece Ángela. Sin embargo, la elección de Ángela está influenciada por cuestiones de moda, pero algo muy importante es que Manuela se identifica con la personalidad del personaje de la cultura *anime*, siendo así el evento *anime*, un espacio donde puede cambiar su género sin ser acusada o discriminada.

Como dice Pequeño “la representación es concebida como un acto de construcción, es importante saber quién, cómo, qué y a quién construye” (Pequeño, 2007:17). El personaje de *anime* es parte del *performance* que realizan las chicas en el espacio donde es permitido, es decir, el *cosplay* no solo se refiere a la elaboración y utilización de la vestimenta del personaje, sino sobre todo, el *cosplayer* nos demuestra que está en constante dinamismo, nos enseña que los/as jóvenes no están definidos/as por una sola identidad, sino que pasan por múltiples espacios en donde pueden expresar sus diversa y complejas identidades.

Así las *cosplayers* demuestra que la identidad no es fija, sino que son procesos diversos en los que “[e]l manejo del cuerpo, como posibilidad de construcción de múltiples identidades y formas de vida”<sup>60</sup>, se establece como parte fundamental de la dinámica de esta cultura juvenil, se crea nuevas maneras y adecuaciones en todo el proceso de actuación de un personaje.

Hay que precisar también que no todos los que se disfrazan de algún personaje entran en el concurso de *cosplay*, hay quienes se disfrazan y no participan solo porque para ellos/as es una cuestión de representar a alguien que no pueden *ser* fuera de este contexto. Mostrarse en los eventos, implica “llegar a ser” conocidos en esta cultura juvenil y esto requiere dedicación y convicción en relación al personaje, que entre otras cosas, precisa conseguir los materiales más adecuados para el traje y realizar una actuación perfecta. No solo se realiza el *cosplay* para ganar el concurso, se lo realiza sobre todo para mostrar la creatividad, el fanatismo dentro de un grupo de *anime* particular, haciendo gala de la diversión que alcanzan, el esfuerzo y el tiempo que dedican. Esto significa que los/as jóvenes utilizan los eventos *anime* y concursos *cosplay* para poder acceder a un cierto círculo social, y también para ser reconocidos.

Con lo anterior me refiero a que este tipo de performances realizados en los eventos *anime*, dan la oportunidad a las personas jóvenes a salir de esquemas establecidos socialmente. Es decir, les da la posibilidad de representar a quien quieren *ser* y también a generar creatividad, dado que algunos de estos personajes no necesariamente provienen de la cultura japonesa sino que son creados por ellos mismos.

---

<sup>60</sup> Salinas Mulder, Silvia. (2003). “Cuerpos y géneros: diversas miradas desde la antropología” presentación inédita del Encuentro Drag Queen: Lenguajes corporales, transgresión transformista. La Paz.

En la entrevista anterior se aprecia la caracterización de los personajes. Las *cosplayers* jugaron y observaron el videojuego, seguramente cientos de veces para interpretar las características de los mismos. Ángela describe a su personaje: “La princesa de los vampiros, es alguien que siempre anda buscando compañía a pesar de que es bastante malvada y cruel” y “...tiene modales bastante finos, es un personaje que siempre está serio”<sup>61</sup>. Haciendo la interpretación, Ángela al transformarse en “Rachel”, cambia su modo de actuación cotidiano y actúa como una vampiresa de clase alta, ella tiene que demostrar que tiene dinero y puede conseguir lo que desee, el personaje de vampiresa debido a su condición económica elevada y a su título social de “princesa”, da un trato despectivo a las personas a quienes denomina “plebeyos”. Esta misma actitud fue sostenida por Ángela en la entrevista, dado que ya se encontraba interpretando el personaje, desde una postura erguida y con un tono fuerte actuó como la vampiresa “Rachel Allucard”.

En cuanto a sus movimientos corporales, Ángela utilizó detalles de elegancia, puesto que al optar por ser *cosplay*, la princesa de los vampiros, requirió mostrarse como es el personaje del videojuego, siendo así “Rachel Alucard” un personaje de clase social alta con costumbres de refinamiento y elegancia propias de la realeza, con movimientos delicados que demuestran *feminidad*, poco exagerados, gestos faciales tranquilos, atendiendo siempre su estatus, clase social y a su título de princesa.

Haciendo un análisis de género sobre la actuación de Ángela, se puede ver claramente la *interseccionalidad* que le atraviesa como sujeta joven, perteneciente a una clase social popular paceña y además interpretando el papel de vampiresa femenina. En ese sentido, la actuación de Ángela dentro y fuera del papel de *anime* “Rachel Alucard” continúa actuando en el papel de mujer asignado a su sexo.

En la entrevista de Ángela comprendí el significado de la representación de los personajes del *anime*. Los/as *cosplayers* buscan traer a la “realidad” a los personajes de *anime*, videojuegos y películas, porque a través de las transformaciones pueden mostrar lo que realmente desean representar con su cuerpo, y también que aunque sea sólo por ese día, los/as jóvenes puedan

---

<sup>61</sup> Apuntes de la entrevista grabados y tomados en el cuaderno de campo No. 2, el día 11/04/2010. Transcritos al día siguiente.



expresarse libremente, mostrar sus deseos, sus movimientos corporales y también sus preferencias sexuales.

### **4.3. *Crossplay* de Manuela**

El *performance* que realizó Manuela fue distinto al de Ángela, porque ella hizo un *crossplay*. Es decir, Manuela no estaba disfrazada de un personaje femenino, como lo hacen la mayoría de las jóvenes mujeres. Todo lo contrario, ella estaba disfrazada de un personaje masculino “Ragna”. No solo estaba vestida, sino que también actuaba de manera masculina. Manuela, fue la primera *crossplayer* que vi, desde que empecé a asistir a los eventos. Me sorprendió, porque hasta la fecha no había visto un *crossplayer*, salvo en imágenes, me quede mirándola un buen rato. Miré su ropa, su cuerpo, su expresión facial y como ella hizo el transformismo.

Manuela en su actuación demostraba las cualidades de acuerdo a su personaje “Ragna” actuaba como si fueran suyos, eran tan perfecta su actuación de “hombre” que nadie creería que debajo de ese disfraz se encontraba una mujer joven. Ella realizó su *performance* desde que entró al evento hasta el final, las distintas gesticulaciones y movimientos corporales, eran adiestramientos específicos de hombre.

Haciendo un análisis del cuerpo con la teoría de Butler (2001), entiendo que toda persona al asumir su sexo, tiende a asumir unas prácticas corpóreas y excluir otras. Las cuales nos enseñan en nuestra cultura, las instituciones y la sociedad. El cuerpo es el lugar donde se encuentran las pautas sociales y culturales. Allí también es donde se desarrolla la subversión y la oposición a órdenes pre-establecidos. Cuando se refiere a la sexualidad y al género se toma al cuerpo en su representación y exteriorización. La imagen que pude capturar es la siguiente:

## Videojuego *BLAZBLUE*



Videojuego: BlazBlue. Personaje: Izquierda: Ragna the Bloodedge (Manuela). Derecha: Rachel Alucard (Ángela). Fecha: 11/04/10 Hrs: 17:00 p.m.



Personajes del videojuego *BLAZBLUE*  
Izquierda: Personaje Ragna “The Bloodedge” Derecha: Personaje Rachel Alucard

La fotografía que muestro en la parte superior, se puede apreciar a Manuela (Ragna the Bloodedge) y Ángela (Rachel Alucard) realizando *cosplay* y *crossplay*. La fotografía fue tomada en la entrada a la cancha del coliseo del Colegio Don Bosco.

La transformación que realizó Manuela, en cuanto a vestimenta tuvo que tapar las características biológicas de la mujer, como los senos y las caderas. Con la ayuda de la ropa en cortes rectos ocultó su cuerpo curvado. Se confeccionó una gabardina larga y roja. En la cabeza utilizó una peluca de color blanco con el corte de los cabellos del personaje. Una sudadera de color negro con una franja blanca y unos pantalones negros bombachos, y zapatos de color rojo. Por último, como accesorio del personaje llevaba una espada grande y ancha, que cargaba a un costado.

Su internalización del personaje fue elaborada y complicada. Dado que lo expresó mediante su propio cuerpo y sus movimientos corporales, se plasmó masculina. Fue impresionante como dejó de lado diferentes gestos y prácticas consideradas femeninas, como la forma de sentarse o de caminar. Su manera de hablar, moduló su voz para que se escuchara gruesa como el personaje masculino.

Se debe entender que no todos van a comprender el *performance* de Manuela, por eso la multitud estaba impresionada. Cuando observé la fotografía que tomé a Manuela, vi la ropa con que se vistió, su pose, la expresión de su rostro. Ahí noté la imagen que representa Manuela a través de su cuerpo, muestra las “representaciones visuales de la diversidad” Paceaña (Pequeño, 2007: 45).

De ese *performance* reflexioné que el *cosplay* y *crossplay* no sólo es disfrazarse, sino tomar las prácticas del cuerpo que caracterizan al género del personaje. Esta es una de las partes más importante del análisis de la tesis, pues esto constata que en estos eventos las personas tienen que volverse conscientes de su cuerpo para empezar a transformarlo. Me refiero a esta acción como cuerpo inscrito (Cerbino y otros, 2001), ya que al cuerpo se lo cambia, es maleable, cambian la vestimenta, movimientos característicos, la manera de hablar y actuar. Así comprendí lo que indica Manuela: “si vas a interpretar a un personaje tienes que adquirir su actitud, si eres distinto ni modo vas a tener que cambiar”, ella expresa que la práctica del *crossplay* es una transformación total hacia el personaje, copiando actitudes, características,

movimientos, reacciones, formas de hablar y de actuar propias del personaje, en esta ocasión de “Ragna”.

Manuela a través del *crossplay* quiebra el concepto de identidad fija, porque al interpretar una nueva identidad de género rompe con las normas impuestas de su cultura y sociedad, experimenta en su cuerpo lo que es “ser hombre”. Manuela mencionó que de a poco, se va acostumbrando a realizar gestos y movimientos que no son de su cotidiano vivir, pero que luego inconscientemente lo ejecuta; en este marco el cuerpo del *crossplayer* se convierte en una “aventura personal” (Le Breton, 2002: 92) de cambios conscientemente provocados.

Manuela se atreve a manejar de modo diferente su cuerpo y sus deseos, pinta y adorna su cuerpo para crear nuevas experiencias. Dado que el cuerpo no solo vincula sentimientos e interacciones; sino que revelan el cuerpo como parte de las vivencias subjetivas. Por medio del cuerpo se reflejan sus sentimientos, se expresan desacuerdos a ciertas normas de identidad impuestas, tendencias de moda e ideas particulares.

Como se puede apreciar en la fotografía Manuela, rompe con el esquema establecido de género y en vez de actuar como debería actuar su género, actúa de manera masculina, realiza una transformación. Se lo conoce con travestismo, entendido como “jugar con las categorías de ser y parecer produciendo una performance, es decir, una exhibición hiperbólica del artificio que excede el sistema sexo-género” (Maureria, 2009: 156). Manuela, no se la notaba ni incomoda, ni rara, vestida y actuando como hombre. Trabajó una excelente personificación, sin miedo, para realmente convencer a los/as jóvenes del evento.

Existen personas que no aceptan estas prácticas. Prefieren “ser inteligibles”, a mucha gente no le gustan los cambios y prefieren mantenerse inalterables. Sin embargo la realidad es otra, los/as jóvenes cambian junto a su visión del mundo. Para ello utilizan su cuerpo, de diferentes maneras y esto muchas veces no agrada a los padres y madres, ya que son los responsables de transmitir la cultura impuesta. Esto les cuesta a los/as jóvenes apodos y etiquetas peyorativas, como “inmaduros” o “sin personalidad”, es decir que califican sus prácticas como algo inaudito que se debe abandonar porque no entran dentro de lo establecido o definido por la sociedad.

El travestismo implica realizar prácticas del cuerpo que son diferentes a las normas impuestas según sexo y género. En toda cultura vemos un adiestramiento de los cuerpos por sobre todo en la sexualidad y género. Esta enseñanza muestra tensiones entre las similitudes y las diferencias de género, mostrando una imagen corporal invertida de elementos simbólicos y sociales. Cada cultura lleva consigo interacciones de feminidades y masculinidades. Mostrando comportamientos, vestimentas, no solo entre hombres y mujeres, sino también entre hombre-hombre y mujer-mujer, mostrando virilidad entre hombres y feminidad entre mujeres. La sexualidad tiene una estrecha relación con las formas de socialización que históricamente han fomentado las diferencias de género. La sexualidad junta toda una escala de construcciones simbólicas y significados del cuerpo. El cuerpo es nuestro universo propio del cual podemos crear pensamientos al cuerpo y estilizarlo según nuestros pensamientos.

Es por esa razón que Manuela, identificándose con “Ragna”, realiza un transformismo, porque hace el *performance* de un personaje opuesto a su género, se viste con ropa de hombre y actúa como un hombre, listo para pelear, con movimientos duros, mostrando que tiene un buen físico, con gesto de seriedad. Al cuerpo se lo considera fuente de información de lo vivido, de la relación con el mundo externo, y de construcción. En este punto, se puede apreciar que existe una separación entre el sexo y género, fue Judith Butler (1996) quien pudo efectuar esta separación. Nuestros papeles y roles, no están ligados con el sexo con el que nacemos. Podemos nacer con el órgano sexual femenino u órgano sexual masculino o con los dos, pero eso no implica, ni determina nuestras acciones. Las categorías de “hombre”, “mujer”, “homosexual”, bisexual, etc., no siempre se adecuan a los sujetos, son términos cerrados de clasificación. No es posible encasillar a las personas dentro de categorizaciones tan rígidas.

Para analizar el *crossplay*, utilizo la Teoría *Queer* porque afirma que la identidad sexual y de género de los sujetos es parte de una construcción dinámica y niega la existencia de un esencialismo en la sexualidad. Es por eso, que los/as jóvenes al realizar *crossdressing* (travestismo), muestran diferencia de género a su sexo biológico. Demostrando que su cuerpo y su género, no necesariamente debe ser el mismo que su sexo. El *crossplay* es un tipo de *cosplay*, que más bien trata de que el personaje sea de un género distinto al sexo de la persona que interpreta el papel, lo que se consigue mediante repeticiones constantes para producir al personaje en escena en los eventos *anime*. El *crossplay*, cuando se lo realiza es el más

llamativo. Pero no siempre se lo realiza, puede ser mujer disfrazada de un personaje masculino o un hombre disfrazado de un personaje femenino.

Pongo mucho énfasis en cuanto a las transformaciones de género, dentro de la cultura *anime* en La Paz, porque no es muy común que se realicen *crossplay*, también porque dentro de las familias de la sociedad aymara, son definidos los roles de las mujeres y de los hombres con bastante rigidez. Cualquier tipo de actos que están fuera de lo común dentro de las normativas de la cultura es una transgresión hacia estas normas.

Ahora bien, toda transgresión es considerada *Queer*. Entonces, Manuela es una persona *Queer* en este espacio. La representación de su personaje *anime* fue la que llamo más la atención en el evento, más que cualquier otro *cosplay*, ya que realizó un *performance* que no correspondía a su sexo. Esto realmente me sorprendió, porque al observar de manera profunda, su transformación de género era total, hasta creí que era un hombre.

## CAPÍTULO 5: “En el club ya somos muchos”

### 5.1. Club de Fan *Anime Generation*

Los días 22 y 23 de agosto de 2009 se realizó el evento *Anime Paramax III*, en el museo de San Francisco, el evento comenzaba a las 11:00 a.m. y terminaba a las 21:00 p.m. El costo de la entrada era de diez bolivianos (Bs. 10). En la parte superior de la entrada colocaron un cartel grande que decía *ANIME PARAMAX III*, con dibujos de *anime*.

Las instalaciones que ocuparon fueron las siguientes: el patio, el pasillo y dos salas interiores. En el pasillo colocaron diferentes puestos de venta, mostrando su mercadería entre ellos había series de *anime*, posters, muñecos, llaveros, fotografías de *cosplayers* femeninas, peluches, calcomanías y distintos accesorios de diferentes *animés*. Otros puestos eran sobre grupos musicales japoneses, el club de fans más grande era del grupo japonés llamado “L’arc - en - Angel”, a su lado había una tienda de café y comida japonesa. En las dos salas interiores instalaron equipos de computadoras en red para el concurso de juegos (dota *AllStars*) y, la otra sala era para el concurso de dibujos. En la parte posterior del patio se colocó una tarima donde se realizaban diferentes concursos, el más importante es el *cosplay*.

El día domingo 23 de Agosto del 2009, por la tarde asistí al evento *anime*, a las 18:30 p.m. comenzó el concurso de *cosplay*, donde los concursantes realizaron su *performance* en el escenario. Los/as concursantes iban preparados con sus actos ensayados, temas musicales en japonés, lucían trajes confeccionados por ellos/as mismos/as, y con el apoyo de sus amigos/as que se encontraban en el público, daban ánimos, vítores y aclamaciones de alegría.

El anfitrión del concurso estaba vestido con una polera negra y en la parte izquierda del pecho decía *Anime Generation*, y una credencial colgada del cuello. Se encontraba en la tarima y con un micrófono, animaba a los/as jóvenes. El anfitrión presentaba a los *cosplayers*, hacía comentarios sobre sus trajes y les hacía preguntas sobre la elaboración de sus trajes. No todos los *cosplayers* se inscribían al concurso, algunos se disfrazan con la única intención de expresar sus deseos en un lugar donde les es permitido y donde pudieran ser vistos/as.

Continuando con la entrevista a Erlyn<sup>62</sup>:

**F:** ¿Cuál es tu nombre y qué es el club *Anime Generation*?

**E:** [Me llamo Erlyn], estoy a cargo de dos clubs un *Anime Generation* que es de cosplay (...) y del club de *Helloproyect*, es sobre *j-music*, j es para denotar que es música japonesa, formamos agrupaciones de chicas que cantan (come maruchan), no se les llama cantantes, sino *Idols* (...) a los 12 años empecé a ver *anime* (...) no me consideraba en ese tiempo *otakus*. Buscamos las series por el internet y las bajamos en El Alto (...) Los primeros eventos fueron en el año 2000, solo ponían proyecciones de *anime*. En el edificio 16 de Julio mi amigo Alberto, Beto le decimos, tenía una tienda de *anime* y juegos en El Alto, era una tienda clandestina y todos los días iba y charlábamos de crear este club. En la feria 16 de julio, donde seguíamos invitando, más gente al club.

**F:** ¿A dónde se dirige el club?

**E:** En el club ya somos muchos, y estoy muy contento (...) El único beneficio que obtienes en el club es la amistad, (...) (terminó su maruchan y empezó a tomar su café con queque), pasan por un periodo de prueba de un mes antes de ser miembro del club. Cuando uno está por la calle puede reconocer a un *otakus* porque lleva puesto un objeto de algún *anime* que le gusta pero este objeto es difícil de encontrar o no lo venden en cualquier lado. Ahora hacer eventos es un poco más fácil (...) siempre hay que estar apoyándonos entre nosotros, en todo, cuando haces un cosplay, si lo hiciste mal o trae algún faltó algo igual aplaudirlo (...) Para el cosplay se invierte una buena suma de dinero, muchos se apasionan y empiezan a aprender costura, se inscriben a cursos, de confección (...).

---

<sup>62</sup> Apuntes registrados en el Cuaderno de Campo N° 1, entrevista numero A – 1, 23/08/2009



## Concurso *Cosplay*



Izquierda: Erlyn, presentador. Derecha: *Cosplayer*. La foto fue publicada con permiso de Erlyn  
Fecha: 23/08/09Hrs: 17:45 p.m. Museo de San Francisco

Erlyn comenzó a relatar la idea de fundar un club anime. Explicó lo complicado que es formar un club *anime*, indicando que “muchas veces los jóvenes solo entran para conseguir series y se van”. “Otros jóvenes incitan a que hagan su propio grupo, dejando el club, y yéndose a otro”. También hubo personas que hablaban mal del club por realizar eventos grandes, regalar *animés* a los/as jóvenes, para que conozcan, muchos se enojaron, dijo Erlyn.

Erlyn indicó que antes “era difícil de conseguir material de *anime* y que si lo conseguían no lo compartían”. Con la globalización,<sup>63</sup> hubo exportación e importación de mercancías de diferentes tipos y de diferentes lugares. Las series de *anime* llegaron a Bolivia, haciendo más fácil conseguir series y todo lo relacionado con el mundo japonés. De esta manera, los/as jóvenes bolivianos/as incorporan la cultura del *anime*, realizando eventos, como por ejemplo, *Anime Paramax*, que es realizado en la ciudad de La Paz- Bolivia. Con la venta mundial de productos japoneses se “organiza a los consumidores de casi todos los países con información y estilos de vida no homogeneizados, pero si compartidos” (Canclini, 2006: 131).

Con esto quiero decir que las mercancías e ideas que provienen del Japón, generan nuevas formas de pensar, actuar y de agrupación entre jóvenes e incluso proponen estilos de vida que provienen de la cultura japonesa. Los/as jóvenes se apropian, sin descartar a la cultura paceña, boliviana. No son asimilados, sino que desemboca en una *glocalización*, así menciona el antropólogo Canclini cuando hace referencia a los “desplazamientos de los focos de generación cultural derivados del reordenamiento transnacional de la producción y circulación de las industrias”. (Canclini, 2006: 135).

El club *Anime Generation*, comenzó en El Alto, sus primeros miembros eran alteños, que mediante la venta de series de *anime*, en su puesto localizado en la feria 16 de Julio de El Alto, conocieron e incorporaron a su club más jóvenes, no solo alteños, sino también paceños, que iban a la feria para comprar series de *anime*. Haciendo referencia a la generación, pude observar que el *anime* tiene más seguidores de adolescentes y jóvenes, aproximadamente entre los 12 y 30 años. El club *Anime Generation* con el paso del tiempo siguió creciendo y adquiriendo afiliados “en el club ya somos muchos”.<sup>64</sup>

El club *Anime Generation* realizó hasta el momento seis eventos denominados *Anime Paramax*, desde el 2007 hasta el 2012. El proceso de *glocalización*, en Bolivia, con respecto al *anime*, formó una integración que se constituye en eventos de *anime* paceños. Así podría indicar que, estos eventos *anime* llevan consigo la ideas de la cultura propia, es decir que los/as jóvenes insertaron la cultura del *anime* a su cultura local paceña y alteña.

---

<sup>63</sup> Para Canclini la globalización es “circular, o sea que todas las sociedades son interdependientes con las demás” (Canclini, 2006:130).

<sup>64</sup> Entrevista a Erlyn, Cuaderno de Campo N° 1, entrevista numero A – 1, 23/08/2009

Continuando con el análisis de la entrevista que tuve con Erlyn, me explicó cómo se maneja el club. Les asignan a cada miembro alguna tarea, después de observar quienes son los/as más entusiastas. Los miembros del club, oscilan entre los 12 y 30 años, entre hombres y mujeres. Realizan diferentes actividades, para los eventos, buscan el lugar para realizar el evento, se comunican con las tiendas de *anime* de La Paz y El Alto, para vender puestos para colocar sus *stands* y ventas de productos especializados. Se encargan de los afiches, y de todo lo relacionado con la publicidad. Otros se encargan de conseguir diferentes mercancías como posters, muñecos series de *anime*, trajes, muñecos, peluches, llaveros, etc. Los más habilosos, se encargan de confeccionar los trajes para los diferentes concursos de *cosplay*, muchas veces los mismos que confeccionan los trajes son los que se disfrazan.

Erlyn me comentó que todos los miembros del club asisten a otros eventos, para participar de los diferentes concursos de *cosplay* y de dibujo. Él indicó que tenían grupos de baile femenino y masculino, memorizaban los pasos, entrenaban diariamente. Por ejemplo a las chicas, miembros del club, se les “hacen pruebas de canto, para entrenarlas como *idols*”. El club de fan *Anime Generation*, abarca diferentes ramas que contiene el *anime*, tales como: dibujo, canto, baile, *cosplay* y *crossplay*. En cada actividad que realizan los miembros del club buscan ser conocidos y sobresalir, es por eso que cualquier información y/o nuevo material lo comparten entre ellos.

El club *Anime Generation*, busca la expansión del *anime*, y que las personas lo conozcan. Colocan sus tiendas en las ferias dominicales de El Prado y otras ferias que se realizan. Muchos/as jóvenes del club quieren que la cultura *anime* sea parte de la cultura local paceña y alteña. Los miembros del club *Anime Generation* ponen como prioridad las relaciones entre la cultura japonesa y boliviana, así indico Erlyn<sup>65</sup> que “los jóvenes [en Bolivia] se dedican a beber, drogarse y pelear. En cambio el *anime*, para los miembros del club es para compartir y disfrutar sanamente”. Por tanto, él quiere que el *anime* sea parte de la cultura juvenil de Bolivia pues considera que la puede transformar para mejor.

---

<sup>65</sup> Cuaderno de Campo N° 1, entrevista numero A – 1, 23/08/2009

Por otra parte, los/as jóvenes que forman el club “*Anime Generation*”, apoyan a sus miembros. Erlyn y otros miembros, hablan con los padres de los/as jóvenes para convencerlos que dejen a sus hijos/as y sean parte del club, mostrándoles lo positivo que es el club y el *anime* tienen. El club ayuda a otros grupos a formarse y los apoyan en lo necesario.

El *club Anime Generation* tiene contacto con otros clubs de fans de *anime* de otros países. Mediante esta conexión se envían información sobre estrenos, *mangas*, *animes*, películas, *idols*, y todo lo relacionado con la cultura japonesa. Algunos productos son demasiado costosos, y no pueden acceder a ellos, es por eso que se reúnen y se agrupan, de esa manera se apoyan para conseguir la mercancía deseada y/o mediante la creación y confección de nuevas mercancías, como ropa, peluches, *posters*, gorros, revistas de *anime*. También se consigue la mercancía deseada mediante la piratería; las series de *anime* que venden en los puestos y eventos *anime* son copias. Esto permite que los/as jóvenes formen redes de intercambio de productos japoneses.

Así es como estos jóvenes hombres y mujeres ocupan gran parte de su tiempo y dinero en el *anime*, en la organización de eventos, en la elaboración de *posters*, *tickets*, sellos con logos japoneses. Crean nuevas formas de agrupación e interacción, marcadas por las grandes redes de comunicación (internet y televisión). Los/as jóvenes que utilizan su tiempo en el *anime*, para ellos/as no lo ven como un *hobby*<sup>66</sup>, sino que incorporan a su vida diaria la cultura del *anime*.

### **5.1.2. Identidad Grupal**

Al igual que Erlyn expresa en la entrevista su afiliación al club *Anime Generation*, existen diversos jóvenes de ambos géneros (hombres y mujeres), paceños y alteños que como grupo juvenil construyen “la cultura local [que] no se reduce a las tradiciones centenarias, que se forman con lo que parece propio del territorio en el que nos movemos ordinariamente y lo que proviene de movimientos globales” (Canclini, 2006: 131). Es así que la relación que establecen los/as jóvenes paceños y alteños con la cultura japonesa, forman la *cultura híbrida*.

---

<sup>66</sup> Hobby en inglés significa pasatiempo.

En términos de lo global existe un intercambio de prácticas culturales, es decir, los/as jóvenes miembros del club *Anime Generation* se apropian de las prácticas de *anime* de la cultura japonesa, pero también resignifican estas prácticas. En otras palabras, las relaciones con la cultura *anime*, hizo que los/as jóvenes marquen tendencias y nuevos patrones culturales que “ha generado formaciones híbridas en todos los estratos sociales” (Canclini, 1990: 71).

Continuando con el análisis del club *Anime Generation*, se puede entender que “las identidades son relacionales, se construyen a través de la diferencia con el “Otro” (Restrepo, 2009: 33). Como grupo que emerge en la ciudad de El Alto y se extiende hacia la ciudad de La Paz, buscan sus propios espacios, y realizan las prácticas distintivas como el disfrazarse de algún personaje de *anime*, o realizar eventos, diferentes a *otros* grupos asentados en la urbe paceña y alteña como por ejemplo *Animetallica*. El club *Anime Generation* tiene sus propias prácticas, principalmente se diferencian a partir del estilo musical, la forma de vestir, la organización de eventos, presentan artistas internacionales, y apoyan en la difusión de las revistas nacionales de dibujo con estilo *anime*.

El club *Anime Generation*, son un grupo de jóvenes que se construyen mediante sus propias vivencias, a esta clase de unión de jóvenes el autor Feixa lo denomina *cultura juvenil*:

“[L]as experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre o espacios intersticiales de la vida institucional, [también] definen la aparición de microsociedades juveniles, con grados significativos de autonomía respecto de las instituciones adultas” (Feixa, 1998: 60).

En ese sentido, es importante destacar que los/as fanáticos/as del *anime* generan un nuevo estilo de vida. En su indumentaria se puede apreciar accesorios referidos al *anime* o música japonesa. En los eventos *anime* los/as jóvenes llevaban mochilas, poleras, carpetas, pines, zapatillas, anillos, billeteras, gorros, todo al estilo *anime*.

Los/as jóvenes al instruirse sobre la cultura japonesa, se organizan para agruparse, aprender y expresar su gusto por el *anime*, estas prácticas denomina el autor Cerbino *cuervo adscrito* “es

el cuerpo de las agrupaciones juveniles, de las tribus, de las naciones y de las pandillas” (Cerbino, 2001: 58). En ese mismo sentido los/as jóvenes mediante los peinados, la ropa, los accesorios que utilizan, muestran y definen su pertenencia al grupo *Anime Generation*.

### 5.1.3. Construyendo Espacios

El club *Anime Generation* construye espacios donde pueden relacionarse los/as jóvenes que no son miembros del club, para interactuar, intercambiar mercancías e información respecto al *anime*. Estos espacios son construidos para la realización de los eventos *animes* de la ciudad de La Paz. Los/as jóvenes que asisten viene de diferentes parte de Bolivia: paceños/as, alteños/as, cochabambinos/as e incluso cruceños/as.

“[R]econocer los espacios urbanos como portadores de una dinámica de interacción permite ver la cultura como un proceso continuo de interrelación e interacciones desde donde se negocian la producción, actualización y transformación de significaciones” (Geertz, 1995). Estos eventos son espacios nómadas e itinerantes, conforman parámetros culturales, por tiempo limitado, en este caso solo un fin de semana. También se muestran prácticas culturales inherentes a la cultura *anime*. El club *Anime Generation* es parte de la cultura juvenil, los/as jóvenes constituyen los espacios como construcciones de identidad grupal. En estos lugares se desarrolla la cultura, los/as jóvenes asisten con la posibilidad de generar cambios en su forma de vida, crear nuevas formas de agrupaciones, expandir sus redes sociales a otros departamentos de Bolivia e incluso al exterior. Intercambian mercancías sobre *anime*, sobresalen dibujantes bolivianos/as de *anime* y expertos jugadores de videojuegos.

Un aspecto importante del *anime* es la realización de eventos. Así Erlyn comentó “hacer eventos ahora es un poco más fácil”, al principio tuvieron complicación en buscar espacios, muchos de los encargados no estaban convencidos en alquilarles las áreas requeridas. El *anime* no era conocido y cuando buscaban lugares donde poder realizar los eventos eran rechazados. En las ferias dominicales del Prado, solo les daban un espacio para poner sus puestos, porque no es parte de la cultura boliviana. Muchas veces para poder alquilar algún espacio para realizar el evento, había que buscar la caridad de las instituciones y el dinero que era recolectado se lo entregaban directamente a alguna familia que lo necesitaba.

Los/as jóvenes pedían que los eventos *anime*, sean más que “solo proyecciones” de *anime*. Con el tiempo esto se extendió mostrando más innovación por parte de los organizadores y los clubs de fans. Se organizaban concursos, instalaron tiendas donde poder adquirir productos, música japonesa, comida japonesa. Con el tiempo se crearon grupos de fans de *j-music*<sup>67</sup> de cantantes y grupos musicales, adquiriendo llaveros, conciertos gravados, discos, y afiliando a jóvenes que quisieran entrar al club de fans, poniendo a la venta su mercancía. El club *Anime Generation* fue uno de los primeros clubs en realizar eventos e intentar dar a conocer a La Paz lo que es el *anime* e invitar a más jóvenes a que se unan al club. Erlyn me comentó, que a sus primeros integrantes les daba miedo y vergüenza salir a las calles con disfraz, caminar por El Prado, o presentarse e invitar a la gente. Muchos se escondieron por miedo a que sus padres los miraran. También expresó que su club fue uno de los primeros en Bolivia.

Los eventos *anime* se efectúan esporádicamente, solo los fines de semana (sábado y domingo), duran todo el día, puede realizarse cinco eventos en un año o solamente un evento. El lugar donde se reúnen puede variar, no tienen un lugar definido. Hasta el momento los eventos *anime* se realizaron en el Colegio Ayacucho, Instituto Técnico Ayacucho, Coliseo Don Bosco, Coliseo Julio Boreli, Universidad Franz Tamayo. El tiempo que dura el evento es de 12 horas, de 9:00 a.m. a 9:00 p.m. A partir de las cuatro de la tarde es cuando se llena los eventos, la fila para entrar se vuelve larga. Se atesta de jóvenes que quieren presenciar los concursantes de baile y *cosplay*, compran mercancías de *anime*, comen y beben, se reúnen con sus amigos, bailan y se divierten.

Estos espacios según Diamela Eltit es un “[e]spacio de goce estético y social, el sitio Político, el espacio aquel donde se arma y proyecta más allá de si misma, sobre un horizonte de posibilidad, utópico pero indispensable, cierto y gratificador, liberador, enriquecedor” (2000: 14). Todo lo que es visto como extraño o malo, cambia en estos espacios creados, no existe el miedo a ser juzgados. Los/as jóvenes quieren ser vistos, pueden comportarse y hablar sobre los temas que les gusta. Se colocan accesorios de *anime*, sin complejos. Son lugares específicos el cual el espacio lo transforman, les da esa libertad.

### **Evento *Animetallica***

---

<sup>67</sup> J-music, hace referencia a la música japonesa



Fotografía tomada en la Ciudad La Paz, Bolivia, Lugar: Coliseo Don Bosco, Evento: *Animetallica*, Fecha: 18/09/2011, Hora: 17:45

Un lugar importante de los eventos, el escenario. Se coloca una tarima, amplificación y luces. Los organizadores son los mismos animadores de los eventos *anime*, generalmente son un hombre y una mujer. Ellos se encargan de entretener a la audiencia y realizar diferentes concursos, como trivias de preguntas sobre *anime*. La audiencia puede contestar. Si es correcta la respuesta se le da un premio puede ser una cd de música japonesa, DVD's, un poster o peluche. También, tienen el concurso de canto de música japonesa.

Además hacen concursos de baile que son muy populares, tan populares como el *cosplay*. Mayormente los que ganan son los hombres, ya que sus movimientos son más estéticos y más elaborados, algunos comentan “ganan porque bailan como mujer”<sup>68</sup>. A los concursantes de bailes, no les da vergüenza como se mueven. Saben los pasos y que están en la tarima, frente al público, en el evento de *anime* no son tímidos. Moverse de cierta manera y bailar, no es mal visto. El público espera ver buenos bailes y que los pasos sean los correctos. Esto demuestra lo importante de los espacios donde se realiza eventos, el espacio donde se expresa la cultura.

---

<sup>68</sup> Entrevista realizada a Ricardo. Cuaderno de campo No. 2, fecha 24/08/12



En este capítulo traté sobre el club *anime generation*, sobre la cultura juvenil, que buscan espacios para poder emerger, ser aceptados por la sociedad paceña y alteña. Los/as jóvenes encuentran espacios para tener autonomía y poder expresarse mediante su cuerpo y sus comportamientos, aquellas representaciones que desean y anhelan poder protagonizar.

## CAPITULO 6: “Las mujeres deberían ser como las de *anime*”

En este capítulo indago y analizo la manera de dibujar y representar a los personajes femeninos, en *mangas* y *animes* japoneses. Observé en las entrevistas y en imágenes que se ha idealizado a la mujer perfecta japonesa a partir del *estereotipo*<sup>69</sup> hegemónico occidental, entonces me pregunté ¿De qué manera las imágenes de personajes femeninos dibujados en revistas y series *anime* (*Mangas* y *Hentai*) imponen el modelo a seguir en las jóvenes y la idealización de estos personajes en los hombres?

### 6.1. “Las mujeres deberían ser como las de *anime*”

Esta manera de representar a las mujeres, a veces genera problemas, creando en el pensamiento de algunos/as jóvenes el “deber ser” de las mujeres. En una entrevista<sup>70</sup> realizada, en el evento *Otakusland*, que se llevó a cabo en la discoteca Fantasio<sup>71</sup>, el 17 de octubre de 2009, una de las chicas que asistió a los eventos *anime* llamada Dalena<sup>72</sup>, de 14 años de edad me habló al respecto. Estuve charlando un buen tiempo con Dalena, mientras paseábamos por el evento, ella me explicaba su desacuerdo en muchos aspectos del *anime*. También me explicó mediante su experiencia, lo que dicen sus amigos que también gustan del *anime*. Ella comenta:

**D:** A mí me gusta toda clase de *anime*, también me gusta el *anime yaoi*, si a muchos chicos les gusta ver chica con chica. A mí me gusta ver chicos besándose. Es un gusto que yo tengo. Además los *animes* son dibujados por hombres, siempre mostrando chicas *sexis*, flacas.

**F:** ¿Qué piensas de la forma en que dibujan a los hombres y a las mujeres en los *animes* y *mangas*?

**D:** Los *animes* buscan el perfeccionamiento, a los hombres los dibujan de manera andrógono, son hombres perfectos, muchas chicas buscan hombres de esa manera. Creo que los dibujos son *sexistas*, mayormente

---

<sup>69</sup> Concepto de estereotipo: establece una frontera entre lo aceptado y lo inaceptado en el orden social. La estereotipación es una conexión entre representación, diferencia y poder.

<sup>70</sup> Cuaderno de campo N° 1, entrevista B - 3

<sup>71</sup> Discoteca ubicado en la calle Camacho

<sup>72</sup> No es su verdadero nombre, ella pidió no revelar su nombre.

son para hombres, mostrando mujeres perfectas, y piensan que las mujeres reales no son perfectas.

**F:** ¿Quisieras tener un novio que le guste besarse con otros chicos?

**D:** No a mí me gustan los chicos, ella (señalando a una chica que estaba mirando en un puesto que estaba cerca de nosotros) es mi novia, a mí me gusta ver chicos que se besan. Además los chicos se pierden en eso, y comentan, que las mujeres de verdad son feas (lo dijo con tono de disgusto). Las mujeres deberían ser como las de anime. Es por eso que no tienen novia, no les interesa estar con mujeres de verdad.

Lo primero que destaca en la entrevista con Dalena es el comentario que me hizo “los *animés* son dibujados por hombres”. Esta observación, sobre el *anime* es por la forma de dibujar a los personajes femeninos. Son dibujadas desde el estereotipo “sexis y flacas”. Para ser adquiridos mayormente por varones, que tienden a idealizar a la mujer. Entonces, entendiendo que los jóvenes varones mediante los dibujos *anime* crearon y codificaron, un estereotipo en que la mujer tiene que verse y comportarse.

Los/as jóvenes al ver *anime* y leer *mangas* son influenciados dentro de comportamientos y estéticas corporales del *anime*, por lo tanto son afectados en la manera que “piensan y sienten sobre otras personas” (Mirié, 2003: 5). Los/as jóvenes paceños/as y alteños/as idealizan a las mujeres y a los hombres, de distintas maneras, con cierto tipo de cuerpo y le constituyen un comportamiento específico, que desean y les atraiga. Los/as jóvenes que rondan el ámbito del *anime* consensuan una moda, que ropa vestir, la música que escuchan, y también que clase de chicas y chicos les tiene que gustar.

Muchos jóvenes compran *anime* relacionados con contenido sexual, “a muchos chicos les gusta ver chica con chica” indicó Dalena. Entendido que “chica con chica” se refiere relaciones sexuales entre chicas. Muchos *animés* para adultos muestran relaciones entre chicas, que son adquiridos por los jóvenes varones bolivianos. Estas imágenes muestran a los personajes femeninos (jóvenes, hermosas) de *animés* y *mangas* teniendo amoríos, resaltando partes específicas (senos, labios, órganos genitales). Conocido como lesbiana maciza (Gill, 2007), esta representación entre chicas besándose, acariciándose y teniendo relaciones sexuales

entre sí, es una fantasía masculina heterosexual, para la satisfacción del hombre. Estas imágenes muestran a los personajes femeninos, japonesas, erotizadas, cosificando a estas mujeres, solo con el motivo de vender a un público de hombres que gustan del *anime* y *mangas*.

Esta situación molesta a Dalena, porque ella tiene sus propios gustos y le atrae ver *anime yaoi*<sup>73</sup>. Dalena me explicó que se trata de relaciones entre chicos y no tuvo problemas en contarme sus gustos. A ella un poco le dificulta encontrar los *animés* que le gustan. En Bolivia llegan los *animés* populares y los más vendidos, los del tipo *shonen*<sup>74</sup>. Que son los más comprados por los jóvenes paceños, Dalena para conseguir *anime* que le agradan, pide a las tiendas una serie en específico para que le consigan.

Se puede apreciar en la entrevista, como los jóvenes varones son atraídos por ciertos personajes femeninos. Ella comentó uno de los aspectos del que discrepa sobre el *anime* Dalena dijo que, “los dibujos son sexistas, mayormente son para hombres, mostrando mujeres perfectas”. Los personajes femeninos del *anime* son dibujados flacas, piernas largas, senos prominentes, ojos grandes, nariz pequeña y respingada, mayormente vistiendo minifalda. Se entiende que “toda imagen encarna un modo de ver” (Berger, 1975: 16). Para que visualmente esa estética japonesa occidentalizada sea un modelo de mujer atractivo para los hombres y también para mujeres. A eso se refiere Dalena con “mujeres perfectas”. Los dibujos salen de la representación de lo real y entran a una idealización imaginaria.

Algunos jóvenes varones paceños y alteños, que gustan del *anime*, crean una fijación por algún personaje femenino de *anime* y tienden a crear la idea de que las mujeres paceñas y/o alteñas no son suficientemente bellas físicamente. Entendiendo que las mujeres paceñas y/o alteñas tiene rasgos y características indígenas que no son perfectas a los ojos de la estética *anime*, por ello las observan como las diferentes, las raras opuestas a lo considerado como estéticamente bello. También se puede apreciar en las imágenes de estos personajes femeninos de *anime* y *mangas* la actitud femenina de mujeres sumisas, que representan al varón como el que ostenta el poder hegemónico. Estas dos pautas, lo físico y el comportamiento y/o actitud,

---

<sup>73</sup> Yaoi: mangas y/o animés con relaciones entre personajes masculinos.

<sup>74</sup> Shonen: anime para varones

hacen que los jóvenes varones sientan atracción por los personajes femeninos, con la intención de demostrar virilidad al observar o adquirir alguna de estas revistas o series en la cual representan a estas mujeres erotizadas.

Muchos jóvenes varones padece cuando empiezan a gustar de algún personaje de *anime*, comienzan a coleccionar todo lo referente al personaje, compran mercancías con su imagen; fotos, posters, *mangas*, *anime*, figuras, almohadas, todo referente al personaje femenino que les gusta. Se abocan a saber todo sobre el personaje preferido.

Igualmente pasa con los personajes masculinos del *anime*, son hombre perfectos, que según Dalena “los dibujan de manera andrógono<sup>75</sup>”. Como grupo juvenil, establecieron reglas y parámetros que son aceptados y rechazados, dentro de la cultura *anime* los hombres y las mujeres están regidos por el trazo de los dibujos de las *animés* y su comportamiento en las historias de las series. Esa perfección es la que buscan los/as jóvenes, para encontrar una pareja que entre dentro de los parámetros establecidos dentro de la cultura del *anime*.

A partir de este gusto por los personajes femeninos de *anime* Dalena comenta “los chicos se pierden en eso, y comentan, que las mujeres de verdad son feas”. Los jóvenes llegan a un punto que ya no les atraen las mujeres reales. La frase que dijo Dalena, la hizo disgustar porque fue como una ofensa hacia ella. Los jóvenes varones hacen del personaje de *anime* su objeto de deseo. Al comentar Dalena “los chicos se pierden”, hace referencia que los jóvenes quieren estar con los personajes femeninos. Los chicos quieren salir con los personajes de *anime*, son atraídos por su ropa, sus poses. Los jóvenes que se obsesionan con las mujeres *anime*, empiezan a alejarse y se apartan de las mujeres reales. Las ven como mujeres imperfectas, no son atractivas e intentan no relacionarse con ellas.

Durante el proceso de crecimiento nos enseñan a comportarnos y crear una imagen como *ser* hombre y mujer, “maneras múltiples e intrincadas en que nuestras emociones, deseos y relaciones son configurados por la sociedad en que vivimos” (Weeks, 1998). Nos enseñan cómo “debe ser” la belleza de una mujer y de un hombre, esto puede variar en cada cultura y sociedad. Dentro de la cultura juvenil del *anime*, los jóvenes que son atraídos por los *animés*

---

<sup>75</sup> Término con el cual se refiere a las personas en las cuales sus rasgos externos no son propios ni del sexo masculino ni femenino. <http://es.wikipedia.org/wiki/Androginia>

femeninos, crean en su subjetividad ideas y figuras sobre cómo deberían comportarse y verse las mujeres paceñas y/o alteñas.

Los jóvenes varones se apasionan tanto que llegan a tener y a crear ilusiones con esos personajes. “Las mujeres deberían ser como las de *anime*”, dijo Dalena. Es fuerte lo que comenta de las mujeres no alcanzan a *ser* como son los personajes femeninos de *anime*. Para algunos de los jóvenes varones paceños, la chicas no son suficientes, ni atractivas, ellos idealizan a los personajes *animés*. Los chicos crean un estereotipo de mujer perfecta, en este caso es el personaje femenino del *anime*, que ello la concibe como algo que tiene que tener, y que las chicas paceñas y/o alteñas *deben ser*.

Los jóvenes paceños y alteños al desear estar con un *anime* (mujer, erótica, de fantasía) generan distintas formas de desaprobación, rechazo, exclusión y discriminación (Link y Phelan, 2001) hacia las chicas paceñas y/o alteñas que no entran en ese modelo impuesto en la cultura del *anime*. Al referirse Dalena, sobre los comentarios de sus amigos “las mujeres deberían ser como las de *anime*”, me pregunto sobre el concepto de género del *deber ser*, que condiciona a las mujeres a cómo deberían ser y a cómo deberían comportarse. Esta percepción que construyen los jóvenes proviene de la cultura externa japonesa, que involucra patrones de consumo y mercancía. Imponiendo a las mujeres a conseguir a toda costa verse como dibujos de *anime*, sabiendo que *ser mujer* es una construcción social, y que los jóvenes se involucran y fomentan una relación de dominación basada en una perspectiva que denigra y fetichiza a la mujer paceña y/o alteña. Los jóvenes que consumen las fotografías, las revistas, llaveros y afiches hipersexualizan a las mujeres japonesas de los dibujos *anime* y tienden a rechazar a las mujeres que no cumplen con el estereotipo de mujer *anime*.

Por tal razón las jóvenes paceñas y alteñas, que gustan y ven *anime* y *mangas*, también idealizan a los personajes tanto masculinos y femeninos. Creando una idea de cómo su pareja masculina debería verse, vestirse y actuar. Otro aspecto, las jóvenes realizan una comparación, de su cuerpo y su comportamiento frente al del personaje femenino del *anime*. “Su propio sentido de ser ella misma es suplantado por el sentido de ser apreciada como tal por otro” (Berger, 2004: 54). De esa manera, las jóvenes fanáticas comienzan a expresar actitudes de la cultura del *anime* japonés, acoplan a su vida diaria palabras en japonés, formas de vestir, se

tiñen el cabello. Para que sean vistas y aceptadas, como chicas que llegan a ser como personajes de *anime*. Entonces, las jóvenes son constantemente bombardeadas con imágenes, series de *anime* y diferentes accesorios (llaveros, carpetas), marcando esta diferencia, por lo tanto “transforman nuestra percepción corporal” (Belting, 2007: 17). Muchas veces estas chicas llegan a rechazar su cuerpo.

Comprar y coleccionar mercancía sobre el *animés* (afiches, series, muñecos, carpetas, llaveros), y asistir a los eventos *animés* de la ciudad de La Paz, los chicos y chicas paceños/as y alteños/as, están en constante saturación de imágenes *animés*, esta “actividad visual, que establece los lineamientos de la vida, aquella unidad simbólica que llamamos *imagen*” (Belting, 2007: 14). Los chicos/as mediante las imágenes construyen, con este incesante bombardeo de imágenes sobre la cultura *anime*, sus comportamientos. Llegando de esa manera a concebir dentro de la cultura *anime* como *deben ser* “la mujer perfecta” y “el hombre perfecto”. Muchas veces, llegando a rechazar una estética de cuerpo boliviano y aceptando una estética externa que la internalizan y valoran. Desean ser y tener personajes idealizados del *anime*.

Viven en un mundo de fantasía, los jóvenes varones guardan celosamente, la relación que tiene con las mujeres *anime*. Los jóvenes quedan atrapados. Gastando su tiempo y dinero, en coleccionar todo lo referente al personaje deseado.

## 6.2. Erotización del *anime*

En los *animés* y *mangas* japoneses los personajes femeninos son chicas dibujadas con estereotipo de piernas largas, delgadas, con faldas muy cortas y con pechos prominentes. Esa tendencia está marcada en los diferentes diseños de los dibujos japoneses. No importa el tipo de *anime*<sup>76</sup>, se puede apreciar que los personajes femeninos son dibujados sexualizados. En los diferentes *stands*<sup>77</sup> de los eventos *anime* los *posters*<sup>78</sup> que colocan mostrando su nombre de la

---

<sup>76</sup> Como anteriormente se destacó en el cap. 1, tipos de anime: kodomo (niños), shōjo (muchachas), shonen (varones), seinen (hombres), josei (mujeres). También abarca diferentes tipos de géneros como: shonen (para chicos), shojo (para chicas), seinen (para hombres), josei (para mujeres), magicalgirl (mahōshōjo, chica-bruja o con poderes mágicos), mecha (robots gigantes), shōnen-ai (romance homosexual - hombres), shōjo-ai (romance homosexual - mujeres), el ecchi (erótico) y el hentai (pornográfico) que abarca: animals (kemono), futanari (hermafroditas), loli-con (niñas), shota-con (niños), yaoi (homosexual - hombres), yuri (homosexual - mujeres).

<sup>77</sup> Stands: en inglés significa puestos de venta, que se colocan en los eventos anime.

tienda, tiene fotos de personajes femeninos con “poses” (Goffman, 1991: 144). Entendiendo, que las posturas que realizan los personajes femeninos y chicas *cosplay*, son poses “convencionalizadas” (Goffman, 1991: 168). En nuestra cultura y sociedad las poses que realizan son aceptadas como algo que pueden realizar las mujeres.

En los eventos de *anime*, en algunos puestos se venden fotografías de *cosplayers* femeninos, solamente de chicas japonesas, no de *cosplayers* varones. Las fotografías eran de chicas japonesas con poca ropa y ropa extraña según el personaje. En los *animés* y *mangas*, muestran a los personajes femeninos con ropas cortas y reveladoras, y las chicas *cosplayers* llevaban la misma ropa e imitan las poses. Las fotografías costaban Bs. 5, las poses de las fotos eran sensuales, y atraían a los jóvenes varones, que compraban más de una foto.

Las fotografías son colocadas a los lados de los puestos, están colgadas y si uno elige cual comprar solo tiene que agarrarla y pagar. También, pude ver que un par chicas compraron una fotografía. Muchas veces, un grupo de jóvenes varones se arremolinaba para ver las fotografías y elegir cual comprar. Las fotografías, eran de *cosplayers* femeninas, en poses sugestivas que eran atractivas para los jóvenes que pasaban por los puestos donde vendían estas fotografías. Incluso los jóvenes varones, si no compraban ninguna fotografía del puesto de venta, se quedaban mirando cada fotografía. Las fotografías se vendían rápido, a mitad de la tarde los puestos colocaban nuevas fotografías. Se puede apreciar que la erotización de las mujeres es lo que más vende. Las fotografías muestran a las mujeres como un objeto de deseo, algo que atrae.

---

<sup>78</sup> Posters: en inglés significa afiches



## *Maid*



Imagen sacada de la página: <http://www.spk.la/2013/01/cosplay-de-medianoche-ryofu-hosen/>  
Fecha: 02/04/2010. Hora: 12:43

Las fotografías muestran una “ritualización” (Goffman, 1991: 168) del cuerpo femenino, creando poses, “explotan el mismo cuerpo de exhibiciones,... la de hacer interpretable un acto previsto” (Goffman, 1991: 168). Las *cosplayers* toman la actitud frente a la cámara fotográfica con portes que son asignados a cada género. Utilizan a las mujeres mediante el medio de la fotografía, manejando diferentes contextos del *anime*. Con imaginación creando mundos, al

igual que en diferentes medios tratando a la mujer de manera secundaria, en posición subordinada. El único medio de atracción es mediante el cuerpo. Exagerando poses y gestos, para ser vistas y notadas. Mostrando el cuerpo manipulado de la mujer, ritualizándolo dentro de los personajes femeninos del *anime*.

Como se puede ver en la fotografía anterior, es un ejemplo de las fotografías que venden, mostrando que comercializan a las mujeres *cosplayers* japonesa. En la fotografía se puede apreciar cómo fue armado, el personaje de *anime*, la ropa la pose y el lugar en donde se tomó la fotografía. Los jóvenes adquieren estas fotografías, porque muestran la sexualización, de la mujer. Se vuelve una mercancía, un objeto que los jóvenes varones pueden adquirir en cualquier momento.

### ***Maid boliviana***



Fotografía tomada de una *cosplayer* paceña, en un evento de *anime* a horas 15:30 del 2011

Las chicas bolivianas también entran en la situación de erotización de sus cuerpos mediante el *cosplay*. Se visten y posan como los harían los personajes femeninos *anime*. Utilizando ropa con faldas cortas y con escotes pronunciados. Es decir, copian las poses y se convierten en el

modelo a seguir, sin embargo nunca podrán llegar a representar a cabalidad el personaje de *anime*, puesto que esas mujeres japonesas del *cosplay* son manipuladas, mediante la cirugía estética<sup>79</sup> y especialmente por el *photoshop*<sup>80</sup>. Estas características exageradas no se pueden plasmar en la realidad de las jóvenes bolivianas.

Las mujeres *cosplayers* de las fotografías, “se componen de poses estudiadas cuidadosamente para que parezcan ‘naturalísimas’.” (Goffman, 1991: 167). También se puede apreciar dentro del *cosplay* boliviano que las jóvenes paceñas y alteñas, internalizan estos movimientos y poses para el momento cuando les saquen fotografías. Estas jovencitas se cambian de vestimenta, se tiñen el pelo, teniendo en cuenta que la actuación no es permanente, es decir realizan un cambio para llegar a *ser* un personaje *anime*, pero también saben que son cuerpos ficticios en situaciones ficticias. Estas jovencitas son conscientes de que sus cuerpos no son como los de una mujer *anime* y por tal razón recurren a dietas extremas, y compra de ropa japonesa.

Dentro de este pensamiento, sobre la atracción hacia el *anime* está el *hentai*. El cual atrae a diferentes jóvenes mayormente varones. Tienden a comprar y guardar de manera encubierta. A continuación haré el análisis del *hentai*.

### 6.3. *Hentai*<sup>81</sup>

Dentro de los diferentes géneros del *anime* y *manga* existe el denominado *hentai*<sup>82</sup>, pornografía animada, el cual muestra relaciones sexuales explícitas. Existen diferentes tipos de

---

<sup>79</sup> Cirugía estética, es realizada con la finalidad de modificar aquellas partes del cuerpo que no son satisfactorias para el paciente.

<sup>80</sup> Adobe Photoshop en inglés significa taller de fotos. Es un editor de gráficos, para el retoque de fotografías y gráficos.

<sup>81</sup> El primer anime hentai fue en 1984, llamada Lolita Anime, después en agosto del mismo año sale Lemon Cream. En 1968-70 Harenchi Gakuen fue el primer hentai en manga. Fuente <http://animeneoqueen.galeon.com/aficiones1522812.html>

<sup>82</sup> Hentai significa pervertido. Los primeros dibujos eróticos en la sociedad y cultura japonesa se remonta en el periodo Edo (1600 – 1867), se denominaban Shunga. Los dibujos erótico no podían ilustrar un pene, es por eso que surgió la idea de tentáculos por su semejanza con el miembro masculino. <http://www.neoteo.com/historia-del-hentai-por-que-es-tan-pervertido/>

*hentai*<sup>83</sup>, series que se venden en los *stands* de venta en los eventos. También los jóvenes descargan del internet páginas con estos tipos de pornografía animada.

En la urbe paceña, existe un grupo llamado “los cinco tigres”. Son jóvenes varones, que coleccionan este tipo de *anime*, *hentai*. Entre ellos intercambian y bajan de la red los *animés* pornográficos. En una oportunidad pude entrevistar a un miembro del grupo, en un evento *anime* que se realizó en el Coliseo Julio Borelli Viterito<sup>84</sup>. Al principio de la entrevista<sup>85</sup>, se la realizó en el año 2012, me pidió que lo mantenga anónimo:

**L:** Mi hermana menor me introdujo al *anime*. Un fin de semana llevo a sus amigos a mi casa y de ahí empecé a ver *anime* y a coleccionar series, una vez cuando estaba buscando *anime* en la feria 16 de julio, me estaba comprando *animés* y me lleve uno y era *hentai* se trataba de una ciudad que estaba siendo invadida por alienígenas y tenían relaciones con las chicas de la tierra. Desde entonces colecciono *hentai*. Estoy en el grupo de los cinco tigres, coleccionamos *hentai* y nos prestamos series y bajamos del internet. Como no tengo novia, colecciono y no lastimo y hago daño a nadie, es mi derecho.

**F:** ¿Cómo entraste al grupo de los cinco tigres?

**L:** Yo fui uno de los fundadores, compraba en los puestos de la feria 16 de julio, cuando iba a comprar esperaba que no haya gente, me daba

---

<sup>83</sup> Tipos de *hentai*: Ecchi: muestra escenas explícitas, puede ser desde cómico hasta violento. Yaoi: denota la representación artística, erótica o romántica de relaciones de amor homosexual entre varones. Yuri: amor entre mujeres en manga, anime, y otros medios de expresión japoneses. Bakunyū: Es la representación de las mujeres con senos grandes. Futanari: Representa el tema de la intersexualidad o féminas con órganos sexuales masculinos. BDSM: Es un tema de relaciones sexuales consentidas entre actividades que se consideran pervertidas, incluyendo temas tales como el intercambio de poder (dominación y sumisión), la servidumbre, el sadomasoquismo, spanking, bondage, etc. Furry: También conocido como zoofilia, aunque algunas veces se puede presentar el caso de un hombre bestia o animales humanizados. Lolicon: Se presentan relaciones con preadolescentes o niñas pres púberes con varones que doblan o triplican, su edad. Shotacon: Representación de los jóvenes que tengan relaciones sexuales con otros muchachos o con hombres mayores. En lo que respecta a los jóvenes con las mujeres de edad, se conoce como “Straight Shota”. Embarazadas: El objeto de deseo o satisfacción sexual son personajes femeninos embarazados. Tentáculos (shokushugoukan): Es una de las más famosas, con la representación de los tentáculos y, a veces, criaturas monstruosas que participan en la violación de mujeres. Incesto: Actividad sexual con miembros de la familia. Goruchan o Gore: Es cuando se utilizan las mutilaciones, los desmembramientos.

<sup>84</sup> Ubicado en la calle Cañada Strongest

<sup>85</sup> Apuntes realizados en el Cuaderno de campo N° 2, entrevista 14, fecha 24/08/12

vergüenza comprar si había otras gente comprando, esperaba a veces todo el día para poder comprar. Uno de los amigos de mi hermana también coleccionaba *hentai* y empezamos a prestarnos e intercambiar series, que bajábamos o noticias de nuevas series. Empezamos a reunirnos semanalmente, pertenezco a otros club's de *anime*. Somos el primer grupo en Bolivia que colecciona *hentai*. Otros tres changos se unieron a nosotros, que eran parte del grupo a que pertenezco, “los cinco tigres” y para unirte tienes que ser pervertido.

**F:** ¿Te parece correcto ver y coleccionar *hentai*?

**L:** No es malo, lo que hay que saber es saber cuál es la realidad, en Japón un chico violaba a las chicas en los vagones de los subterráneos, porque lo vio en un *anime*, y no hay que llegar a eso. Hay que saber que solo son dibujos que no causan daño a nadie [muchas veces me repitió esta oración]. Hay toda clase de *hentai*, para cualquier gusto, no hace daño a nadie,...

El *hentai*, son dibujos con relaciones sexuales explícitas de diferentes tipos, donde los jóvenes de cualquier edad adquieren de manera accesible el *hentai* por medio del internet, medios televisivos, revistas y fotografías. Para el entrevistado, el *hentai* no es negativo ya que no es “real”, así mencionó “solo son dibujos que no causan daño a nadie”. Es decir, para él es un producto de imaginación plasmada en papel, no lastima ni hiera a nadie, además muestra situaciones poco comunes y fantásticas. No obstante haciendo un análisis profundo sobre la representación de imágenes que se muestran en el *hentai*, podemos dar cuenta que genera ciertos tipo de violencia en contra de las jóvenes mujeres, como por ejemplo la cosificación, fetichización y estereotipación de sus cuerpos.

Me comentó que no siente vergüenza cuando compra *hentai*. Cuando Lucas<sup>86</sup> va a los puestos de *anime*, sin importar si hay personas o niños/as, él pregunta y ve el material *hentai* y compra, sin sentirse cohibido. No le interesa lo que piensa la gente si lo ve con *anime* de

---

<sup>86</sup> El entrevistado me pidió que si utilizo la entrevista que tuve con él sobre el *hentai*, que no revelara su nombre porque sentía vergüenza. Por razón me refiero al entrevistado como Lucas.

contenido pornográfico. Llegando a coleccionar y tener varias series de *hentai* de diferentes clases.

La colección que tiene Lucas, es amplia y él sigue comprando y coleccionando. No solo va y compra el primer *anime* que ve, sino que es selectivo, va a la tienda y pregunta sobre las nuevas series *hentai*. Me comentó Lucas, le gusta ver las series estilo *harem*<sup>87</sup>, que significa un chico con muchas chicas. Él tomó la decisión de compilar *hentai*, y el tipo de *anime hentai* le gusta. También colecciona *hentai* de otros tipos. Pudo encontrar amigos afines a la misma afición, que también compran y consiguen series *hentai*.

Castellanos en su texto *Erotismo, violencia y género: deseo femenino, femineidad y masculinidad en la pornografía*, hace una distinción entre erotismo y pornografía. El erotismo se diferencia porque la pornografía es obscena, y está ligada a la violencia. Sin embargo estas barreras no son tan delimitadas, dependiendo de la percepción. Los debates feministas intentaron abolir la pornografía, no obstante otra corriente hablaba sobre una liberación de la mujer. Estos focos distintos de mirar este fenómeno han ido cambiando a través de la historia. En ese sentido el erotismo y la pornografía se diferencian por la forma de mirar, en donde se presenta el “voyeurismo” del que habla Stuart Hall.

Desde mi postura crítica la pornografía ha sido utilizada como un mecanismo que genera violencia en contra de la mujer, sexismo y machismo. Aunque la corriente feminista post-pornográfica pretende subvertir aquellas prácticas que estereotipan, fetichizan el cuerpo de la mujer. En este trabajo, se puede observar claramente como a través del anime cosifican a las mujeres jóvenes bajo determinados estereotipos.

“Como no tengo novia, colecciono y no lastimo y hago daño a nadie, es mi derecho”, me dijo Lucas. Lo que me expresó sonó como una justificación, de que tal vez yo lo juzgara de alguna manera. Además le gusta coleccionar *hentai* y siempre está pendiente de nuevas series que traen. Al principio de la entrevista, Lucas se sentía un poco nervioso y temeroso. Pero cuando estuvimos charlando, no realicé ningún juicio de valor, ni opinión, ni crítica, eso ayudo para que Lucas, no tenga problemas en hablar de su experiencia con el *hentai*.

---

<sup>87</sup> Harem, en inglés, significas haren, un hombre que tiene varias esposas.

Con el tiempo, comenzaron a reunirse, clasificaban e intercambiaban *hentai* entre ellos. Entonces, Lucas con uno de los amigos de su hermana que también gusta del *hentai*, fundaron el grupo “Los cinco tigres”. Se dedican exclusivamente en coleccionar todo lo relacionado y tener conocimiento sobre *hentai*; series, dibujantes, fotografías, toda mercancía que sale. Entre ellos se prestan el material, se reúnen los fines de semana. Chicos que no tiene vergüenza, ni se cohíben cuando hablan sobre *hentai*. No son un grupo cerrado, reciben miembros. Me dijo Lucas que, “hay varios interesados, pero no cumplen con los requisitos para entrar al grupo”. Como cualquier grupo, para ser parte de este, se tiene que cumplir con ciertos requisitos, los que no cumplen son rechazados. En este caso el grupo se dedica a la colección de pornografía animada.

Lo que me asombró, fue el requisito para entrar al grupo, “para unirse tienes que ser pervertido” expresó Lucas. El requisito, según Lucas no lo cumplen muchos de los que quieren entrar al grupo. Tiene que ser “pervertidos”, una condición que no todos tienen, es difícil, sería entrar dentro de un tema tabú y mal visto por la sociedad, el ser pervertido. Aceptar abiertamente que les gusta y ven pornografía, básicamente pornografía de dibujos *anime*. Ya que los que aceptan ser pervertidos no se intimidan sobre reconocer abiertamente su gusto por el *hentai*.

Desde los estudios sobre masculinidades se puede observar un modelo hegemónico occidental que los hombres deben seguir, normas determinadas que miden y evalúan la virilidad del hombre. Ejercidas bajo prácticas agresivas y dominantes, de competencia e inseguridad, si no llega alcanzar el modelo impuesto es excluido o discriminado (Kimmel, 1997). En este sentido, para entrar al grupo deben mostrar una virilidad dentro de la cultura del *anime*. Porque por lo que me comenta, solo varones quieren ser parte del grupo por el momento ninguna mujer se postuló para entrar. Tiene que mostrar que les gusta ver pornografía, especialmente *hentai*, para el placer del varón.

En el campo de la sexualidad, los patrones sociales y culturales de masculinidad refuerzan a los papeles de género, sobretodo en el aspecto de la sexualidad agresiva e impulsiva. Me refiero a que los jóvenes varones que deben afirmar constantemente que tienen una actividad sexual precoz. Autores como Kimmel (1997) y Gilmore (1990) han demostrado que los

hombres tienen la necesidad de probar su virilidad, siendo la sexualidad un espacio en donde se puede mostrar. En el caso del “los cinco tigres”, ellos lo demuestran en sus reuniones, mostrando quien tiene la mayor colección de *hentai* o quien consigue nuevo material pornográfico.

Por otra parte, Lucas tiene una idea de cómo *debe* pensar el varón cuando mira *anime*, “saber que solo son dibujos que no causan daño a nadie” según el entrevistado. Para Lucas es bueno ver *anime* sin importar el tipo de *anime hentai* que te gusta, no lastimas a nadie. Existen *animés* que muestran situaciones de violaciones, sadomasoquismo que conllevan a la muerte. Esto no inmuta al entrevistado sabe el contenido de los *animés* con contenido sexual. Es por eso que quiere dejar claro como se aprecia en la entrevista, que hay que saber la diferencia en ver y gustar del *anime* y querer recrearlo y perderse en un mundo de fantasía.

Con lo anteriormente señalado, los jóvenes que consumen *hentai*, se encuentran inmersos dentro de la fantasía *anime*. Los jóvenes se obsesionan de personajes de mujeres erotizadas de *anime*, que muestran solo determinadas partes del cuerpo que componen a una supuesta “mujer ideal”. Entonces podríamos hablar de una estimulación visual, en donde el *fetiché* es “un objeto, un órgano, una porción del cuerpo -por un sujeto- es el efecto de una práctica de representación muy importante del fetichismo” (Hall, 2000: 437). En este entra el voyerismo, esas miradas de los espectadores que también repercute en violencia contra la mujer.

En resumen, las imágenes de las series y revistas *hentai* muestran partes específicas de los personajes femeninos, en poses eróticas, que desembocan en deseos sexuales, para la estimulación de los coleccionistas del *anime*. Esto tiene que ver con la cuestión del consumo de mercancía, que por un lado construye en el imaginario de los jóvenes varones una idea de cómo *deben ser* y comportarse las jóvenes mujeres, y por otro lado determinada parte del cuerpo de la mujer es fetichizada, es decir se la convierte en un objeto que se encuentra disponible.



## CAPÍTULO 7: CONCLUSIONES

En este último capítulo, resumo los hallazgos principales de mi estudio, respondiendo a las preguntas de mi investigación. Comento sobre la *cultura juvenil* del *anime*, haciendo referencia a las representaciones de la imagen, el manejo del cuerpo, en un contexto donde también la globalización interfiere. Con ello, logro contribuir a los procesos sociales y de transformación de la cultura juvenil de La Paz y El Alto. También enriquecer los estudios de la antropología urbana a partir de las particularidades y las posibles actuaciones de los/as jóvenes en sus relaciones con la cultura del *anime*, además muestro su apropiación de espacios urbanos y la construcción de nuevas redes juveniles y de encuentro donde pueden plasmar ciertas modificaciones de sus cuerpos.

### **¿Cuáles son las representaciones que realizan los/as jóvenes a través de sus cuerpos y mediante performances en los eventos *anime* de la ciudad de La Paz?**

Indagué en varios aspectos respecto a cómo los/as jóvenes se disfrazan y se adaptan a los personajes del anime, además me detuve a observar en los elementos que encierra el *performance* del anime. Desde la llegada del internet, los medios masivos como la televisión, la radio, los teléfonos celulares, se ha expandido y difundido diferentes culturas desde distintos puntos del mundo. Las distancias ya no son un problema cuando se trata de enviar información, se han conformado nuevos estilos de vida, y se ha presentado una nueva problemática la “utilización” del cuerpo. En este dinámico proceso social uno de los actores principales han sido los/as jóvenes quienes han ido reconfigurando nuevos imaginarios y creando nuevas imágenes a través de sus cuerpos.

La globalización demuestra que las identidades son dinámicas, la cultura y la tradición no son arraigados dentro de un territorio, sino que se expanden a otros territorios, haciendo que los/as jóvenes construyan sus identidades desde su propia cultura y las entretejan con otras perspectivas culturales. La cultura del *anime* ha sido aceptada por los/as jóvenes bolivianos, pero toma diferentes trayectorias, creando tensiones y antagonismos con respecto a la cultura del *anime*.

Así por ejemplo, la cultura del *anime* japonés llegó a Bolivia y fue aceptada por los/as jóvenes paceños/as y alteños/as. Entonces, se dio el crecimiento de los/as seguidores fanáticos del *anime* haciendo que traigan más mercancía y sea de mayor consumo, desde adolescentes hasta jóvenes de distintas clases, etnias y géneros, mostrando diferentes modelos y maneras de corporalidad, como el *cosplay* y *croosplay*. En donde se demuestra el manejo del cuerpo y la dinámica que los jóvenes construyen y adaptan eligiendo a cada personaje que quisieran representar por diferentes motivos: atracción, deseos, identificación y comprensión.

Como pudimos observar en las entrevistas, los distintos hallazgos muestran estas nuevas representaciones que realizan los/as jóvenes mediante el *performance* que es protagonizado por jóvenes de distintas partes del país: paceños/as, cochabambinos/as, alteños/as que moldean sus cuerpos, utilizando diferentes ropas, comportándose como personajes de ficción. Incorporando estos nuevos estilos y movimientos a la cultura boliviana.

Sin embargo, este tipo de representaciones que realizan los/as jóvenes sobre el *anime* japonés no abandona por completo los patrones culturales de Bolivia, es decir como el caso de Sayuri la hija de la mujer aymara y comunicadora Remedios Loza, pude observar que también se genera *transculturización*<sup>88</sup>. Puesto que Sayuri entreteje en sus explicaciones que tanto las ideas japonesas como bolivianas son válidas, se refuerzan y se complementan. Esto nos demuestra que el proceso de intercambio entre culturas, presenta en nuestra sociedad un *entramado cultural* que se genera en los espacios de *anime*, donde podemos hallar, personas de diferentes estratos sociales, edades, géneros y adscripciones étnicas.

### **¿De qué manera los/as jóvenes (Ángela y Manuela) reconfiguran sus cuerpos y sus imaginarios en el evento *anime*?**

En el primer capítulo, analicé la construcción del cuerpo, es por eso que se debe descartar la idea de “naturalidad del cuerpo”, como un ente puramente biológico, universal y único, porque no muestra el verdadero cuerpo con desigualdades y diferencias corporales que son construidas social y culturalmente. Dado que la entrevista y análisis de Ángela y Manuela, pude demostrar que mediante *performances* es posible realizar cambios mediante el manejo

---

<sup>88</sup> Según Martí Josep transculturación: “los procesos de transformación cultural debido al contacto entre dos culturas diferentes” (Martí 2004: 2)

del cuerpo e inclusive se puede transformar el género. El cuerpo es una frontera dinámica y mutable, donde toda persona, empieza a conocer y experimentar. Por tanto, la experiencia vivida del mundo perteneciente a un sujeto es corporeizada y plasmada, por lo cual ya no se trata más ni de un objeto puro ni de un sujeto puro.

Las personas que no están relacionadas al mundo *anime* no comprenden las prácticas Ángela y Manuela que experimentan *cosplay* en el evento *anime*. No obstante, *otras* personas que si se relacionan con ese mundo entenderán y comprenderán estas nuevas formas de expresiones corporales (*cosplay* y *crossplay*) sin prejuicios.

Al introducirme al contexto de *anime*, manga, videojuegos, a *otakus* y fanáticos, observé que los/as jóvenes que son *otaku* y/o fanáticos asisten a los eventos, utilizan la fotografía como un medio para representarse, es decir los *crossplayer* y *cosplayer*, construyen sus poses, la vestimenta que llevan puesta y los accesorios para construir dicha imagen. Examinan si su traje está bien confeccionado, y si está de acuerdo al personaje del videojuego. También, las personas que asistieron al evento, examinaron a Ángela y Manuela, a sus personajes si tiene todos los accesorios, si concuerdan, sus poses y sus movimientos, y si hacen creer a los visitantes del evento. Las poses que eligen para la foto, es parte del personaje. Por último el gesto del rostro. Tiene que mostrar la intensidad del personaje la forma de mirar si es seria, sexy, enojado, desinteresado, etc. Los/as jóvenes fanáticos del *anime* perciben todos estos puntos y califican a los *cosplayer* y *crossplayer* y las fotografías.

Para finalizar, los/as jóvenes involuntariamente, demuestran que las personas no se encuentran predeterminados. Muchos se quieren separar de su personaje, sin comprender que se fusionaron. Así como, tomamos ciertos rasgos culturales y la volvemos parte de nuestra vida diaria, estos/as jóvenes adquieren otras prácticas corporales y las vuelven suyas.

La fotografía, para Montellano, “[l]a fotografía, aún ante su cualidad o defecto de pretender representar un análogo a ‘la realidad’, tiene la gran capacidad de ser un medio para la representación de los cuerpos” (Montellano, 2008:115). Es una herramienta que utilizo para mostrar la construcción de los cuerpos en Bolivia mediante el *cosplay* y el *crossplay*. La fotografía muestra a Ángela y Manuela su representación de los personajes y crea impresión a los que observan. Ellas se vuelven una representación de los/as jóvenes, creando nuevas

formas de expresiones juveniles. La fotografía permite el reconocimiento de que son parte de una cultura juvenil y que se están apropiando de espacios en la ciudad. Son parte de nuestra realidad.

### **¿Qué prácticas y discursos de los/as jóvenes que asisten a los eventos *anime* manifiestan sus relaciones étnicas, género y clase social?**

Cuando me introduje al análisis del segundo capítulo, pude ver esta relación que tienen la cultura boliviana y la cultura japonesa mediante el proceso de globalización. Entendiendo que por medio de la comunicación y de los medios de información masiva, los/as jóvenes miembros del grupo *Anime Generation* muestran el deseo de que los eventos *anime* sean más conocidos y que sean apoyados por los adultos, así también sean reconocidos por la sociedad boliviana.

Desde el comienzo de la fundación del *club Anime Generation* tuvieron varios problemas ya que era un movimiento juvenil nuevo, que se abría en una sociedad conformada por la generación mayormente de indígenas (El Alto y la ciudad de La Paz). No obstante, estos jóvenes a partir de la diferencia es que difundieron información y productos sobre la cultura del *anime* japonés. Con esta nueva generación de coleccionistas y fanáticos, el consumo aumentó, porque la mercancía es más fácil de conseguir.

A pesar de ser un grupo consolidado que se reúnen y realizan actividades referentes a la cultura *anime*, se sienten paceños, alteños y apoyan a la producción boliviana, como revistas de dibujantes *anime* paceños, grupos de música japonesa que son conformados por los/as jóvenes bolivianos/as que los invitan a tocar a los eventos. Aceptan la cultura japonesa, sin tener que renunciar a la cultura propia de Bolivia.

El club *Anime Generation* organiza y realizan los eventos, ayudan a sus diferentes miembros, para participar en los concursos de otros eventos. Fundan los clubes para conseguir *animes*, jugar videojuegos, realizar *cosplay*, ven *animes*, y se apoyan como grupo. Los clubes pueden estar especializados en algún grupo de música japonés o alguna serie de anime. Están en constante intercambio de productos, algunos son miembros de varios clubes y se fundan nuevos grupos conformando redes juveniles.

En la *cultura juvenil*, los/as jóvenes buscan sus propios espacios, para poder surgir y desarrollarse como individuos independientes. Es por eso que, los eventos realizados son para poder *ser* lo que ellos desean, sin tener que ocultarse y evitando miradas ajenas y de reproche. Es muy importante resaltar que tanto varones como mujeres se encuentran en este entramado cultural, que indica la complejidad de la construcción de identidades, y que genera nuevas formas de vida.

Esto tiene que ver con el proceso de *transculturización* que se vive en el mundo globalizado actualmente, en donde existen nuevas prácticas que generan formas de relacionamiento y agrupación juveniles, transformada a lo que anteriormente plasmaba la cultura juvenil boliviana. No obstante, estas nuevas prácticas culturales a pesar de ser innovadoras en maneras de expresarse y manejo del cuerpo, muchas veces traen consigo estereotipos que conducen a la homogeneización de las personas que forman parte de este grupo bajo un mismo patrón, así se atribuye a que toda “las chicas deberían ser como las *animes*”.

**¿De qué manera las imágenes de personajes femeninos dibujados en revistas y series anime (*Mangas* y *Hentai*) imponen el modelo a seguir en las jóvenes y la idealización de estos personajes en los hombres?**

Se demostró que la masculinidad es construida mediante un proceso de socialización en contraposición a las feminidades. Es un conjunto de atributos, valores y conductas que esencializa lo que es masculino. En este contexto se entiende que la masculinidad debe ganarse a partir de constantes demostraciones, pruebas, evaluaciones y deberes. Entonces se determina que es lo que deben reprimir los hombres y que deben exhibir ante su entorno social.

Como constaté en la entrevista con uno de los miembros de “los cinco tigres”, que coleccionaba *hentai*, él tenía la idea de cómo *deber ser* y actuar la mujer pacheña y también que demostraciones debe hacer el hombre que tiene preferencia por el *hentai*. El *hentai* muestra a los jóvenes varones, un modelo la masculinidad hegemónica del sistema patriarcal que presenta al hombre como un ser superior capaz de subordinar a la mujer y también a otros varones a los que considera inferiores. Es por eso que para entrar a su grupo los hombres deben demostrar “ser perversos” y si es que no llegan a ser aquel hombre son excluidos

dentro de este espacio. Este modelo de masculinidad dominante está sostenido por el poder, en el marco de una sociedad y cultura androcéntrica y globalizadora.

No solo por parte del *hentai*, también se ve esta cosificación y dominio hacia la mujer en diferentes tipos de *anime*, mostrando un estereotipo de cuerpo que debería tener la mujer, haciendo que tanto los/as jóvenes busquen esa idealización de la mujer que presenta el *anime*. Estos poses, movimientos y vestimenta que presentan los personajes femeninos los copian las jóvenes pacañas y alteñas, en los eventos, buscan distinguir y realzarse mediante la reproducción de lo que ven del *anime*.

Con la venta de las fotografías de *cosplayers* japonesas, se entra dentro de un masivo consumo e imposición de imágenes que representan a las mujeres japonesas de manera sometida, erotizada y denigrada. Las fotografías muestran una preparación del lugar en donde se saca la foto, el brillo de la luz, la ropa totalmente descubierta, más la utilización del *photoshop* indicando que son imágenes ritualizadas.

Esta situación, del trato hacia la mujer no lo note del todo hasta la entrevista que tuve con Dalena, que mostró esta visión del *anime* desde la perspectiva de una joven pacaña. Entre los diferentes enfoques, la más obvia que me demostró sobre los diseños de los dibujos de los personajes femeninos. Las mujeres del *anime* entran dentro de un estereotipo de mujer japonesa, con belleza occidentalizada, delgadas con senos prominentes, piernas largas y blancas. Esta forma de dibujar a la mujer, no solo incorpora una clase de imaginario de la mujer al hombre, asimismo, las jóvenes pacañas y alteñas que asisten a los eventos idealizan a los personajes femeninos del *anime*. Quieren parecerse a los personajes *anime*, se empiezan a teñir el cabello, utilizan la ropa de sus personajes femeninos del *anime*, en muchos casos faldas o blusas. También coleccionan pines y *stickers*<sup>89</sup>, que los colocan en sus mochilas y cuadernos.

Otros comportamientos que se ven en las series de *anime* sobre los personajes femeninos, no solo para la estimulación del varón, sino también los personajes femeninos que están encargadas en todo lo referente a la limpieza y orden de la casa, preparar la comida. Estar

---

<sup>89</sup> *Stickers* en inglés significa calcomanía.

atentas al hombre, para que cuando regrese este todo preparado y limpio. Dalena hizo referencia que “son dibujados por hombres”, los *animés* representan una estimulación visual, donde las imágenes muestran a mujeres comportándose como el varón quiere que se comporten, sumisas y disponibles para el hombre.

Finalmente, las reflexiones sobre las relaciones entre masculinidades me demostraron que el modelo hegemónico impuesto para el varón, es representado en los dibujos *animés*. Se puede ver que los *animés* intentan homogenizar a los varones en un molde estático y ejerce control psicológico sobre los sujetos, creando imaginarios e idealizaciones sobre la mujer. También pude notar que los varones que asisten a los eventos *animés* de la ciudad de La Paz, asumen la masculinidad hegemónica, así como sus valores desigualitarios y discriminatorios, y que los reproducen en sus comportamientos cotidianos. En consecuencia, dicho modelo masculino hegemónico imposibilita las relaciones igualitarias de género.

## BIBLIOGRAFÍA

ALBORNOZ, Pedro (2003). *Percepciones del cuerpo desde lo social y desde los márgenes. Mascaradas masculinas. Travestis y fisiculturistas. Desconstrucción desde los estudios GLBT*. En varios autores. Documento coloquio “El cuerpo en los imaginarios”. La Paz: Universidad Mayor de San Andrés – Carrera de Literatura. Universidad Católica Boliviana – Departamento de Arte y Cultura. Bolivia.

ARCE Cortés, Tania (2008). *Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación?* Revista Argentina de Sociología, año 6, Nº 11, pp. 257-271.

ARISPE, Lourdes y ALONSO, Guiomar (2001). *Cultura, comercio y globalización*. Estudios latinoamericanos sobre cultura y transformaciones sociales en tiempos de globalización 2. CLACSO. Buenos Aires

ARUQUIPA Pérez, David (2003). *Lenguajes Corporales: Transgresión Transformista*. Texto editado por: K-os Galán.  
<http://www.ciudadaniasexual.org/boletin/b4/Transgresi%C3%B3n%20Transformista.pdf>

BARRIENTOS Salinas, Javier Alejandro (2004) *Espacialidad y Proxémica en los escenarios urbanos de la muerte: Cementerios en la ciudad de La Paz*. UMSA. La Paz.

BELTING, Hans (2007). *Antropología de la imagen*. Traducido por Gonzalo María Vélez Espinosa. Editorial Katz: Buenos Aires.

BENEDICT, Ruth (1989). *El hombre y la cultura*. Edhasa. Barcelona.

BERGER, John (1975). *Modos de ver*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona.

BUTLER, Judith (2001). *El género en disputa. Feminismo y la subversión de a identidad*. Ed. Paidós Mexicana S.A.

BUTLER, Judith (1996). *Variaciones sobre sexo y género: Beauvoir, Witting y Foucault*. En M. Lamas (comp.) *El género: La Construcción Cultural de la diferencia Sexual*, pp. 303-326. México, D.F.: UNAM, Grupo Editorial Miguel Angel Porrúa.



CABALLERO Espinoza, Ángela María (2001) *Fiesta religiosa de la virgen de la Merced en Cota-Cota: Estudio sobre identidad social y estrategias de etnicidad urbanas en una comunidad compuesta por tres generaciones*. UMSA. La Paz.

CALLE Arteaga, Mario Marcelo (2006) *Influencia de la cultura urbana en niños, hijos de migrantes aymaras hacia la ciudad de La Paz. Estudio de caso "Proyecto apoyo pedagógico Betania"*. UMSA. La Paz.

CASTELLANOS Llanos, Gabriela (2006) *Erotismo, violencia y género: deseo femenino, femineidad y masculinidad en la pornografía* (Págs. 53-65), Rev. La Manzana de la discordia <http://manzanadiscordia.univalle.edu.co/volumenes/articulos/A1N2/art4.pdf>

CASTELLS, Manuel. (1995) *La ciudad informacional. Tecnologías de la información, reestructuración económica y el proceso urbano regional*. Alianza Editorial. Madrid.

CASTELLS, Manuel (1996) *La sociedad red. La era de la información*, Volumen 1. Ed. Alianza. Madrid.

CERBINO, Mauro; CHIRIBOGA, Cinthia y TUTIVÉN, Carlos (2001). *Culturas Juveniles. Cuerpo, música sociabilidad & género*. Primera edición, Convenio Andrés Bello. Segunda edición. Ediciones Abya-Yala. Quito – Ecuador.

COLLIER, John (2006) *Antropología visual: la fotografía como método de investigación*, en Juan Naranjo, ed. *Fotografía, Antropología y colonialismo (1845-2006)*. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, pp. 177-181.

COSTA, Pere-Oriol; PÉREZ Tornero, José Manuel y TROPEA, Fabio (1996). *Tribus Urbanas. El ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia*. Paidós. España.

DELGADO, Juan Manuel Y GUTIÉRREZ Fernández, Juan (1995). *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales*. Editorial Síntesis. España.

DENZIN, Norman y LINCOLN, Yvonna (1994). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. Sage Publications Inc. Estados Unidos. Traducción Mario E. Perrone.

ELTIT, Diamela (2000). *Emergencias – Escritos sobre literatura, arte y política*. Editorial Planeta Chilena S.A. Chile.

ESTENSSORO, Paula. (2003). *Polleras y mercados. Los cuerpos en desplazamiento de las cholas recoveras* en coloquio “EL cuerpo en los imaginarios”. Ed. Artes Gráficas S.R.L. La Paz-Bolivia. Págs. 36-41.

FEIXA, Carlos (1998). *El reloj de arena: culturas juveniles*. México. Causa Joven-IM.

FOUCAULT, Michel. ([1976] 2008). *El dispositivo de sexualidad*, en *Historia de la sexualidad I. La voluntad de saber*, pp.75-126. Siglo XXI: Buenos Aires.

FOUCAULT, Michel (1984). *Si no hubiese resistencia no habría relaciones de poder*. Un diálogo entre Michel Foucault, Bob Gallagher y Alexander Wilsonl, en *La cultura en México*, suplemento Siempre, “Tres conversaciones con Michael Foucault sobre Piere Reviere, la historia de la sexualidad y el movimiento gay”, pp. 44-57. Universidad Autónoma de México: México D.F.

FOUCAULT, Michel (2007). *Los Anormales*. Curso en el Collège de France (1974-1975). Fondo de la Cultura Económica de Argentina S.A. argentina.

FERNANDEZ, Josefina (2003). *Los cuerpos del feminismo* en Diana Maffia (comp.) *sexualidades migrantes. Género y transgénero*, pp. 138-154. Buenos Aires: Feminaria Editora.

GARCÍA Canclini, Néstor (1990). *Culturas híbridas*. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. Grijalbo. México.

GEERTZ, Clifford ([1987] 1999). *Interpretación de las culturas*. Editorial Gesida. México D.F.

GIL Rodríguez, Eva Patricia (2002) *¿Por qué le llaman género cuando quieren decir sexo?: Una aproximación a la teoría de la performatividad* de Judith Butler. Athenea Digital, num. 2. Págs. 33-41.

GILL, Roseland (2007). *Gender and the Media: elements of a sensibility*. European journal of cultural studies. Cambrige: Polity Press. Págs. 147-166

GILL, Roseland (2009). *Beyond the "Sexualization of Culture"*. Thesis: An Intersectional Analysis of "Sixpacks". "Midriffs" and "Hot Lesbians" Advertising, 12, 2, 137-160.

GOFFMAN, Erwin (1991). *Los momentos y sus hombres*. Ediciones Paidós Ibérica S.A. Barcelona.

GUBA, Egon y LINCOLN, Yvonna (2002). *Paradigmas en competencia en la investigación*. En Denman, C y J.A. Haro (comps.). "Por los rincones. Antología de métodos cualitativos en la investigación social". El Colegio Sonora. Hermosillo, Sonora.

HALL, Stuart (2000). *El espectáculo del otro*. <http://www.ramwan.net/restrepo/hall/el%20espectaculo%20del%20otro.pdf>

HAMILTON, D.L. y TROILER, T.K. (2000) *Stereotypes and Stereotyping: An Overview of the Cognitive Approach*. En Dovidio, J.F. y Gaertner, S.L. (Ed.): *Prejudice, Discrimination and Racism*, Orlando, Academic Press, 1986, pp.127-163; citado en Biernat, Monica y Dovidio, John F.: "Stigma and Stereotypes", en Haetherton, Todd F.; Kleck, Robert E.; Hebl, Michelle R.; y Hull, Jay G: *The Social Psychology of Stigma*, New York, The Guilford Press. Pág.88-125.

HAMMERSLEY, Martyn y ATKINSON, Paul (1994) *Etnografía: Métodos de investigación* Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Barcelona.

HARAWAY, Donna Jeanne (1991) "Conocimientos situados: la cuestión científica en el feminismo y el privilegio de la perspectiva parcial". En *Ciencia, cyborgs y mujeres*. La reinención de la naturaleza. Madrid: Cátedra. Pp. 313-346.

HEBDIGE, Dick (2002). *Subcultura: El significado del estilo*. Ediciones Paidós Ibérica S.A. España.

HERNÁNDEZ, Iliana (2003). *Los entornos virtuales inmersivos y el retorno del cuerpo en coloquio "El cuerpo en los imaginarios"*. Ed. Artes Gráficas S.R.L. La Paz- Bolivia. Págs. 12-15.

LAMAS, Marta (1997). *Usos, dificultades y posibilidades de la categoría de género*, en Marta Lamas (comp.), *El género: la construcción cultural de la diferencia sexual*. Coordinación de Humanidades, Programa Universitario de Estudios de Género, UNAM: México D.F.

LINK, Bruce y PHELAN, Jo (2001). *Conceptualizing stigma*. *Annual Review of Sociology*, Vol.27, pp.363-385

LE BRETON, David (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Ediciones Nueva visión. Buenos Aires.

MARCEL, Mauss (1979 [1971]). *Sociología y Antropología*. Editorial Technos. Madrid.

MARTÍ, Josep (2004). *Transculturación, globalización y músicas de hoy*, Revista Transcultural de Música #8 (2004) ISSN (versión en línea): 1697.0101

MAFFESOLI, Michel (2004 [1990]). *El tiempo de las tribus*. Editorial Icaria. Barcelona.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. y SILVA, Armando (1997). *Proyectar la Comunicación*. Tercer mundo editores. Colombia.

MAUREIRA Solis, Ingrid (2009). *La deconstrucción del nombre propio en la nominación travesti*. Alpha N. 29. Pág. 155-165.

MAYAN, María (2001). *Una introducción a los métodos cualitativos*. Qual Institute Press. México.

MEAD, Margaret (2006 [1935]). *Sexo y temperamento en tres sociedades primitivas*. Editorial Paidós. España.

MENÉNDEZ, Edurado (2002). *La parte negada de la cultura. Relativismo, diferencias y racismo*. Ed. Bellaterra. España.

MIRIÉ, Marija (2003) *Estigma y discriminación: vinculación y demarcación*. Artículo publicado en Paradigmas Año I. Número 2.

MONTELLANO, Violeta. (2008). *Auto/representaciones de quienes se/curan: Sistemas terapéuticos en el Municipio de Aucapata (Departamento de La Paz, Bolivia 2006-7)*. UMSA: La Paz.

MONTENEGRO, Elena (1998) *Construcciones de identidades e identidades tipo en la ciudad de La Paz*. UMSA. La Paz.

NUÑEZ Bacarreza, Gabriela (2011). “Ésta es la única puerta que se abre en sentido contrario”. *RELACIONES DE GÉNERO: DESACATOS EN EL PUEBLO LA CONCEPCIÓN*. Departamento de La Paz, Bolivia, 2008-2009. UMSA. La Paz

ORTIZ, Fernando (1963). *Contrapunteo cubano del tabaco y el azúcar*. La Habana: Consejo Nacional de la Cultura.

PAULSON, Susan (2001). *Let there be queer! The creation of gay and woman in Bolivia*. Latin American Studies Association. Washington d.c.

PEQUEÑO Bueno, Andrea (2007). *Imágenes en disputa. Representaciones de mujeres indígenas ecuatorianas*. Ed. Abya-Yala. Quito-Ecuador.

PÉREZ, Serrano Gloria (1994). Capítulo I, “Modelos o Paradigmas de Análisis de la realidad Implicaciones Metodológicas” en investigación cualitativa. *Retos e Interrogantes*. I. Métodos, pp. 15-42. Editorial La Muralla, S.A. Madrid.

POTTER, Jonathan (1998). *La representación de la realidad: discurso, retórica y construcción social*. Editorial Paidós, SAICF, Defensa, 599. Buenos Aires.

PRECIADO, Beatriz, (2010). 1. Arquitectura Play Boy (Págs.13-30), En *Pornotopía: arquitectura y sexualidad en "Playboy" durante la guerra fría*, Barcelona, Anagrama.

RANCE, Susanna y SALINAS Mulder, Silvia (2001). *Investigando con ética: aportes para la reflexión*. La Paz: Comité de Investigación, Evaluación, Políticas de Población y Desarrollo (CIEPP)/Population Council.

RAPISARDI, Flavio y DELFINO, Silvia (2002). *Estudios queer: desigualdades y diferencias* en Zulema Alanes B. (ed.) Causas Vivida. Revista de Experiencias en Advocacy Participativo, pp. 31-33. La Paz: CISTAC.

RESTREPO, Eduardo. (2009). *Identidades: planteamientos teóricos y sugerencias metodológicas*. Gabriela Castellanos, Delfín Ignacio Grueso y Mariángela Rodríguez (eds.), *Identidad, cultura y política: perspectivas conceptuales, miradas empíricas*. Cali: Universidad del Valle.

REVILLA Herrero, Walter Gabriel (2006) *Representaciones colectivas sobre la autoridad y construcción de legitimidad en la organización vecinal del distrito IV de El Alto (2002-2005)*. UMSA. La Paz.

RIBERO, Gustavo Lins (2004). *Tropicalismo y europeísmo*. Modos de representar a Brasil y Argentina. En: Alejandro Grimson, Gustavo Lins Ribeiro y Pablo Semán (comps.). *La antropología brasileña contemporánea. Contribuciones para un diálogo latinoamericano*. Prometeo Libros-ABA. Buenos Aires. Págs. 165-195.

ROTH, Julia. (2013). *Entangled Inequalities as Intersectionalities. Towards an Epistemic Sensibilization*, Working paper Series 43, Desigualdades.

SALAZAR, Cecilia (2006). *Pueblo de humanos: metáforas corporales y diferenciación social indígena en Bolivia* en *Anthropologica*. Ed. Fondo Editorial. La Paz. Págs. 5-27.

SALINAS Mulder, Silvia (2003). *Cuerpos y géneros: diversas miradas desde l antropología*. Presentación inédita al Encuentro Drag Queen: Lenguajes Corporales, Transgresión, Transformista, La Paz, 3 de mayo.

SAU, Victoria (2000). *Diccionario ideológico feminista*, volumen I, Icaria: Barcelona.

SCOTT Wallach, Joan (1996). *El género: una categoría útil para el análisis histórico*. En: Lamas Marta Compiladora. *El género: la construcción cultural de la diferencia sexual*. PUEG. México.

STANLEY, Liz y WISE, Sue (1990). *Method, Methodology and Epistemology in Feminist Research Processes*. En Stanley, *Feminist Praxis*. Routledge library edition: Feminist theory.

TAPIA, Luis (2003). *Pensar los cuerpos o el cuerpo manda* en coloquio “El cuerpo en los imaginarios”. Ed. Artes Gráficas S.R.L. La Paz-Bolivia. Pág. 138 – 139.

VERA Lugo, Juan Pablo y JARAMILLO Marín, Jefferson (2007). *Teoría social, métodos cualitativos y etnografía: el problema de la representación y reflexividad en las ciencias sociales*. Pontificia Universidad Javeriana. Colombia.

VERGARA Figueroa, Cesar Abilio (1977). *Apodos, La reconstrucción e identidades; estética del cuerpo, deseo, poder y psicología popular*. INAH México.

VILLARREAL, Rogelio (2000). *Los quebrantos de la contracultura mexicana*, en Martínez Rentería. *Cultura Contra Cultura: diez años de contracultura en México*, México, Plaza Janés Crónica.

WALLMAN, Sandra (1992) *Contemporary Futures: Perspectives from Social Anthropology*. Routledge. Londres.

WEEKS, Jeffrey. (1998). *Sexualidad*. Editorial Paidós. México.

### **Referencias de sitios web**

[http://japanemotion.metroblog.com/la\\_historia\\_del\\_anime](http://japanemotion.metroblog.com/la_historia_del_anime)

<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-22012009002900011>

<http://anime-max.com.ar>

<http://www.neoteo.com/historia-del-hentai-por-que-es-tan-pervertido/>