

maquillaje
integración
diferentes
femenino
estudiando
trabajo
mujeres
reunión
interpretar
producto
representa
actividades
anime
manga
gender
personaje
verdad
cultura
parecido
bender
juego
grupo
sofa
disfraz
rol
concurso
premio
género
evento
tutor club
aprender
otaku
bonito
traje
calidad
cosplayers
halloween
públicos
participar
comic
masculino
mundo
caballeros
fanáticos
amigos
compartir
presentación

Masculinidades Cosplay: hibridación, transgresión y tradición

Jeimy Johana Acosta Fandiño

Universidad Nacional de Colombia

Nota del autor

Jeimy Johana Acosta Fandiño, Maestría en Estudios Culturales, Facultad de Ciencias

Humanas, Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá.

Esta investigación conto con el apoyo de la Universidad de Ibagué.

La correspondencia en relación con esta investigación debe dirigirse a Jeimy Johana Acosta

Fandiño, oficina de Proyectos Especiales Universidad de Ibagué correo electrónico:

jjacostaf@unal.edu.co, jeimy.acosta@unibague.edu.co

Masculinidades Cosplay: hibridación, transgresión y tradición.

Jeimy Johana Acosta Fandiño

Tutor: John Jairo Uribe Sarmiento

Doctor en Estudios políticos y relaciones internacionales, Magister en Ciencia Política,

Especialización en Planificación Desarrollo Regional, Pregrado en Antropología

Docente Universidad de Ibagué

Co-tutor: Fabio Enrique López De la Roche

Doctor en Estudios Literarios, Magister en Análisis de Problemas Económicos Políticos e

Internacionales. Pregrado en Historia Universal.

Docente Universidad Nacional de Colombia

Mayo del 2018

Nota del autor

Jeimy Johana Acosta Fandiño, Maestría en Estudios Culturales, Facultad de Ciencias

Humanas, Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá.

Trabajo para optar al título de magister en Estudios Culturales

Esta investigación conto con el apoyo de la Universidad de Ibagué

La correspondencia en relación con esta investigación debe dirigirse a Jeimy Johana Acosta

Fandiño, oficina de Proyectos Especiales Universidad de Ibagué correo electrónico:

jjacostaf@unal.edu.co, jeimy.acosta@unibague.edu.co

*En honor de las tres Marías de mi vida,
mi abuela, mi madre y mi hija
aquellas que sembraron en mí, el espíritu del Roble.*

*Con amor para mis hermanos
Yolima, Jeir y Viviana
Porque el logro de uno, siempre será el logro de todos.*

AGRADECIMIENTOS

Deseo expresar mis agradecimientos, en primer lugar, a Dios, por darme la voluntad para terminar cuando perdí la fe en mí misma. A todos los Cosplayers que con su pasión despertaron en mí la curiosidad y alimentaron este trabajo con sus diferentes historias.

A mi tutor Dr. John Jairo Uribe Sarmiento por acompañarme en este proceso, pese a mi falta de disciplina y terquedad. A mi co-tutor Dr. Fabio López de la Roche por la sinceridad en las apreciaciones sobre mi trabajo. A los jurados la Dra. Astrid Bibiana Rodríguez y el Dr. Oscar Iván Salazar Rodríguez, por tomarse el trabajo de leer este documento y comentarlo con respeto y rigor.

A la Universidad de Ibagué en especial a la Unidad de Proyectos Especiales quienes en cabeza de su coordinador el Dr. Hernán López Garay me apoyó con tiempo para poder terminar este documento y me soporto en los episodios “esquizofrénicos” producto del proceso escritural.

Tabla de contenido

PREÁMBULO	16
PRESENTACIÓN.....	10
CAPÍTULO I	14
ASPECTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS.....	14
1.1 SOBRE EL COSPLAY	14
1.2 BALANCE: IDENTIDADES, RITUALIDADES Y CONSUMO	27
1.3 JUEGO Y MASCULINIDAD A MODO DE ANÁLISIS TEÓRICO	44
1.4 ESTRATEGIA METODOLÓGICA	57
1.5 CONSUMO Y ESTIGMA, CATEGORÍAS EMERGENTES.....	71
CAPÍTULO II.....	76
ENTRE EL INTÉRPRETE Y EL PERSONAJE.....	76
2.1 EL COSPLAY COMO ACTIVIDAD ECONÓMICA.....	77
2.1.1 Cosmaker.....	80
2.2 CONSTRUCCIONES IDENTITARIAS	84
2.2.1 Personajes.....	84
2.2.2 La puesta en escena	90
2.2.3 Identidades	97

CAPÍTULO III.....	100
ENTRE EL PRESTIGIO Y EL DESPRESTIGIO	100
3.1 EXPECTATIVAS	103
3.2 LO QUE ESPERO DE TI, LO QUE ESPERAS DE MÍ	109
3.2.1 Intérprete y público: Confunde y perderás	109
3.2.2 Entre cosplayers: El conflicto interno	116
3.2.3 Intérprete y familia: entre el respeto y la sensatez	120
3.2.4 Intérprete y eventos: diversidad y trato diferencial	121
3.3 ESTIGMAS	122
CAPÍTULO IV.....	125
MASCULINIDADES COSPLAY	125
4.1 TRANSGRESIÓN – CROSSPLAY	127
4.2 HIBRIDACIÓN – GENDER BENDER	133
4.3 TRADICIÓN – MECHA Y ARMADURAS	136
CONCLUSIONES	141
LISTA DE REFERENCIAS	147
ANEXOS	151
ANEXO 1. CUADRO PERFIL DE ENTREVISTADOS.....	151

ANEXO 2. CUADRO MATERIAL DE REFERENCIA	155
ANEXO 3. DIAGRAMAS POR CAPITULO	156
3.1 LÍNEA DEL TIEMPO (HISTORIA DEL COSPLAY).....	156
3.2 CULTURA POP JAPONESA.....	157
3.3 ESTRATEGIA METODOLÓGICA (1)	158
3.4 ESTRATEGIA METODOLÓGICA (2)	159
3.5 CATEGORÍAS	160
3.6 CATEGORÍAS EMERGENTES	161
3.7 HALLAZGOS (INTERPRETE PERSONAJE).....	162
3.8 HALLAZGOS (PRESTIGIO DESPRESTIGIO 1).....	163
3.9 HALLAZGOS (PRESTIGIO DESPRESTIGIO 2).....	164
3.10 IDENTIDADES MASCULINAS	165

Tabla de Fotografías

Fotografía 1. Cosplay estilo Furry.	19
Fotografía 2. Cosplay estilo Animagao.....	19
Fotografía 3. Cosplay estilo Mecha.	20
Fotografía 4. Cosplay estilo Tradicional.....	20
Fotografía 5. Cosplay estilo Kugurumi.....	21
Fotografía 6. Cosplay estilo Lolicon.....	22
Fotografía 7. Cosplay estilo Shotacon..	22
Fotografía 8. Cosplay estilo Gender Bender	23
Fotografía 9. Cosplay estilo Crossplay.	23
Fotografía 10. Comunidad Saint Seiya..	79
Fotografía 11. Armadura.....	82
Fotografía 12. Fito Rey (Kratos).....	92
Fotografía 13. Fito Rey (Kratos).....	93
Fotografía 14. Fito Rey (Kratos).....	95
Fotografía 15. #CosplayRespect	104
Fotografía 16. Fito Rey (Rita Repulsa).....	128
Fotografía 17. Machico Soga (Rita Repulsa).....	129
Fotografía 18. Reina Helada y Candy.....	132

Tabla de Ilustraciones

Ilustración 1. <i>Kuroko</i>	87
Ilustración 2. Caballero Cisne.....	88
Ilustración 3. Kratos, el Dios de la Guerra.....	91
Ilustración 4. #CosplayRespect- Mensaje.....	105
Ilustración 5. Los Cosplay Andan Diciendo	106
Ilustración 6. Doctor Doom y Death Gun.....	110
Ilustración 7. Sailor Moon (Cosplay, Gender Bender y original).....	134
Ilustración 8. Caballero Tauro.....	138
Ilustración 9. ¿Sailor Moon, eres tú?	141

Tabla de Tablas

Tabla 1. Segmento de población al que va dirigido al manganime.	26
Tabla 2. Género temático categoría sexual..	27
Tabla 3 .Entrevistas.....	65
Tabla 4. Expectativa.....	70
Tabla 5. Intérprete	109
Tabla 6. Familia del intérprete	109
Tabla 7. Público	109

PREÁMBULO

La curiosidad ha sido parte de mi vida, recuerdo la primera vez que vi un travesti, tenía como siete años y lo observe detenidamente tratando de explicar algo que era distinto a lo que me habían enseñado que existía, finalmente esta persona a la que observaba me regañó por mi entrometida mirada. La curiosidad no ha cambiado mucho, la diferencia es que ahora soy más discreta en mi observación. Mi tema de investigación surge en Transmilenio, cuando ingresaron cuatro jóvenes, todos pertenecientes a una moda juvenil, los “Faras” o faranduleros, quienes usan abundante maquillaje buscando la perfección de su rostro, peinados extravagantes que enmarquen su belleza; usan accesorios de moda, modificaciones en su cuerpo como piercing y expansiones y además son usuarios acérrimos de redes sociales. Al ingresar estos jóvenes al Transmilenio algunos pasajeros los observamos con sorpresa, risa o desprecio.

Desde esta experiencia comencé a indagar sobre formas diferentes de masculinidad, en el camino descarte a los Faras por tratarse de una práctica efímera. Pero encontré el cosplay, el cual a través del juego lograba proponer algunas maneras diferentes de masculinidad a través de los estilos de representación y desde allí me di a la tarea de dar cuenta de cómo surgían estas masculinidades en un mundo de simulación.

En el cosplay se emulan a personajes de diferentes tipos de fuentes mediáticas, estas interpretaciones son puestas en los escenarios creados para el desarrollo de esta práctica, eventos que se disponen a recibir en forma de concursantes, modelos o público a los intérpretes. Estos intérpretes presentan a los personajes escogidos a través de estilos que invitan a explorar el género, estas exploraciones sumergen al cosplayer en un mundo de simulación con nuevas posibilidades, pero también los enfrenta al mundo cotidiano con sus estereotipos. Y es entre el mundo creado

para el cosplay y el mundo de vida cotidiana, que emergen y toman forma las masculinidades, algunas réplicas de formas ya establecidas y otras propuestas de nuevas posibilidades.

PRESENTACIÓN

La presente investigación indaga por ¿Cuáles son esas concepciones de mundo en las que se encuentra el Cosplay?, pero sobre todo ¿desde estas concepciones, ¿cómo se construyen las masculinidades? Como se podrá leer más adelante, en este universo de posibilidades, algunos practicantes hombres interpretan personajes femeninos, otros admiran la agresividad y la lucha, otros crean híbridos en los que “hacen” la versión masculina de una mujer. De otro lado, en este escenario de disputa por el reconocimiento y de discusiones sobre lo que significa ser y hacer cosplay, aparece lo femenino como un recurso para “ridiculizar” a los hombres. Para prestar atención a esta pluralidad de dinámicas, la presente investigación se sitúa en un enfoque cualitativo que, como lo menciona Galeano:

“apunta a la comprensión de la realidad como resultado de un proceso histórico de construcción a partir de la lógica de los diversos actores sociales como una mirada “desde adentro”, y rescatando la singularidad y las particularidades propia de los procesos sociales” (2007. P.20)

De manera similar, Vasilachis (2007) plantea el paradigma interpretativo, el cual se centra en la necesidad de comprender el sentido de la acción social en contexto y desde la perspectiva de los participantes: “este paradigma está basado en teorías como el interaccionismo simbólico, la fenomenología, la hermenéutica, la etnometodología, las que señalan la importancia de estudiar la acción y el mundo social desde el punto de vista de los actores” (2007. P50). Por lo tanto, esta investigación busca comprender el contexto histórico y actual en el que se sitúa la práctica cosplay y de allí dar cuenta de las concepciones de masculinidad desde los actores implicados.

Asimismo, este trabajo se sitúa en el ámbito de *la epistemología del sujeto conocido* planteada también por Irene Vasilachis, en la cual el investigador considera el resultado del proceso de

conocimiento como una “construcción cooperativa en la que los sujetos esencialmente iguales realizan aportes diferentes” (2006. P53).

Así que el esfuerzo por identificar las concepciones de los cosplayers demandó de la tarea de profundizar en sus relatos, de hacer seguimiento a sus publicaciones en redes sociales y desarrollar varias temporadas de observación. El trabajo de campo se desarrolló desde el año 2014, hasta el 2017, de tal manera que la información recolectada en cada año, permitió la reelaboración de las preguntas y de las estrategias de observación del siguiente.

En este proceso, el “jugar a ser otro”, elemento esencial del cosplay, se fue complejizando al articular lo lúdico (como construcción identitarias) con la búsqueda de prestigio y, por esta vía, con las lógicas del consumo simbólico: consumir no supone sólo el pago por un bien o servicio, implica tanto el acceso, como el uso de esos bienes y, por tanto, tiene implicaciones en la constitución de los sujetos, en sus identidades (García Canclini, 1995). En esta dirección apuntan varios trabajos que preguntan por el sentido que otorgan los cosplayers a sus representaciones (Nunes, 2014; Damasceno, 2013), por la manera como se articulan a los espacios urbanos (Nunes, 2014a) y por la construcción de sus masculinidades (Leng, 2013).

Ahora bien, la pregunta por las masculinidades remite a varias discusiones: en primer lugar, para algunos se trata de abordar el modo como los hombres han construido estrategias de dominación (Viveros, 2002). En segundo lugar, se trata de comprender las diferentes respuestas de los hombres a las dinámicas que han confrontado esa dominación y que han colocado a los hombres en situación de estrés (Ruangwanit y Wattanasuwan, 2011). La presente investigación presentará las masculinidades como un proceso creativo y lúdico, que logra articular de nuevas maneras lo que se considera propio de los hombres, pero que se enfrenta a un campo conflictivo en el que las masculinidades “tradicionales” se recrean. En el cosplay, “lo nuevo” y “lo viejo”, lo

global y lo local se dan cita, interpelándose, negociándose y pactando, re-creando y/o reproduciendo las fronteras de género, generación, raza y clase social. Dada la especial visibilidad que el cosplay adquiere a partir de estilos como el crossplay y el gender bender, este se constituye en un escenario estratégico para identificar algunos procesos a través de los cuales se construyen las masculinidades en el mundo contemporáneo.

Ahora bien, este documento se compone de cinco apartados desarrollados de la siguiente manera: en el apartado inicial se encuentra el capítulo uno el cual contiene seis ítems, los cuales nos permiten dar cuenta de las bases teóricas del presente trabajo. Por lo tanto, en el ítem titulado “concepciones preliminares sobre el cosplay” se presentan los elementos centrales de esta práctica, describiendo tanto los estilos de representación presentes y la base de inspiración más representativa (manganime). En el ítem “Balance: Identidades rituales y consumo se presentan varios análisis sobre el cosplay”, destacando las discusiones sobre el modo como esta práctica contribuye a la construcción de identidades y ritualidades en el mundo del consumo.

Posteriormente se presentan en el ítem “juego y masculinidad a modo de análisis teórico” aquí se abordan los referentes conceptuales iniciales, juego y masculinidad. El concepto de juego está presente en la descripción de la práctica cosplay y la masculinidad en el interés central del presente trabajo. En el ítem “Estrategia Metodológica” se describe el proceso que permitió la obtención, organización, análisis e interpretación de información. Y finalmente el ítem titulado “Estigma y consumo, categorías emergentes” se da cuenta de las categorías que surgieron del trabajo de campo y que permiten una mirada al cosplay desde los conceptos estigma y consumo los cuales describen el contexto de experiencia.

En el capítulo dos, “Entre el intérprete y el personaje” se analizan los motivos de la personificación, sus prácticas, la manera como se construyen los trajes e interpretaciones y la

construcción de identidad como producto de una práctica de consumo. En el capítulo tres “Entre el prestigio y el desprestigio” aparecen las conflictividades y señalamientos (críticas, ataques) que sufren los cosplayers, en particular cuando los estilos de representación cuestionan los estereotipos establecidos en el mundo de vida cotidiana.

En el capítulo cuatro “Masculinidades cosplay”, se presentan los tres tipos de masculinidades que fueron identificados, se encuentran las masculinidades transgresoras, las masculinidades híbridas y las masculinidades tradicionales cada una de ellas se explica acudiendo a un ejemplo específico. Y para terminar en el apartado cinco se presentan las conclusiones con un caso sucedido en Transmilenio (Bogotá) que nos permite dar cuenta del presente trabajo.

CAPÍTULO I

ASPECTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS

1.1 SOBRE EL COSPLAY

El cosplay es una práctica que nace de la cultura pop japonesa, la cual permite, según Nunes (2014), que un intérprete denominado cosplayer represente personajes de “narrativas mediáticas”. Un practicante de cosplay elige uno de dichos personajes, confecciona el traje, acondiciona su cabello, su rostro, sus músculos, prepara su presentación y luego aparece en público durante eventos de diversa índole: encuentros, concursos, pasarelas, festivales.

Los cuerpos de los Cosplayer se transforman durante la personificación, no sólo porque han sido acondicionados sino porque se constituye en el vehículo de la aventura, de la fantasía: se trata de “volverse otro” tal como lo mencionó Sindi¹ durante el SOFA 2014, ese otro deseado, que a través de un atuendo se encarna para deleite de sí mismo y de los espectadores. Se trata de “corporalizar”, de experimentar por un momento lo que ocurre en la ficción, de “incorporar”, de “encarnar” a un personaje de ficción. El cuerpo es entonces un medio lúdico en el que los practicantes juegan con el cuerpo que poseen, buscando experimentar el cuerpo que desean.

Esta idea de “volverse otro” de crear escenarios “como si” fuéramos un personaje, nos permite relacionar esta práctica con el juego tal como lo menciona Carlos Pérez de Bucaramanga, quien en el SOFA 2014 personificó a Uzu Sanageyama de la serie Kill la Kill: “El Cosplay es disfrazarse, divertirse, jugar y compartir con los amigos”. Aunque esta relación es conflictiva para algunos practicantes, debido a la asociación del disfraz con lo no serio, con lo no importante. Para Huizinga

¹ Entrevista a Cindy (Gender Bender de Sollux Captor de Homestuck). SOFA 2014, Bogotá, CORFERÍAS 16 al 19 de octubre. Entrevista realizada por Jeimy Acosta.

(1998): “Lo serio trata de excluir el juego, mientras que el juego puede muy bien incluir en sí lo serio” (p.66), en todo caso, aunque esta práctica en sí sea un juego, no excluye la seriedad que le imprimen algunos cosplayers.

El Cosplay es definido en múltiples formas por los cosplayers, para David Rincón (Entrevista 12. SOFA 2015) por ejemplo, esta práctica va más allá de una personificación, el Cosplay es una “herramienta” que permite manifestar el gusto por un personaje y permite crear lazos de amistad con aquellos que comparten y entienden esta fascinación. El Cosplay también puede ser una forma de imaginar una vida, de soñar un futuro, de crear una proyección laboral, tal como lo manifiesta David Martínez “algún día quiero llegar a ser un Cosmaker, es decir, aprender a coser, aprender a mejorar mis accesorios y poder llegar a ser el Cosplay más representativo” (Entrevista 11. SOFA 2015).

Por lo tanto, el Cosplay es una práctica cultural lúdica en la cual el cosplayer encarnar un personaje de ficción, y esta personificación es una herramienta social que gestiona encuentros, provoca amistades, construye sueños e imagina futuros. El Cosplay es un juego que permite que el jugador recree el personaje que desea interpretar y el mundo que quiere habitar.

Origen del Cosplay

De acuerdo con Nunes (2014), no existe una historiografía consolidada del Cosplay, Sin embargo, diversas publicaciones señalan que el origen de esta práctica se remonta a los festivales en los que los fanáticos de películas y series televisadas, se visten como sus personajes favoritos a finales de los años 1930 en Estados Unidos.

Una práctica similar llega en los años 1970 a las Cómics² japonesas. Según gallego y Gándara (2010) desde esa década se celebran este tipo de eventos en Odaiba -Tokio³ y cada vez es más común ver a gente vinculada con esta práctica asistiendo a ferias y convenciones a nivel mundial. Entre los eventos más destacados en el mundo podemos mencionar World Cosplay Summit⁴ (WCS) que se celebra en Japón, el Yamato Cosplay Cup⁵ en Brasil, mientras que en Colombia los eventos más conocidos por su trascendencia son Comic-Con⁶ Colombia que ha celebrado generalmente en Medellín y SOFA⁷ en Bogotá.

El término “Cosplay”⁸ fue utilizado para denominar esta práctica por primera vez en la década de 1980. Esta práctica denominada COSPLAY (コスプレ, kosupure) se ha popularizado a nivel mundial debido a la caracterización de personajes de mangas, (historietas en soporte de papel), animes (historietas animadas en formato audiovisual), videojuegos entre otros.

Algunos cosplayers pueden hacer parte de grupos sociales con intereses diversos, denominados Otakus, Frikis, Geeks, Akiba Key, entre otros. Sin embargo, la forma de denominarse puede variar

² Eventos comerciales en los que se ofrecen distintos productos relacionados con el manga.

³ Odaiba es una isla artificial ubicada en la bahía de Tokio que acoge innumerables centros de ocio y compras. Es considerada el centro futurista del mundo.

⁴ Este evento nace en 2003 en Japón y es uno de los principales eventos de Cosplay del mundo.

⁵ Este evento nace en 2007 en Brasil y es uno de los principales en América Latina, cuenta con un concurso llamado “anime Friends” exclusivo para Cosplayer.

⁶ “Es la convención anual más importante de la cultura Pop y la industria del entretenimiento” tomado de (www.comicconcolombia.com) este formato surgió en San Diego Estados Unidos hacia 1970 y se ha venido replicando en algunas de las grandes ciudades del mundo, en Colombia lleva ya varias versiones y cuenta con un concurso exclusivo para cosplayer llamado “mascarada”.

⁷ SOFA (Salón del ocio y la fantasía) realizado en el 2009 en el Centro comercial Bima y desde el 2010 en CORFERÍAS, este evento presenta otras temáticas como tatuaje, maquillaje, juegos, malabares, danza entre otras actividades relacionadas con entretenimiento.

⁸ La palabra “Cosplay” viene etimológicamente del inglés “Costume role play” expresión que aludía al acto de vestirse como uno de sus personajes favoritos (reales o de ficción)

dependiendo del contexto y del significado que el grupo otorga a estas definiciones. Como ejemplo de lo anterior, en Colombia algunos grupos usan el término Otaku para referirse a los aficionados y consumidores mediáticos de la cultura Pop japonesa, mientras que en otros grupos se hace referencia a una persona con una exagerada afición, es decir una persona trastornada, enferma un significado similar al que originalmente se le otorgó en Japón al término.

Según Andrade y Gándara (2010) aquellos que se consideran auténticos Cosplayers se denominan *Reiya* en Japón, término que alude a aquellas personas que son capaces de lograr transformaciones que requieren moldear el cuerpo si es necesario y elaborar un atuendo con los accesorios correspondientes: maquillaje, diseño de una puesta en escena. Sin embargo, en Colombia el término *Reiya* no es de uso frecuente entre los practicantes, por lo tanto, un cosplayer que logra hacer una caracterización muy cercana al personaje es referenciado como profesional y uno que desarrolla una interpretación libre se denomina aficionado y /o fanático.

A diferencia del *Reiya*, un profesional Cosplay en Colombia no requiere elaborar sus propios atuendos (Cosmaker), a menos que las reglas de un evento lo exijan. Algunos profesionales contratan los servicios de costureras o modistas que elaboran los trajes con la calidad requerida para participar en los concursos. Por otro lado, los cosplayers aficionados también compran y/o elaboran sus trajes, sin embargo, muchos de estos cosplayers se están iniciando en el oficio de elaborar los atuendos, seleccionar materiales y reproducir los accesorios que requiere el personaje. De manera que algunos trajes son muy sencillos y otros muy elaborados, dependiendo de la experiencia o el poder adquisitivo del cosplayer.

El personaje que se escoge para caracterizar, también es un diferenciador entre profesionales y aficionados. La selección de un profesional busca lograr una interpretación más fiel y tiene en cuenta las formas de su cuerpo, las posibilidades para lograr la adaptación requerida, etc. En

cambio, un aficionado selecciona el personaje de su serie favorita para hacerle un tributo con su interpretación, por tanto, el parecido con el personaje no es un impedimento para realizar el Cosplay. Estas interpretaciones menos fieles, son definidas como prácticas del disfraz (asumir la apariencia de un personaje en una fecha y lugar específico)⁹, de manera que el aficionado puede ser objeto de burla.

Dentro de la práctica del Cosplay, tanto para profesionales como para aficionados, existen variedad de estilos de personificación. Sin embargo, con el fin de lograr mayor claridad, estos estilos se organizaron para este documento en tres grupos. Los estilos se clasificaron de acuerdo a diferencias respecto al tipo de personajes elegidos para hacer cosplay, y a los “cambios” de género que suponen algunos de estos estilos.

Grupo Simulacro Anime: En este grupo se encuentran aquellos estilos Cosplay que representan personajes del anime. Incluye los estilos que requieren de trajes y/o armaduras elaborados con rostros generalmente cubiertos por mascarar o maquillaje que emulan los rasgos de los personajes de anime. Por lo tanto, el desarrollo de los trajes y/o mascarar requiere un conocimiento sobre el manejo de materiales, diseño y confección. En este grupo se incluyen los siguientes estilos:

- **Furry.** Este estilo se caracteriza por el uso de atuendos que recrean los detalles animales antropomórficos propios de la ficción. Los trajes tienden a reproducir los detalles de dichos personajes, así, el esfuerzo se concentra en el rostro. Los personajes tienden a

⁹ En los carnavales, por ejemplo, el disfraz sirve de medio para la sátira y la burla, para ridiculizar a los políticos, a sacerdotes, a los súper-héroes, incluso a quien lleva el traje, todo al mismo tiempo: que una persona gorda tenga atuendo de Batman, genera un efecto cómico en la medida en la que los “músculos” de plástico no “coinciden” con la figura en cuestión. Ver: PRAT, J. (1993) “El Carnaval y sus Rituales. Algunas lecturas antropológicas” En: Revista Temas de Antropología Aragonesa. No. 34. Pág. 278-296.

humanizar animales. Las máscaras suelen ser confeccionadas en materiales suaves, también se emplea maquillaje que recrea la piel del animal que se intenta emular.



Fotografía 1. Cosplay estilo Furry. Tomada durante SOFA 2017, (Jeimy Acosta).

- **Animegao:** En este estilo los cosplayer personifican animales de cuerpo entero, recurriendo a máscaras para captar los detalles del rostro que no pueden ser igualados por las facciones humanas de quien asume la personificación. La confección de estos atuendos es compleja y muy escasa, por no decir inexistente en los eventos bogotanos.



Fotografía 2. Cosplay estilo Animegao. Personaje Asuka de la serie Neon Genesis Evangelion. Recuperado el 5 de noviembre del 2016 (<https://bit.ly/2sbnRRv>).

- **Mecha:** Se trata de la caracterización de robots y/o ciborg, los atuendos de estos personajes son de cuerpo completo y también son complejos de elaborar, ya que deben emular piezas metálicas. Dentro de este estilo se incluye la representación de caballeros y la elaboración de armaduras.



Fotografía 3. Cosplay estilo Mecha. Tomada durante SOFA 2014, (Jeimy Acosta).

- **Tradicional:** Se refiere a la representación de personajes de anime. Es el estilo más conocido en el que los cosplayers personifican personajes humanos.



Fotografía 4. Cosplay estilo tradicional. Personajes Ichigo Kurosaki y Orihime Shinigami de la serie Bleach. Tomada durante SOFA 2014, (Jeimy Acosta). Complemento dibujos de los personajes, recuperado 5 de Mayo 2015 (<https://bit.ly/2IMa2UO>).

Grupo Simulacro-No anime: Los estilos de este grupo no suponen la representación de un anime concreto, sino que aluden a un “personaje estereotipado” de moda, como las “lolitas” o animales que no remiten a un personaje concreto del anime. Los estilos de este grupo son:

- ***Kigurumi:*** se trata del uso de pijamas que permiten a los cosplayer “disfrazarse” de animales reales o de ficción



Fotografía 5. Cosplay estilo Kigurumi. Tomada durante SOFA 2014, (Jeimy Acosta).

- ***El Lolicon:*** se trata de mujeres que se disfrazan de Lolita, del personaje literario de V. Nabokov¹⁰, es decir, de niñas “fatales” que colocan en problemas a sus profesores.



¹⁰ Según Gallego y Gándara (2010) en Japón existe una gran crítica sobre este estilo debido a su relación con la pornografía infantil y una inusitada invitación al abuso infantil.

Fotografía 6. Cosplay estilo Lolicon. Recuperado el 5 de noviembre del 2015 (<https://bit.ly/2GPECXJ>).

- **El Shotacon:** es el equivalente masculino del Lolicon (abreviatura de Shotaro).



Fotografía 7. Cosplay estilo Shotacon. Recuperado el 5 de noviembre del 2015 (<https://lucky-pain.deviantart.com/art/VOCALOID-Kaito-cosplay-373911586>).

Grupo Género: A este grupo pertenecen los estilos que “juegan” con el género, es decir, aquellos en los que se asumen personajes del género contrario o a los que “cambian” de género.

Por ejemplo:

- **Gender Bender:** Es la interpretación en la que se crea la versión de género contraria a la concebida para el personaje original, por ejemplo, cuando se personifica por ejemplo Solux Captor (versión femenina) de un personaje, como se aprecia en la imagen originalmente masculino.



Fotografía 8. Cosplay estilo Gender Bender, personaje Solux Captor. Tomada durante SOFA 2014, (Jeimy Acosta). Complemento dibujo del personaje, recuperado 5 de Mayo 2015 (<https://bit.ly/2LwwK0Y>).

- **Crossplay:** Es la interpretación de personajes que pertenezcan a un género contrario al del interprete, es decir, cuando un hombre interpreta personajes femeninos o una mujer interpreta personajes masculinos.



Fotografía 9. Cosplay estilo crossplay, personaje joven manos de tijeras. Tomada durante SOFA 2014, (Jeimy Acosta). Complemento dibujo del personaje, recuperado 5 de mayo 2015 <https://bit.ly/2LwXNZW>).

Estos diferentes estilos pueden apreciarse en los escenarios de los eventos propios de la Cultura Pop Japonesa global, los eventos son vitrinas en las que los intérpretes hacen gala de sus personificaciones, en Colombia algunos estilos se ven con mayor frecuencia que otros. En Bogotá además de los eventos reconocidos como SOFA, también se dan encuentros más informales, como por ejemplo encuentros en la Biblioteca Virgilio Barco, la Universidad Nacional o, en el parque de Los Novios¹¹.

Manganime

El Cosplay interpreta personajes que en su mayoría pertenecen al manga y/o al anime. Torrents, (2015) aclara que existen dos formas de lenguaje distintas, una ligada al soporte de papel y la otra al audiovisual. También aclara que “dejando de lado el aspecto formal, ambos formatos comparten criterios temáticos y demográficos” (p, 159). Es por esta razón, que en algunos autores se refieren a estos dos estilos como si fueran uno solo, denominado *manganime*.

La oferta de anime crece día a día, “Con la aparición de internet, la actividad de los lectores y los fans del manga (y del anime) y su grado de interacción con los productos se han intensificado” (Torrents, 2015 p. 162). Por tanto, la categorización que se realiza según el mercado al que se dirige es cada vez más complejo. De otro lado, Torrents clasifica los géneros *manga* y *anime*, sirviéndose de las nociones veronianas¹² de *género-L* y *género-P*.

11 Datos suministrados por JAKE, uno de las personas entrevistadas en SOFA 2014.

12 Eliseo Verón introduce la distinción entre género-L y género-P. “Como resume Escudero en un artículo de 1997 centrado en la telenovela, el género-L designa una forma de anclaje con la materia significante, como en el caso de la entrevista, el reportaje o el debate televisivo. A su vez, el género-P tienen una cierta estabilidad de contenidos, definen un campo semántico y un tipo de relación con el espectador. (Verón y Escudero, Citado en (Torrents, 2015).

El género-L corresponde al formato de producción. En el caso del anime existen tres categorías: 1) series de televisión, 2) OVA¹³ y 3) películas. En el caso del manga existen dos categorías: 1) animación limitada y 2) animación completa.

En cuanto al género-P, la autora se refiere al target y cada target contiene estilos vinculados al género temático tal se presenta a continuación.

GÉNEROS DEMOGRÁFICOS	DESCRIPCIÓN	GÉNERO TEMÁTICO
KODOMO, dirigido a un público infantil.	Historias alegres con tramas sencillas protagonizadas generalmente por niños.	Shônen - Lucha Mahô Shôjo – magia y espíritus.
SHÔNEN, dirigido a hombres jóvenes.	Suele combinar la acción y el humor, a menudo los escenarios son institutos o escuelas, aunque suelen aparecer también escenarios fantásticos. Generalmente usan personajes femeninos sexualmente atractivos.	Shônen – Lucha. Spokon – Lucha en contexto deportivo.
SHOJO, dirigido a mujeres jóvenes.	Por lo general, se trata en retratar relaciones sentimentales de las protagonistas, chicas jóvenes, aunque también puede incluir elementos de acción o sobrenaturales.	Mahô Shôjo o magical girl – magia y espíritus.
JOSEI, dirigido a mujeres adultas.	Las historias que aparecen en este género suelen narrar experiencias de la vida diaria de las mujeres en Japón: sus relaciones amorosas, sus	

¹³ (Original Video Animation) son, producciones animadas destinadas a la compra individual y el consumo casero (Torrents, 2015).

	amistades y los retos cotidianos del día a día.	
SEINEN, dirigido a hombres adultos.	Se caracteriza por la presencia de violencia y sexo, y en muchos casos de tramas políticas y sociales complejas.	<p>Mecha-Robots gigantes: real robots y súper robots (ciencia y magia).</p> <p>Ciberpunk - Futuros distópicos</p> <p>Steampunk – Tecnología a vapor (Inglaterra victoriana).</p> <p>Jidaigeki Estas obras transcurren en la historia japonesa (Samuráis).</p> <p>Mahô Shôjo – magia y espíritus.</p>

Tabla 1. Segmento de población al que va dirigido al manganime. Datos obtenidos en investigación. (Fuente: elaboración propia).

En el género temático existe la categoría sexual y Torrents la clasifica de la siguiente forma:

GÉNERO TEMÁTICO (SEXUAL)	DESCRIPCIÓN
SHOTAKON	Historias de relaciones amorosas entre un adulto y un niño/adolescente.
YAOI	Describe las relaciones homosexuales entre personajes masculinos. Aunque este tipo de anime es dirigido a público masculino es muy consumido por mujeres las cuales son denominada (fujoshi) “mujer podrida”. En Bogotá este tipo de consumo cada vez se ve con más frecuencia.
HENTAI	Se trata de un género caracterizado por la existencia de escenas de sexo explícito ¹⁴ aun así. “En general, a diferencia de lo que sucede con la pornografía occidental se trata de manganimes con un universo narrativo muy rico y complejo” (Torrents, 2015 p.167).

¹⁴ Según Gallego y Gándara, (2010) debido a que estas historias se desarrollan con personajes de ficción este tipo de material escapa a las sanciones japonesa por publicación y comercialización de material pornográfico y debido a que también se sanciona la exposición de los genitales, es usual poner barras o distorsionar las imágenes de los genitales para no cometer infracciones, sin embargo en occidente este material se publica en las páginas encargadas de difundir pornografía.

YURI	Son manganimes de temática homosexual de mujeres con mujeres.
------	---

Tabla 2. Género temático categoría sexual. Datos obtenidos en investigación. (Fuente: elaboración propia).

El trabajo de Torrents (2015) nos permiten acercarnos al mundo del manganime y acercarnos al manganime es comprender en parte del significado del cosplay. El origen de los personajes que son escogidos por los cosplayers para ser encarnados, permite entender en cierta medida el gusto por el cosplay y la pasión de los intérpretes y el público.

1.2 BALANCE: IDENTIDADES, RITUALIDADES Y CONSUMO

Los estudios consultados sobre el cosplay analizan varios aspectos de las dinámicas de apropiación de productos culturales (manganime) en función de la construcción de las identidades juveniles y del desarrollo de ritualidades de consumo. Como se podrá leer, dichas dinámicas generan conflictos y jerarquías, así como procesos de solidaridad. Esta complejidad abre posibilidades para la expresión de prácticas de resistencia, al tiempo que prolonga fenómenos de dominación y exclusión que prolongan las divisiones de género, raza y edad.

Prácticas de consumo y cosplay: el consumo como texto cultural.

Menkes (2012) presenta los contornos de la cultura *Otaku* abordándola como fenómeno comercial y cultural. Para ello analiza el modo como son apropiados tales productos por parte de los jóvenes japoneses. De acuerdo con la autora, esta cultura se adecúa a las estructuras posmodernas en la medida en la que permite a sus practicantes responder al declive de los grandes relatos (que daban sentido al devenir personal e histórico, como los nacionalismos, las narrativas religiosas, entre otros). Entiende esa posmodernidad como un espacio cultural en el que se han generalizado los “simulacros” (cuando ya no se puede distinguir entre los originales y las copias) en las que las imágenes que circulan socialmente, se crean a partir de la utilización de bases de datos que permiten identificar cuáles tendrán mayor aceptación y, por tanto, cuáles pueden ofrecer

mejores réditos económicos. En efecto, los animes y los mangas, se producen y reproducen industrialmente, encontrando en las prácticas de los aficionados, un importante punto de apoyo.

De otro lado, Nunes (2014) aborda la emergencia del Cosplay en Rio de Janeiro a partir del festiva Anime Dreams de 2013 organizado por la organización Yamato Comunicaciones y Eventos, una entidad que se ubicó en Sao Paulo desde 2007. El concurso cuenta con tres categorías: cos-desfile, en el que importa la fidelidad del traje; el play-tradicional, en el que los participantes recrean una escena del personaje interpretado, tal y como ocurre en al anime o videojuego y el play-libre, en el que los *cosplayers* crean una escena “inventada”. Puede decirse que estos eventos articulan la industria global del anime con las lógicas locales, vinculando la difusión del manganime en medios locales con las dinámicas de recepción.

En Brasil el Cosplay se populariza a finales de los años 1990 con el surgimiento de los festivales de anime. En las convenciones se ofrecen varias atracciones como los concursos de Cosplay, presentaciones de bandas (grupos musicales) de animes, concursos de karaoke (denominadas “animekes”) sobre temas de anime, salas temáticas con productos que se constituyen en espacios de memoria que sirven para que los participantes se actualicen en las narrativas. Los cosplayers también frecuentan ciertas plazas de Sao Paulo, realizan reuniones donde desarrollan ensayos fotográficos, fiestas universitarias. Se encuentran cosplayers que siguen series como Harry Potter y Crepúsculo (Nunes, 2014).

Nunes destaca que los cosplayers transforman los espacios urbanos convirtiéndolos en escenarios teatrales a través de la espectacularización (representación) de narrativas. Estas “escenas” se encuentran circunscritas como espacios de socialización, creatividad y relación que adquieren forma en torno de ciertos tipos de objetos culturales, de modo que se puede hablar de una teatralidad pública, así como de trayectorias de circulación de tales objetos que complejizan

la cultura urbana. Desde esta perspectiva, la autora define al *Cosplay* como una escena. En esta escena, la interface entre circulación y consumo de objetos culturales, es fundamental para comprender los nexos entre los cosplayers y el Cosplay, así como entre los miembros de las comunidades. Para la autora el problema de investigación se refiere a cómo los fans habitan y consumen las memorias de los textos culturales que animan el deseo de los *cosplayers*.

En Buenos Aires, Álvarez (2015) analiza la construcción de una identidad de “fans” de las series de anime y de los videojuegos japoneses, identificando tanto los elementos simbólicos que permiten diferenciar a los “fan” de los “no-fan”, como aquellos que distinguen a los “gamers” (aficionados a los vídeo juegos), de los “cosplay” (aficionados al anime). En esta dirección establece un campo de lucha por la legitimidad que opera entre unos y otros y que apunta hacia la construcción de cierta jerarquía al interior de las comunidades de “fans”. De ahí que formule la siguiente hipótesis: “el uso o el consumo cultural que los jóvenes fans realizan de los mismos objetos de la cultura masiva japonesa, los hace compartir una misma cultura fan y prácticas comunes que, a la vez, les permiten configurar identidades juveniles heterogéneas y fragmentarias entre sí” (P. 50).

Álvarez (2015) menciona el proceso que llevó a que la televisión de Argentina difundiera las series de anime desde mediados de los años 1990. Señala que la productora argentina “Primer” crea en 1995 el canal de televisión por cable “Magic Kids”, que desde 1998 incorpora a su programación el anime “Dragon Ball Z”. De otro lado, el canal de televisión por cable Cartoon Network, emite “Pokémon” desde 1999. Estas son las dos primeras series animadas japonesas que atrajeron la atención del público infantil/juvenil. Menciona que para la época aparecen conglomerados empresariales dedicados al desarrollo de videojuegos, desatando una guerra de consolas que terminó por consolidar el mercado del anime. Las revistas “PC Juegos” y “Lazer”,

se convierten en referentes para los jóvenes interesados en el anime. Las convenciones de “fans” emergen como un espacio de encuentro de quienes apropian como objetos de culto los productos de la cultura masiva. Destaca la convención “Fantabaires” como un evento que desde 1996 articula el fenómeno en Buenos Aires, organizado por la Asociación de Historietas Independientes que retoma la tradición de las convenciones de fans de “Star Trek” en los Estados Unidos de los años 1970.

Como se desprende de lo anterior, el consumo de manganime da lugar a tensiones y conflictos que se articulan con la construcción de identidades dinámicas, vinculadas con el modo como los cosplayer eligen e interpretan los personajes. Damascenso (2013) presenta los aspectos metodológicos de una investigación que indaga por las motivaciones de las personas que consumen *mangas* y *animés*, así como el modo como esas imágenes influyen en la construcción de identidades y subjetividades de quienes participan en los eventos. Como otros trabajos, dicha investigación analiza el desarrollo de eventos (*animencontros*): SANA-2011 (realizado en julio) y SANA Fest-2012 (enero) desarrollados en la ciudad de Fortaleza. Para el primer evento, se desarrolló una estrategia de observación participante, registro de imágenes, el desarrollo de entrevistas a participantes de concursos de *cosplay*, así como la realización de un grupo focal con *cosplayers* que concedieron las entrevistas. Indagó por los motivos para escoger un personaje, por el modo como los sujetos perciben dichos personajes, el significado de la participación en la experiencia y cuáles manifestaciones visuales son activadas a partir de estas relaciones. En la segunda etapa, la autora se acercó a un grupo de *cosplayers* (Gold Project), acompañando sus ensayos y entrevistando a seis de sus integrantes. De otro lado, desarrolló una revisión de prensa y de sitios WEB que le permitió llenar el vacío de fuentes oficiales sobre los eventos, así como sobre la cultura pop japonesa.

Ahora bien, Menkes (2012) argumenta que la cultura japonesa es extremadamente práctica, de modo que ellos se concentran en el intercambio de información y no en el desarrollo de encuentros sociales. De acuerdo con este trabajo, el cosplay expresa las tensiones que viven los jóvenes en su contexto. En este caso, los *Otakus* expresan el carácter práctico de su cultura, al especializarse en el intercambio de la información que corresponde al universo del anime. Con todo, estos jóvenes son considerados en este país como desadaptados que se evaden y rechazan el mundo normalizado. Este rechazo no toma en consideración la asfixia que viven los jóvenes al interactuar “en un entorno cuya premisa es estudiar, trabajar y consumir. Han crecido en un periodo de gran prosperidad económica que ha engendrado consumismo, competencia y un estilo de vida totalmente trazado desde la infancia” (Menkes, 2012, p. 60). De ahí que estos jóvenes hayan crecido sin una razón para sentirse orgullosos de sí mismos, así que la cultura *Otaku* les ofrece un refugio para reconstruir su personalidad. De hecho, el sistema educativo japonés es altamente competitivo, al punto que los sujetos son clasificados de acuerdo a su rendimiento escolar: “Estos excesos del sistema educativo se complementan con el cuidado de una madre omnipresente cuyo papel es asegurar la formación académica de los hijos dentro de valores tradicionales japoneses ya que la excelencia escolar es lo único que cuenta como valoración personal” (p. 59). Otro elemento que destaca la autora en relación con la cultura japonesa, se refiere a que, en esta sociedad, predomina el grupo por encima del individuo, lo que combinado con los elementos ya señalados “provoca que muchos jóvenes tengan una propensión a negarse como individuos para fundirse con un grupo o, por el contrario, sientan una oposición excesiva hacia el grupo para conseguir una afirmación exacerbada de su individualidad” (p. 60).

Menkes destaca algunos aspectos de los gustos y valores que atribuye a los *Otakus* de Japón. Los fans del sexo masculino prefieren las imágenes de jóvenes inocentes y sumisas (las “lolitas”),

pero a la vez perversas. La autora asocia esta inclinación a la necesidad de liberarse de las estructuras familiares rígidas en las que la madre juega un rol castrante. De otro lado, las mujeres aprecian el género “yaoi” que se ocupa de personajes masculinos homosexuales. De acuerdo con Menkes, este gusto habla de una cierta liberación de las mujeres japonesas que enfrentan, sin embargo, un vacío en la medida en la que no son como sus madres (rompiendo con ciertas tradiciones), pero tampoco cuentan con referentes propios: “El yaoi es una reacción a la opresión sexual de los hombres y una forma de revuelta indirecta e inofensiva contra la imagen estereotipada de la mujer en los medios; una manera indirecta e inofensiva de expresar sus frustraciones frente a una sociedad que no soporta la polémica abierta” (Menkes, 2012, p. 59).

De otro lado, Menkes presenta una aproximación del tamaño del negocio asociado con las prácticas de los Otakus. Se estimó, en un estudio realizado en 2004, la existencia de 2.85 millones de *Otakus* en Japón, con un mercado de 290 billones de yenes. Los ingresos obtenidos por la animación japonesa entre 1970 y 2001 crecieron de manera exponencial. Para este año, el número de creadores de anime era de 3.567, con 247 empresas productoras y unos ingresos provenientes de la venta del anime japonés en los Estados Unidos, de US \$ 4.359.110.000. Menkes presenta una aproximación a la magnitud del mercado de las tiras cómicas en Japón (mangas), mencionando que la revista *Shônen Jump*, nació en 1968 con una tirada semanal de 100.000 ejemplares, y llegó en 1991 a más de los 6 millones. De otro lado, el anime y las empresas de videojuegos trabajan juntas. Así, *Ranma 1/2*, que se publicó como manga de 1987 a 1996, se convirtió en un anime, televisándose entre 1989 y 1992. Luego, se produjeron dos largometrajes entre 1993 y 2008 que también se distribuyeron en DVD. Además, se produjeron trece videojuegos, se formó un grupo musical dedicado a la música del anime, que lograron producir dos discos y también se editó su versión karaoke: “También se han producido toneladas de merchandising o cial: muñecos de

peluche, llaveros, guras o maquetas, zapatos, camisetas, tazas, etcétera. Además de la asistencia de los actores de voz y de su creadora Rumiko Takahashi en incontables convenciones y eventos de animación japonesa” (2012, p. 54).

Estos datos ofrecen un panorama del tamaño del fenómeno en términos de la comercialización de mangas, animes y video juegos. Queda abierta la cuestión de si los cosplayers despliegan sus prácticas como parte de un esfuerzo por evadirse de la pesada realidad que los rodea o, si su quehacer aporta elementos para la construcción de resistencias, tal y como sugieren otros autores que se abordarán más adelante.

Nunes (2014a) analiza los festivales Anime Fest Winter (de Belo Horizonte) y el Vitória Anime Show (en Vitória), abordando el *cosplay* como una escena basada en el consumo material y mediático de la cultura pop japonés. Para la autora, el *costume* (disfraz), en tanto objeto material y texto cultural, se constituye en el eje en torno del cual se construyen formas de sociabilidad y de subjetividad, a través de la circulación de artefactos, afectos, memorias, identificaciones, así como de relaciones generacionales, políticas y de consumo. Como lo planteó la autora en otro artículo (Nunes, 2014), el *cosplay* ofrece una teatralidad pública en la ciudad, de modo que las calles se constituyen en palcos desde donde se observan las narrativas del anime. Para Nunes, esta teatralidad no se restringe a la espacialidad urbana, sino que la trasciende a través de la circulación de formas estéticas, de modo que el cuerpo del cosplayer se constituye en un cuerpo-medio, en torno a una comunidad interpretativa (que comparte un conjunto de códigos de signos). Estas comunidades son definidas como vectores de la movilidad de significados que articulan el modo como los objetos, en su fase de comercialización, se constituyen en materia de la vida cultural. Desde esta perspectiva, el consumo no alude sólo a una dimensión económica, sino que plantea una dimensión cultural: el flujo, la circulación y la movilidad, expresan tanto las escenas juveniles

(las culturas) como el carácter del mundo contemporáneo urbano. Se trata de culturas performativas en las que el cuerpo se constituye en un medio de expresión, donde el lenguaje verbal, los vestidos y las actitudes, se combinan con recursos escénicos, visuales y sonoros, de modo que emergen múltiples protagonismos: de quienes personifican, de quienes los observan, de quienes toman fotos o de quienes se incluyen en las escenas a través de las “selfies”. El *cosplay* articula una negociación entre performances expresivas y nómadas y las prescripciones sociales locales. Aquí retoma la perspectiva de Goffman que entiende que una representación (basada en la creencia del intérprete en el rol que representa) es modelada y modificada para ajustarse a las expectativas propias de la sociedad donde se presenta. De este modo destaca el aspecto idealizado de las representaciones como un elemento que tiende a producir un individuo incorporado en los valores morales oficialmente reconocidos.

Para apoyar la tesis de la representación *cosplay* como una práctica que permite integrar a los practicantes en los valores de la sociedad, Nunes (2014a) destaca que los eventos de *cosplay* no requieren de personal de seguridad, en la medida en la que estos se desarrollan como encuentros familiares en los que no se consume licor ni drogas. Esta es una característica que distingue al *cosplay* de otras escenas juveniles. Así que esta perspectiva es interpretada por Nunes como un esfuerzo por responder a las expectativas del mundo adulto, del mundo de las responsabilidades.

De otro lado, Nunes (2014a) alude a las diferencias entre *cosplayers* realizados por hombres blancos y por mujeres negras, entendiendo que existen diferentes formas de ser joven que atienden a las formas de exclusión y dominación y que se expresan en el *Cosplay* por las dificultades para representar personajes negros o para contar con los recursos requeridos para lograr un buen traje. A partir de este reconocimiento, la autora argumenta que los *cosplayer* claman por la inclusión y el reconocimiento a través de actividades lúdicas, de ocio y de sus propuestas estéticas, de modo

que hacer un Cosplay “bien hecho” supone un reconocimiento que se expresa por los logros en los concursos o a través de las solicitudes de fotografías por quienes observan la representación. Así, el *Cosplay* de un personaje “blanco” por una mujer negra (quien argumenta que su quehacer la acerca a la gente), se erige como un ejemplo de esta necesidad de reconocimiento, pues las fotografías que las personas se toman con ella, la hacen sentir respetada por encarnar una celebridad mediática. Esta situación devela el valor simbólico que esos seres imaginarios gozan en la cultura del entretenimiento. Cita otros ejemplos, como el de un hombre negro que representa al Jedi (de la serie Star Wars) Winu (que también es negro) como un posicionamiento político: “las personas afrodescendientes no tienen una referencia y cuando la tienen se alegran de verla” (entrevista citada por Nunes, 2014a. Pág. 242).

Vale la pena destacar que existe una apropiación diferenciada de los artefactos propios del anime, debido a las condiciones económicas, el apoyo (o la falta de apoyo) familiar, la presencia de estereotipos que plantean que el cosplay es una actividad infantil, así como estereotipos sexistas y racistas. El análisis del cosplay requiere entonces de referentes conceptuales que permitan abordar el consumo en su dimensión cultural y que permitan analizar los conflictos que tales prácticas de consumo implican. El cosplay expresa diversos modos como los jóvenes se inscriben en las diferencias de género, generación y raza, específicamente las maneras como productos comercializados globalmente se articulan y/o entran en conflicto con culturas nacionales o locales. Entonces los rituales urbanos que representan los encuentros cosplay, se pueden entender como escenarios de solidaridad, construcción e intercambio de identidades que escenifican, a su vez, diversas tensiones y disputas por la legitimidad del quehacer de los practicantes, recreando diferencias sociales.

Los rituales cosplay teatralizan las memorias corporeizadas que provienen de discursos hegemónicos, parentales y generacionales¹⁵, de modo que las masculinidades se desarrollarán desde las negociaciones y tensiones entre esos discursos, así como entre las posiciones que ocupan los jóvenes en las estructuras sociales particulares, a partir de la creación de espacios lúdicos que, no obstante, articulan conflictos entre cosplayer. El análisis que propone la presente investigación apela a esta compleja construcción alrededor de las masculinidades que evidencia el cosplay.

Cosplay e identidades

Nunes (2014) entiende que las culturas juveniles emergen desde la segunda posguerra en el contexto de las economías de mercado que se internacionalizan. Sin embargo, la existencia de una cultura joven global, no niega el hecho de que los jóvenes se constituyan en una categoría heterogénea y que sus culturas expresen un carácter discontinuo y dinámico y, que (en esto sigue a Rosana Reguillo) se constituya en un principio metodológico el hecho de que los contornos de los sujetos y sus prácticas, son difusos. Así, el análisis del modo como un cosplayer elige a un personaje no privilegia la identidad grupal, sino que, por el contrario, permite indagar por los modos como operan los tránsitos culturales y mediáticos exhibidos en sus montajes. Vale la pena subrayar que la investigación toma distancia del imperativo territorial que define las prácticas juveniles como actos disidentes o alternativos, o que las define como actos incorporados al status quo. En esta dirección, Nunes menciona que el hecho de que la empresa Yamato organice y estandarice los eventos (con reglas precisas para los concursos y para el ingreso a los eventos), no atomiza el espíritu lúdico de sus participantes, de modo que muchos jóvenes ven en estas prácticas modos de resistencia diversos y polimorfos vinculados a experiencias de relativización de

¹⁵ Aquí se recogen aportes de Feixa quien argumenta que las culturas juveniles negocian con las culturas hegemónicas (que tienden a imponer significados sociales a través de los medios masivos), parentales (culturas locales de sus padres y comunidades) y generacionales (de sus pares).

identidades. De ahí que la práctica del Cosplay no impida que los cosplayer ejerzan otras propuestas identitarias. A partir de esta propuesta teórica, presenta los motivos que expresan los cosplayer para seleccionar al personaje: el deseo de compartir el gusto por un anime, el gusto por corrientes musicales orientales, el hecho de que la indumentaria sea un reto (aunque no gusten del personaje), el interés por presentar versiones poco conocidas de esos personajes, entre otros. De este modo se verifica la hibridez de los gustos, hibridez que señala el diálogo de esta escena con otras culturas. Desde esta perspectiva, los jóvenes perciben su propia condición como no terminada y no terminable, de modo que se encuentran personas de 30 años como parte del público, así como a familias haciendo cosplay y a personas de 60 y 70 años que compiten en los concursos.

Álvarez (2015) señala que los fans de anime y de los videojuegos, son considerados, por los no-fans, como “imbéciles”, “estúpidos”, “inmaduros”, “vagos”, “locos”, “anormales” e “inadaptados sociales”, de modo que se constituyen un grupo cultural subalterno. Esta estigmatización es reforzada por programas o noticieros televisivos que los representan como “vagos” que desarrollan actividades inútiles y ridículas al disfrazarse a pesar de no ser niños. También los representa como “enfermos” que pierden la noción de la realidad al caracterizar personajes ficticios: “Aquí hay que señalar que incluso los primeros trabajos académicos sobre los fans en general, realizados en Estados Unidos durante la década del noventa, reproducen los estereotipos mediante los cuales los discursos periodísticos estigmatizantes los ponen en escena como “solitarios obsesionados” o parte de “multitudes histéricas” (Álvarez, 2015. Pág. 48). El autor señala la necesidad de entender a los fans como sujetos receptores que configuran universos simbólicos propios e identidades culturales, relacionales y diferentes, de modo que el uso o el consumo de los productos de la cultura masiva, permite que se reconozcan en sus narraciones y los resignifiquen como referentes identitarios.

Nunes (2014) recoge el concepto de “semiósfera” de Lotman para analizar al cosplay. Éste se refiere a la existencia de un *continuum semiótico* en el que interactúan diversos sistemas de signos. Dicho *continuum* se encuentra ocupado por formaciones semióticas de diversos tipos y se constituye en un espacio en el que se producen los procesos comunicativos y las nuevas formaciones. La semiósfera no es homogénea, la diversidad de sistemas semióticos modela los textos y contextos culturales que genera memorias, de modo que no sólo recibe información de otros sistemas, sino que adquiere una memoria propia a partir de su dinámica comunicativa. De este modo, el intercambio entre los diferentes sistemas de signos se entiende como un diálogo capaz de crear nuevas organizaciones del lenguaje y nuevos textos culturales. El *cosplay* se define como una práctica que articula el encuentro de diferentes culturas. Sin embargo, al diálogo se suma la asimetría de los diferentes sistemas de signos, de modo que articula elementos de las viejas culturas y nuevas construcciones. El cosplay articula este diálogo entre sistemas de significación que se encuentran organizados jerárquicamente.

Del trabajo de Nunes (2014, 2014a) se destacan varios aspectos aplicables a la presente investigación. En primer lugar, el modo como define la personificación el cosplay: se trata de la corporalización de las memorias que se desarrollan a través de diversos sistemas de signos (provenientes del anime, de los clubes de fan de los filmes estadounidenses, de las narrativas locales). En segundo lugar, la definición del *cosplay* como un diálogo entre sistemas de significación asimétricos. Como se presentará más adelante, en el *cosplay* se dan cita diversas narrativas sobre las masculinidades, por ejemplo, aquellas que apelan a la cierta transgresión lúdica (cuando los *cosplayers* hombres caracterizan personajes femeninos), aludiendo de este modo a las lógicas del carnaval y del teatro que subvierten los roles de género tradicionales (que denigra de lo que se considera femenino y que considera inadmisibles que un hombre asuma dichas

características). Pero también se observan críticas, burlas, e incluso, insultos en razón de dichas representaciones, comentarios y acciones que responden a las lógicas de las masculinidades patriarcales. Así, los hombres y mujeres cosplayers encarnan diversas memorias (esto es, habitan diversos sistemas de significación), experimentando diálogos creativos, conflictos y tensiones que no sólo se juegan en el plano lúdico de las personificaciones, sino que puede tener efectos en la vida ordinaria. A esta relación compleja entre los *cosplayers* y el *cosplay*, se alude cuando se presenta la tensión personaje-persona: de un lado, el universo de la representación, de la puesta en escena, de la lúdica, del otro, el modo como esas representaciones portan valores, relaciones y conflictos para la vida cotidiana de los practicantes. Se trata del proceso de encarnación de esas múltiples memorias, de las mediáticas-hegemónicas (locales y globales), de las memorias parentales y de las memorias generacionales, en el que las masculinidades se mueven. Dicho movimiento de los sistemas de signos diversos se presentará más adelante a través de la descripción de eventos (concursos, festivales y encuentros de fotografía) y el seguimiento a redes sociales, así como del análisis de los juegos de consumo que jerarquizan y clasifican.

Ritualidades cosplay: sentido social, disputas y conflictos

Para Damasceno (2013) las identidades se entienden como un concepto cambiante y mutable, de modo que los sujetos pueden construir varias identidades a partir de sus relaciones con prácticas culturales propias de sus ambientes sociales. Para la autora, los Encuentros de Anime se constituyen en ambientes fecundos para investigar el campo de la cultura visual, en la medida en la que la personificación *cosplay* (que implica la selección de un personaje, la elaboración del traje y la presentación en un concurso), dice mucho de la potencia de las imágenes en la construcción de las subjetividades, de ahí que la autora considere que las imágenes tienen vida cultural que ejercen un poder psicológico y social sobre los individuos. De este modo, los eventos “retiran” a

los participantes de sus actividades cotidianas y se transforman en lugares espaciales capaces de dar protagonismo y fuerza a las imágenes y visualidades de la cultura popular mediática que los rodea; se trata de lugares de intercambio de ideas, de encuentros y desencuentros, representaciones y sociabilidades. Sin embargo, estos eventos no son sólo lugares extraordinarios, sino que se constituyen en momentos que realzan códigos sociales. De este modo, los eventos se entienden como acciones que transforman relaciones y categorías propias de una sociedad, de modo que estos pueden modificar la producción cultural de los significados en un contexto social. Los participantes de los encuentros, ofrecen y reciben objetos e imágenes, así que cada sujeto “deja” mucho de sí y “lleva” mucho de los otros. Las imágenes propias de la cultura masiva, promueven la construcción de identidades y subjetividades vinculadas con las perspectivas ideológicas propias de las corporaciones. Así que esas imágenes y artefactos presentes en los eventos *cosplay*, en tanto componentes de un mercado cultural que genera lucro, movilizan sentidos sociales a través del ocio y del entretenimiento, articulando y difundiendo formas de pensamiento y comportamiento.

Vale la pena destacar que Damasceno (2013) alude al modo como estas prácticas reproducen ideologías de las corporaciones globales, entendiendo al consumo como un fenómeno cultural que porta una perspectiva del mundo específica en detrimento de otras. Damasceno (2013) y Álvarez (2015) aluden a los modos como la construcción de identidades se articula al consumo y cómo dicha construcción coloca sobre el tapete conflictos y procesos de dominación cultural.

Álvarez (2015) define las convenciones como rituales en los que se construye tanto el sentido que une a los fans, como el espacio de disputas por la legitimidad entre las diversas prácticas que articula la cultura pop japonesa. Estos espacios se caracterizan por la realización de competencias de videojuegos, así como concursos de karaoke y de *cosplay* que premian la mejor interpretación. Además, en las convenciones se presentan “shows” de bandas musicales y ventas de objetos

alusivos a la cultura japonesa. El mayor organizador de estos eventos en Buenos Aires es Jigoku Producciones. Para el autor, existe una suerte de imposición simbólica de los cosplayers por sobre los gamers, pues los primeros ocupan más espacio que los segundos:

“Pese a que una línea de interpretación posible sobre esta disposición espacial puede ser la de que actúa en concordancia con el hecho de que, materialmente, los fans de los videojuegos precisan de poco lugar para realizar sus actividades –jugar a los videojuegos, también podría pensarse que, tanto en las filas previas al ingreso a las convenciones como una vez dentro de estas, los otakus se imponen simbólicamente sobre los gamers a través de su ocupación del espacio. A su vez, dicha imposición es reafirmada desde la propia organización de los eventos debido al tipo de productos que se comercializan y al tipo de musicalización e imágenes que acompaña el desarrollo de las convenciones, todos elementos que interpelan más a los fans del anime” (Álvarez, 2015, p. 51)

El autor menciona que los gamers califican a los cosplayer como “zarpados”, “frikis”, “loquitos” o “raros”, en tanto que consideran que disfrazarse o cantar en japonés, remite a prácticas excesivas. De este modo, se evidencia una lucha discursiva que entablan los *gamers* frente a los *otakus*, donde se pone en juego la legitimidad. Frente a estos calificativos algunos *cosplayers* plantean que: “Nosotros no queremos ser normales. Aunque respetamos a todos, está bueno ser distinto de los demás” (citado por Álvarez, 2015. Pág. 52), de modo que ellos reivindican su legitimidad en tanto fans, convirtiendo el estigma en un emblema.

Las convenciones en tanto rituales extraordinarios de la sociedad civil, implican una teatralidad basada en la repetición, la estilización, el orden y la puesta en escena. En efecto, estas se caracterizan por el desarrollo repetitivo de una serie de actividades ordenadas (concursos, exhibiciones, etc.), el uso de símbolos y la práctica de comportamientos específicos que remiten a una “estilización”, así como una escenificación que pretende producir un efecto en los actores

involucrados. Sin embargo, esta ritualidad permite cierta agencia de los participantes en tanto que pueden valerse de diversos canales de comunicación y pueden participar en las luchas sobre el sentido de la práctica y la legitimidad de las actuaciones.

Además de las diferencias entre los *gamers* y los *cosplayers*, Álvarez (2015) plantea que la dedicación a la elaboración de los disfraces para las representaciones de éstos últimos, remite a otra jerarquía: quienes más tiempo y recursos emplean, se encuentran en una mejor posición. “Se constata además que las distinciones surgen debido al hecho de que todos los miembros de la comunidad de fans observada entablan relaciones de poder, poniendo en juego distintos significados en torno del mismo significante para imponer ciertas significaciones sobre otras” (Álvarez, 2015, p. 58). Con todo, las convenciones también generan lazos de solidaridad frente a las imágenes negativas que sostienen los no-fans y los medios de comunicación: “lo peor que te puede pasar es tener un hijo Otaku” (citado por Álvarez, 2015, p. 58).

El trabajo de Álvarez coloca el acento sobre la ambivalencia (el carácter dual) de la construcción identitaria: la diferenciación de un nosotros frente a los otros (los fans de los no-fans), así como la construcción de diferencias internas. De este modo, las identidades se desarrollan a través de relaciones complejas que pueden articular relaciones de solidaridad con conflictos y tensiones. Así que, a la articulación de varios sistemas de signos asimétricos que ha destacado Nunes, se suma la pluralidad de las relaciones entre los *cosplayers*, el público al que se acerca, y entre diversos tipos de activistas: profesionales, amateur, etc. En este contexto se desarrollan los elementos complejos que ponen en escena diversas masculinidades en el *cosplay*.

Sin embargo, es pertinente mencionar que, aunque los aportes de los autores mencionados han dado luces al presente trabajo, también debemos tomar distancia con algunos aspectos que pueden enrarecer la investigación. En primer lugar, en Colombia existen grupos sociales con diferentes

denominaciones y con prácticas similares y en ocasiones idénticas, entonces encontramos Otaku, Akiba key, Frikis, Geek. Por ejemplo, en Ibagué el término Otaku¹⁶ se adopta con la idea de fanático consumidor y seguidor de manganime, mientras en Bogotá a los actores que realizan la misma práctica se les denomina Akiba Key¹⁷ y al Otaku se le otorga el sentido construido en la cultura pop japonesa de “trastornado y enfermo”. De manera que, a la luz de estas contradicciones es pertinente mirar estos grupos sociales en un contexto más amplio, que permita más que fragmentarlos verlos como parte de un gran movimiento.

En segundo lugar, pretender que la práctica del cosplay se le atribuye a un solo grupo social como Otakus es negar que esta práctica la realiza cualquier persona que guste de un manganime y desee vivir la experiencia de hacer un cosplay. Por lo tanto, para este trabajo el cosplay se asume como una práctica que puede ser incorporada por diferentes grupos sociales llámense, Gamers, Otaku, Frikis o cualquier otro que guste del manganime. Lo que nos lleva a ver el cosplay como una práctica parte de la cultura pop japonesa, más aún una experiencia estética la cual se ha estado incorporando en Latino-américa.

Estas aclaraciones a la luz de los autores abordados, nos permiten establecer la forma en la que se entiende el contexto cosplay en este trabajo y desde allí, como se puede dar razón de las masculinidades. A continuación, se presenta el marco conceptual en el que se establecen las coordenadas analíticas: juego y masculinidad.

¹⁶ En algunos lugares como Ibagué Colombia, se ha resignificado el término Otaku en un intento por retirar los atributos negativos otorgados en la cultura pop japonesa (trabajo de campo).

¹⁷ La cultura pop japonés construyó este concepto para denominar la misma práctica de consumo del Otaku pero sin los atributos negativos.

1.3 JUEGO Y MASCULINIDAD A MODO DE ANÁLISIS TEÓRICO

Juego

Maurizio Lazzarato enunciaba la idea de “imaginar otros mundos posibles” refiriéndose al acontecimiento, a la emergencia de lo inesperado. Para explicar esta idea, vale la pena recordar que una estructura opera, entre otras cosas, como un marco que restringe y orienta las acciones posibles de cada actor, es decir, establece lo que es posible para cada sujeto. La pregunta es entonces ¿cómo pueden ocurrir cambios inesperados, esto es, cambios no previstos por la estructura? De acuerdo con Lazzarato (2006), la interacción de estos actores no solo producirá cambios en las estructuras, si no que provocará la creación y la gestación de esos otros mundos posibles. Por otro lado, Jauss (1992) presenta la idea de experiencia estética en la cual la lúdica y el juego son parte primordial para crear mundos que responden a las propuestas literarias y artísticas; dichas propuestas desarrollan símbolos que permiten salir de la vida cotidiana a través de la imaginación.

Desde esta perspectiva podemos entender la propuesta del cosplay, como una experiencia estética en la cual el juego y la lúdica ayudan a crear interacción entre los actores tanto en la vida cotidiana como en el mundo de la fantasía (juego). Estas interacciones pueden llegar a propiciar nuevas posibilidades para los sujetos y por tanto “imaginar otros mundos posibles”. Sin embargo, estas interacciones también pueden reforzar las posibilidades creadas por la estructura, es decir mantener las posibilidades establecidas o enriquecerlas (Rodríguez, Carreño y Uribe, 2014).

Dentro del cosplay, los actores interactúan entre el mundo de vida cotidiana y el mundo de fantasía (juego). El juego permite que los actores se relacionen de diferentes maneras, un ejemplo de ello es la relación entre el producto (interprete) y el consumidor (público). Esta relación se establece bajo las condiciones creadas por el mundo de fantasía (reglas de juego), pero es

interpelada por el mundo de vida cotidiana que puede desconocer las condiciones que permiten la subsistencia de esta experiencia estética llamada cosplay: “el que juega simula, pero en un espacio válido para la simulación; si se mezcla en espacios reales, con órdenes establecidos, la simulación no resulta” (Cardona, S. 2007)

En el cosplay se han creado estilos como el crossplay y el gender bender que permiten que el intérprete aborde otras formas de entender el género, que admite que los cosplayers se vistan y se comporten según los atributos del género opuesto, sin embargo, en el mundo de vida cotidiana estas posibilidades son estigmatizadas y los intérpretes son señalados como travestis y homosexuales. Por el contrario, en el juego un hombre puede interpretar un personaje femenino, sin que su orientación sexual se ponga en cuestión. Ahora bien, si el público hace alguna crítica con respecto a este tema en el juego, ésta se dirige al personaje y no al intérprete. Vale decir, con Johan Huizinga: “el juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada <<como si>> y sentida como situada fuera de la vida corriente, (...) que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio y a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (2007). El cosplay tiene como dinámica central que el cosplayer (jugador) escoja un personaje de un recurso mediático de su preferencia y lo represente <<como si>> el personaje encarnara en su cuerpo.

Ahora bien, la definición de cosplay varía según el sentido que tome esta práctica para el intérprete, es así como puede hacer una réplica exacta del personaje, como lo exigen algunos concursos o, puede representar el personaje generando variaciones que permitan el goce del intérprete. En la medida que esta práctica se extiende nacen nuevas formas de jugar, lo que indica que un mismo juego se puede jugar con diferentes reglas.

Roger Caillois clasifica los juegos en cuatro categorías: los juegos de competencia (Agon), juegos de azar (Alea) juegos de simulacro (Mimicry) y juegos de vértigo (Ilinx). Los juegos de simulacro (Mimicry) crean la ilusión para el jugador y para otros, de que el jugador es alguien distinto de sí mismo, para lo cual se vale de la máscara y el disfraz (Caillois, R. 1986). En el cosplay hace parte de los juegos de simulacro (Mimicry), el traje, las máscaras y/o el maquillaje ayudan a construir el personaje, sin embargo, en ocasiones incluso se crea una nueva identidad, esta identidad incorpora un seudónimo que en el caso del cosplay se llama nick. Entonces, un jugador crea una identidad para ser reconocido en el juego una identidad diferente a la del personaje que cosplayea y diferente también a su nombre de pila con el que se identifica en vida cotidiana.

El cosplay, cuenta con un carácter “performativo”¹⁸, en este caso, la interpretación cosplay, se puede entender como un proceso de construcción de relaciones sociales basadas en “la fantasía”, en las ficciones, en la construcción de narraciones que apelan al manganime. Vale la pena decir que el cosplay “produce” unos espacios extra-ordinarios, no-ordinarios, en los que los personajes pueden actuar, transgredir las normas del vestido y la presentación de la vida ordinaria y cotidiana.

Juego y simulacro

Para este trabajo es pertinente dar cuenta del significado de simulacro. Para tal propósito me basaré en la discusión que hace Mario Perniola en su libro *La sociedad de los simulacros* (2009). El autor desarrolla el concepto de simulacro explicando iconofilia e iconoclastia¹⁹ en su origen

¹⁸ “Se trata de actuaciones, de secuencias de acción que cristalizan el sentido social”. (Butler, 2004).

¹⁹ En la tradición occidental la metafísica se ha preocupado por la relación entre la imagen y lo que representa, a través de iconoclastia e iconofilia. Para Perinola la diferencia entre estas dos visiones reside en un problema teórico fundamental, que corresponde a la imagen en relación con el original. Para los iconófilos entre la imagen y el original existe una relación de identidad mientras para los iconoclastas el original es único y absolutamente diferente a la imagen, por lo cual se debe conserva su pureza.

metafísico, luego presenta idolatría, es decir, la idea de la imagen sin valor, carente de identidad. Iconoclastia e iconofilia remiten a la relación que existe entre el “original” y su representación, su reproducción, en otras palabras, para cada representación existe un referente, un origen, una esencia, que se encuentra más allá. En la modernidad el carácter metafísico desaparece y surge una consideración positiva de la imagen en cuanto a imagen, es decir el simulacro, una representación que no remite a ese original, a ninguna esencia.

Esta construcción moderna de iconofilia e iconoclastia surge en torno a la imagen social. Los iconófilos modernos se relacionan con la imagen realista e hiperrealista (imagen que se hace pasar idéntica a la realidad) y los iconoclastas se relacionan con la imagen hiperfuturista (imagen que proyecta una verdad alternativa, profética). Las posiciones opuestas con respecto a la imagen y el original, desaparecen en estas nuevas significaciones, lo que conlleva a que las diferencias sean cuestiones de matices. Y surge la pretensión de representar a un original materializado en la iconofilia (presente) en el ícono y la iconoclastia (futuro) revelado en la visión. Un original que no existe, ya que para Perniola “la imagen que producen los medios de comunicación *no tiene original*: es una construcción artificiosa carente de prototipo” (2009. P 153)

La importancia de lo mencionado radica en que “El concepto de simulacro solo puede surgir en un contexto que haya superado definitivamente tanto la teoría platónica de la idea y de su copia sensible (sobre la que se basa la iconofilia oriental) como el profetismo visionario de la biblia (sobre el que se basa la iconoclastia protestante)” (Perniola, 2009. P 154). Por lo tanto, la renuncia a lo metafísico anuncia el reconocimiento de la valoración histórica de la imagen, las dos condiciones constitutivas del simulacro.

Al ubicar el cosplay en el *Mimicry*, según la categoría sugerida por Caillois, surge la relación directa con el simulacro. Para Perniola “El concepto de simulacro, entendido como construcción artificiosa carente de un original encuentra las condiciones para su plena realización en los medios de comunicación contemporáneos” (P161). Desde este punto se debe recordar que el cosplay encuentra su inspiración en algunos recursos mediáticos como: manganimés, video juegos, cine, televisión y estos en sí mismos son simulacros. De estos simulacros se nutre la práctica cosplay, la cual adopta personajes y los interpreta, pero luego que estos personajes son consumidos, nuevamente retornan a los recursos mediáticos, esta vez ofertados en las redes sociales. De manera que en el cosplay se da un ciclo, en el cual el simulacro surge a través del recurso mediático, luego es consumido a través de la interpretación y puesto nuevamente en otros medios. Podría decirse que se trata de la imagen de la imagen, de algo que no existe, es decir “el simulacro del simulacro”

Masculinidad

Mara Viveros Vigoya en su artículo titulado “Teorías feministas y estudios sobre varones y masculinidades. Dilemas y desafíos recientes” (2002), presenta una revisión interesante de las primeras teorías feministas en relación con la masculinidad, iniciando por Simon de Beauvoir y sus aportes al estudio de la masculinidad desde su libro << El segundo sexo >>. Posteriormente aborda los aportes de algunas feministas estadounidenses entre las décadas de los sesentas y ochentas, terminando en los noventas con Mc Kinnon, con la idea de la abolición del género y Nancy Chodorow, con los aportes de su libro <<El ejercicio de la maternidad >> el cual aborda las prácticas sociales como la crianza infantil asignada a las madres, excluyendo a los padres.

Con respecto al “black feminism”, además de señalar la distancia con las feministas blancas, se discuten algunos de los aportes a los estudios sobre masculinidad, ya que el black feminism parte de comprender en forma simultánea las opresiones vividas por las mujeres y hombres de sus

comunidades, en la lucha contra el racismo; aclaran que existe solidaridad con los hombres “pero que a la vez luchan contra ellos por el sexismo” (Viveros, 2002. p, 27).

Por otro lado, en este documento se resalta los aportes de Butler en torno a las nociones de género y sus relaciones del sexo y la sexualidad, Butler sostiene “que el discurso sobre identidad de género es inherente a las ficciones reguladoras de la heterosexualidad y de las mujeres y los hombres como realidades coherentes y en el último caso, antagónico” (citado en Viveros, 2002.p. 28). Además, Viveros comenta que el mayor aporte de Butler radica en demostrar que, la heterosexualidad institucionalizada, crea el género.

De la misma forma, Viveros aborda las contribuciones a la masculinidad en Francia. En los 70' surgen trabajos intentando comprender “los cuestionamientos feministas en la identidad masculina” (Viveros, 2002. p. 29). La autora referencia el trabajo de George Falconnet y Nadine Lefaucheur, titulado *La fabricación de los machos*. Para los 80'el tema de la paternidad se toma las investigaciones y en los 90'las violencias masculinas será el tema recurrente, en el que los aportes de Daniel Welzer-Lang, son de gran importancia. Sin embargo, las feministas francesas critican el hecho que estas investigaciones no tengan en cuenta los privilegios de los hombres como grupo dominante ni su lucha por mantener y continuar la dominación sobre las mujeres.

Estas luchas por continuar la dominación se evidencian a partir de algunas investigaciones en América Latina sobre la participación masculina en el ámbito del hogar, el reconocimiento paterno en Brasil, la inasistencia alimentaria e inoperancia de las leyes que la castigan en Colombia. Por otro lado también se muestran algunas de las resistencias masculinas a los cambios, tanto en el plano individual como colectivo, presentando ejemplos que muestran la forma en que se reprime la participación política de las mujeres en Colombia, la satanización de investigaciones que puedan sugerir un menor rendimiento de los hombres con respecto a las mujeres, además de comentar que

en América Latina las resistencias masculinas se incrementan en torno a dos temas particulares: la despenalización del aborto y la concesión de derechos a las parejas del mismo sexo.

Por tanto, aunque los aportes de las mujeres en la investigación sobre los hombres y lo masculino representan una gran contribución “lo importante no es que los estudios de masculinidad sean realizados por varones o por mujeres sino su capacidad de analizar las prácticas y representaciones de los varones desde sus especificidades de género, como parte de unas relaciones sociales que los colocan mayoritariamente en una posición de dominación” (Viveros, 2002. p. 34).

En el cosplay la masculinidad mantiene su posición dominante a pesar de ser un mundo de lo posible, un mundo de juego, un mundo de la simulación. De manera que, es interesante ver a la masculinidad dominante heredada del mundo de vida cotidiana, convivir con otras masculinidades facilitadas a través de los estilos que propone el juego y cuestionados fuera de los entornos creados para el cosplay.

Culturas juveniles y género

Mendes y Schwarz (2012) presentan un balance de los trabajos sobre la juventud y el género, señalando que estas dos categorías refieren posicionamientos en las jerarquías sociales en las que los sujetos se encuentran inmersos. De un lado, los jóvenes son un sector vulnerable en relación con el mercado laboral y el ejercicio de sus derechos, del otro, las mujeres se encuentran subordinadas como resultado del paradigma patriarcal. Con todo, ambas categorías aluden a procesos sociales e históricos, de modo que el análisis requiere de una estrategia de contextualización en el que las prácticas y espacios adquieren sentido: “Tanto la definición de juventudes como la de género encierran prescripciones normativas y representan una determinada regulación social” (P 8). Para las autoras el género es un código de inteligibilidad que permite

develar el carácter de lo juvenil, de modo que éste se constituye en una categoría abierta que opera en función de los lugares sociales que los hombres y mujeres jóvenes ocupan.

En otro trabajo, Schwarz (2012) menciona que el género se incorporó a las ciencias sociales a mediados de los años 1950 cuando el médico John Money usó el término “gender” para abordar la sexualidad en casos de hermafroditismo en el Hospital de la Universidad de John Hopkins. Menciona además al igual que Mara Viveros que la publicación del libro “El segundo sexo” de Simone de Beauvoir en 1949 influyó notoriamente en los análisis posteriores, al proponer el concepto de “mujer” como una categoría cultural. De este modo se sientan las bases para el desarrollo de teorías y propuestas políticas que aluden a las relaciones de poder y a las jerarquías en el orden social. La autora presenta un rápido desarrollo de los conflictos y tensiones que el concepto de género ha vivido.

En los años 1970, se desarrolla la distinción entre el sexo y el género como elaboración cultural. Las reivindicaciones de esta década contribuyeron a incrementar la independencia de las mujeres a través del aumento de su participación en el mercado laboral, la utilización de métodos anticonceptivos, la legalización del aborto y la liberalización de la sexualidad. De acuerdo con Schwarz, en 1975 Gayle Rubin propone el concepto “sistema sexo-género” para describir los sistemas de opresión sobre la mujer. Dicho sistema se define como el conjunto de disposiciones por las cuales la sociedad transforma la sexualidad biológica en producto de la actividad humana. Para esa década, mujeres negras y lesbianas no se sentían representadas por las críticas feministas de dicha época, en la medida en la que no consideraba las dimensiones de clase y etnia, otorgando un carácter cuasi ontológico a la categoría de género. A estos cuestionamientos se sumaron los provenientes del feminismo del tercer mundo que consideraban que el feminismo occidental privilegió la visión de las mujeres del primer mundo.

Entre 1970 y 1989 se cuestionó la universalidad de los Derechos Humanos por androcentrista y etnocentrista, esto es, por privilegiar la visión de los hombres blancos. A partir de la década de 1980, el género se relacionó con la división del trabajo, de los roles, de los status sociales y laborales, así como a los valores y creencias. Desde entonces se ha desarrollado un debate en torno a la igualdad desde la diferencia, así como al papel de los derechos en la participación de unos y otras en las estructuras sociales. De un lado, se encuentran aquellos que proponen la igualdad en derechos sin que ello destruya la diferencia. Del otro, se propone explorar los valores tradicionalmente reconocidos como femeninos, otorgándoles autoridad y poder social, al margen de las estructuras patriarcales. En todo caso, se cuestiona el sustancialismo que da por sentado unas características para los hombres y las mujeres, olvidando su carácter histórico y social.

De acuerdo con Schwarz (2012), las discusiones feministas han abordado la violencia sexual y la subordinación en el mercado laboral de las mujeres, para cuestionar la dominación masculina y plantear la necesidad de transformar su sexualidad. Esta problematización planteó la cuestión del contacto físico, abriendo un debate sobre los límites permitidos de dicho contacto. De otro lado, continúa el debate sobre la “igualdad en la diferencia”, planteando la construcción de múltiples feminidades y masculinidades. Un aspecto de dicho debate que destaca la autora, se refiere a la relación entre la identidad (siempre en construcción) y la diferencia: dado que la primera se construye a partir de la segunda y que las fronteras son móviles y borrosas, es imposible la inclusión absoluta, de modo que lo abyecto, lo excluido es parte constitutiva de lo legítimo, lo incluido. “La dificultad contra hegemónica de lo femenino como oprimido es que, tal y como ocurre en otros planos, el dominador instala su lógica discursiva y el oprimido cuenta únicamente con las herramientas simbólicas del dominador” (Schwarz, 2012, p. 22). De ahí que, desde el feminismo, conceptualizar es siempre una cuestión política. A partir de estos debates, se reconoce

que el género no es una categoría cerrada, que es un proceso, colocando el énfasis en el “hacer” el género en lugar de “ser” el género.

Schwarz entiende el género como una categoría que permite analizar las posiciones relacionales de los sujetos en estructuras jerárquicas que definen las identidades y las posibilidades de acción. Se construye colectivamente y se expresa a través de performatividades normalizadas. Como lo menciona Butler “El género no es algo que alguien es, sino que algo que alguien hace, construye e interpreta” (citado por Schwarz, 2012, p. 23). Ahora bien, la autora vincula la categoría de género con la de juventud, señalando que el primero se entiende como una posición relacional, de modo que se articula con las condiciones de existencia simbólica y material, a un contexto específico. En este marco analítico, entiende que las etapas de la vida son producto de un complejo proceso de creación social, “al mismo tiempo que están ancladas en una materialidad, una edad cronológica que da cuenta del tiempo que habita ese sujeto los aconteceres de su comunidad de pertenencia” (p. 26). Pero a estas construcciones sociales e históricas, se suman las trayectorias particulares de los individuos. Se trata, de forma similar a la de género, de una categoría relacional y contextual. Pero aquí la autora presenta un aspecto que vale la pena destacar: el paso a la adultez en el paradigma patriarcal y heterosexista, supone el acceso al universo de lo público para los varones, mientras que a las mujeres jóvenes se les adjudica lo privado y doméstico, “es decir, en la juventud estas son sometidas al poder del padre, y en la adultez, al del marido (p. 27). Con todo, estos esquemas han sido cuestionados por las feministas, los movimientos democratizadores, así como por las transformaciones en el mundo del trabajo y de la educación y las propias mujeres jóvenes, sin embargo, las transformaciones y las persistencias cuentan con particularidades específicas en cada posición socioeconómica.

En esta dirección la autora menciona la emergencia de nuevos problemas relacionados con la equidad de género, como la doble jornada y menciona que las mujeres jóvenes son más vulnerables. Se requiere abordar el modo como se construyen las relaciones de género en contextos específicos, pero es necesario abordar el modo como las sociedades postindustriales construyen las subjetividades en el marco de la individuación, la ambivalencia, la fragmentación, la indeterminación, la desconfianza y el vacío, en últimas, abordar una sociedad que le apuesta al universo del consumo, de modo que las apariencias, los estilos y las posesiones se convierten en estructuras de jerarquización: “El ámbito urbano en particular está en vías de disolver las homogeneidades, se presenta como un gran teatro en el que cada sujeto puede diseñar sus propias performances de acuerdo con su imaginación y necesidad, las identidades se vuelven fluidas, flexibles, cambiantes; abiertas a la transformación constante y a la imaginación” (Schwarz, 2012, p. 28). En esta dirección apunta el presente trabajo: el cosplay se puede entender como parte de esa trama de presentaciones y representaciones que, a partir del teatro, ofrece a sus practicantes la posibilidad de re-construir las identidades, recreando roles masculinos, pero también reproduciendo valores considerados como tradicionales.

Vale la pena mencionar que los estudios sobre jóvenes surgen a mediados del siglo XX a partir de los procesos de industrialización de la segunda postguerra, en un contexto de relativa prosperidad que permite la emergencia de los jóvenes como actores sociales y sujetos de derechos, que cuentan con una oferta cultural específica dinamizada por el cine y la música (Muñoz, 2003). Para la década de 1960 surgen tanto las culturas juveniles como las investigaciones que pretenden dar cuenta de ellas, preocupadas por la administración de lo que se consideró entonces, como desviaciones sociales (Reguillo, 2007; Feixa y Porzio, 2004).

Durante las dos décadas siguientes los estudios sobre juventud abordaron el consumo cultural. Para entonces se acuña el término “tribus urbanas” que explican las prácticas juveniles en términos rituales preguntando por el modo como se juntan los jóvenes. Una perspectiva que reubica esta preocupación por lo juvenil, es la que desarrolla Feixa (1999). Allí destaca cinco factores claves propios de la condición juvenil:

- Emergencia del Estado de Bienestar que genera un ambiente de crecimiento económico que lleva a la protección de los grupos dependientes (menores, ancianos, etc.), de modo que los jóvenes cuentan con mayores posibilidades educativas y de ocio
- Crisis de autoridad patriarcal
- Nacimiento del “teenage market”
- Medios de comunicación masiva que sirvió de eje para la creación de una cultura juvenil popular internacional
- Erosión de la moral puritana y promoción de una moral consumista

Feixa (1999) entiende que la juventud se constituye en un fenómeno histórico, situacional y relacional, en una vía similar a la que se planteó con Schwarz (2012). Ahora bien, vale la pena destacar que Feixa entiende las culturas juveniles a partir de su relación con otros actores y culturas, de modo que ésta se articula desde el desarrollo de tres planos:

- Cultura hegemónica: esta refleja la distribución del poder y se expresa a través de la escuela, el sistema productivo, las entidades de control, etc., en un proceso de negociación, asimilación y tensión
- Culturas parentales: se refiere a las normas de conducta propios del medio social de origen de los jóvenes

- Culturas generacionales: se refiere a las experiencias de los jóvenes tanto en el seno de espacios institucionales como de las dinámicas de ocio (Feixa, 1999)

En este marco, Feixa entiende las relaciones de género como un proceso de posicionamientos y negociaciones estructuralmente diferentes, de modo que hombres y mujeres jóvenes construyen sus identidades desde lugares diferenciados. De ahí que critique las perspectivas que consideran a las mujeres jóvenes como marginales al interior de las culturas juveniles, pues ellas cuentan con otras estrategias para negociar sus espacios.

Esta rápida lectura de diversos trabajos sobre la juventud y el género, permite destacar dos aspectos importantes: ambos conceptos expresan procesos complejos de posicionamiento, negociación y tensión en el que los hombres y las mujeres jóvenes se construyen a sí mismos y participan en la construcción de sus propios mundos; dichos procesos se desarrollan a partir de la estructuración y reestructuración de las jerarquías sociales que operan desde las lógicas del consumo. Como se verá más adelante, ambos aspectos se articulan con el cosplay en tanto que sus prácticas lúdicas y de consumo, se despliegan en espacios sociales específicos a través de relaciones entre los practicantes y de éstos con otros actores.

A continuación, en la metodología se puede apreciar como la categoría masculinidad surge desde la pregunta de investigación y como las categorías juego, consumo y estigma descritos anteriormente surgen como resultado del análisis e interpretación de las entrevistas realizadas entre el 2014 y el 2017 y las publicaciones tomadas de redes sociales, durante un año.

1.4 ESTRATEGIA METODOLÓGICA

La metodología de esta investigación está dividida en dos partes. La primera se centra en el proceso de recolección de información, el cual utiliza la etnografía como método principal basada en el texto de Rosana Guber (2011), *La etnografía. Método campo y reflexividad*. La segunda parte se centra en el proceso de análisis e interpretación de la información, la cual se apoya en el análisis de contenido basado en el texto de Alexander Ruiz Silva (2004), titulado *Texto, testimonio y metatexto: el análisis de contenido en la investigación en educación*.

Primera parte: proceso de recolección de información.

“En consecuencia, me he tomado la grande e imperdonable libertad de hablar en nombre de las personas que he entrevistado a lo largo de mi vida; he tratado de resumir que piensan. Soy consciente de que, al tomarme esta libertad, tal vez esté ocultando bajo la alfombra el problema cultural fundamental, a saber, el de que la mayor parte de la realidad social es ilegible para la gente que trata de darle sentido” (Sennett, 2006, P17).

La recolección de información se desarrolló a través de una estrategia articulada de exploración y profundización. Para iniciar el proceso nos situamos en las preguntas de investigación ¿Cuáles son esas concepciones de mundo en las que se encuentra el Cosplay?, pero sobre todo ¿desde estas concepciones, ¿cómo se construyen las masculinidades? Para dar respuesta a estas preguntas es necesario dar cuenta del contexto en el que el cosplay se desarrolla, e identificar las concepciones de masculinidad que se manifiestan.

Guber menciona que el encuentro entre investigador e informantes es atravesado por una tensión entre los “usos” y las “interpretaciones” que estos dos actores otorgan a las técnicas de recolección de información, al estar presentes en el campo. De manera que el investigador debe:

“(…) transformar las técnicas de recolección de información en partes del proceso de construcción del objeto de conocimiento. En este proceso, en el que descubre simultáneamente lo que busca y la forma de encontrarlo, el investigador se convierte en la principal e irrenunciable herramienta etnográfica” (2002, p.111).

Este papel del investigador como “herramienta etnográfica” es la que se pretendió constituir en el proceso de recolección de información de la presente investigación y con la advertencia que se presenta en el epígrafe, entender que no se podrá dar cuenta sino de una parte de la realidad social y que se tendría el atrevimiento de hablar por los entrevistados.

Para comenzar era importante entender cuál es el significado del cosplay para los practicantes en su contexto de experiencia (eventos, concursos, etc.) y fuera de él (vida cotidiana). Es por esta razón que se seleccionó uno de los eventos más importantes de cosplay en Colombia, el SOFA (Salón del Ocio y la Fantasía). A este evento se le hizo seguimiento desde el 2014 hasta el 2017. Como estrategia metodológica de recolección de información, se tomaron los hallazgos del primer año para diseñar la estrategia del año siguiente y así sucesivamente, hasta el 2017. De esta manera se profundizó en aquellos aspectos que podían ayudar a entender el contexto del cosplay y, por lo tanto, las concepciones de masculinidad que se manifiestan a través de sus prácticas y experiencias.

Para una mayor comprensión del proceso de recolección de información, a continuación, se presenta un informe año a año. Este informe da cuenta del proceso que guio el rumbo de la investigación, el trabajo de campo y las herramientas utilizadas.

Año a Año.

El SOFA 2014, permitió una aproximación al contexto del Cosplay y el significado de esta práctica para algunos participantes, además de indagar por la construcción de los personajes y la importancia de la selección de los mismos. Lo anterior se realizó a través de diez (10) entrevistas

abiertas a cosplayers asistentes al evento, registro fotográfico y diario de campo. De esta primera intervención se encontró que, para entender el contexto, era importante abordar cosplayers profesionales y aficionados en relación con sus prácticas. Guber (2002) manifiesta la importancia de lograr empatía con el informante y argumenta que esta empatía es determinante para el tipo de información que logramos obtener, además de estar mediada por los actores implicados y por el contexto en el que se da el encuentro. Para el primer acercamiento el investigador carecía de la información que permitiera ganar confianza con los informantes, por lo tanto, las primeras entrevistas permitieron comenzar a esbozar el contexto de cosplay y desde allí ubicar algunos actores relevantes.

Producto de las entrevistas del 2014, encontramos dos cosplayers reconocidos por sus logros recientes en eventos nacionales e internacionales de cosplay. Fito Rey es uno de ellos, mencionado recurrentemente en las entrevistas del 2014 por ser el ganador de la Yamato Cosplay Cup International de ese año, interpretando un personaje femenino (Rita Repulsa). Larry Moon también es mencionado por los entrevistados, debido sus interpretaciones realistas y por la calidad de los trajes que confecciona.

También en el trabajo de campo, nos encontramos con personas agrupadas por la pasión a un anime, manga, película o videojuego en una comunidad de aficionados. Dentro de las más antiguas de Colombia encontramos Comunidad Star Wars, Comunidad Sailor Moon, Comunidad Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco), Comunidad Dragon-Ball y Comunidad Naruto. Aunque es probable que existan otras comunidades más antiguas o con una temporalidad similar, las agrupaciones mencionadas realizan constantes eventos en los que se reúnen para compartir su pasión y son reconocidas en el mundo del cosplay, como lo evidenciamos en el SOFA 2014. La

interacción en redes sociales les permite estar en comunicación constante con los miembros de la comunidad y contar con miembros de otros países.

Para esta investigación se abordó la Comunidad Sailor Moon, debido a que sus personajes protagónicos son mujeres y algunos co-protagónicos son personajes andróginos, además algunos intérpretes de estas comunidades desarrollan los estilos crossplay y Gender Bender. También se abordó la Comunidad Saint Seiya porque sus personajes protagónicos son hombres que representan masculinidades tradicionales de guerreros protectores. Esta selección de las comunidades se hizo buscando un contraste de los personajes con respecto al género, para ver las formas en que los cosplayers asumen la interpretación e identificar las características que les atribuyen a los personajes.

En consecuencia, dentro de lo que significaba la práctica del cosplay en relación con las concepciones sobre la masculinidad, encontramos valioso indagar sobre las formas de personificación que realizan los cosplayers y cómo esta permiten tensionar las convenciones del género. Producto de la observación encontramos dos estilos recurrentes en los practicantes de cosplay: gender bender y crossplay. Estos dos estilos se abordaron en profesionales y aficionados.

Para el 2015, se visitó un evento de fotografía cosplay, realizado en el Parque Nacional y convocado por las comunidades Sailor Moon, Saint Seiya y Naruto. Además, para este año el SOFA abrió un espacio para que las comunidades cosplay se presentaran en público. En estos dos eventos se centró la atención de la investigadora en abordar a los integrantes de las comunidades, en especial a aquellos cosplayers que hubieran realizado gender bender y crossplay y nos contaran su experiencia. En este punto cabe resaltar que “un investigador social difícilmente puede comprender una acción si no entiende los términos en que la caracterizan sus protagonistas” (Guber, 2002, p 16).

En cuanto a los profesionales, se revisó el facebook de Fito Rey y Larry Moon, los videos publicados en Youtube y una entrevista concedida a Radio Friky en 2014. En este punto fue interesante revisar el trabajo de Fito Rey, ya que había realizado varios crossplay y explicaba su experiencia en forma detallada. Los hallazgos de este trabajo apuntaron hacia los abusos de los que pueden ser víctimas los intérpretes cuando hacen cosplay. En total, para este año, se realizaron siete (5) entrevistas abiertas, registro fotográfico, diario de campo y revisión de redes sociales.

Para 2016 se realizó un ejercicio de observación en SOFA con registro fotográfico dos (2) entrevistas y diario de campo, pero el trabajo más importante se centró en los grupos cosplayers que denuncian casos de discriminación y abuso en los concursos y eventos a través de las redes sociales. Estos abusos suelen ser por parte de los organizadores de los eventos, medios de comunicación, público asistente, familiares de los intérpretes e incluso por parte de los mismos cosplayers. Así que se abordaron dos fuertes en redes sociales que fueron mencionados por los cosplayers entrevistados. El caso más destacado por los entrevistados, se refiere a una publicación de unos medios de prensa escrita llamado Publmetro, que se mofaba de una integrante de la comunidad Sailor Moon. Los grupos seleccionados que adelantan campañas contra los abusos fueron: *#Cosplay Respect* y *Los Cosplay Andan Diciendo*. 2015. Los primeros se pronuncian e informan al público, sobre los casos de abuso y discriminación; el segundo grupo se expresa a través de una fanpage que publica casos de discriminación y/o abuso en diferentes países latinoamericanos, para que los participantes comenten sobre ellos.

Durante el 2016 se adelantó un trabajo de seguimiento a redes sociales. Se analizó el caso de la publicación ofensiva ya mencionada, que fue particularmente comentada por los entrevistados y por *#Cosplay Respect*. Se abordó un año de comentarios publicados en la fanpage de *Los cosplay andan diciendo*, en un periodo comprendido entre el 28 de Julio del 2015 hasta el 22 de Julio del

2016. Esta información se recopiló con el fin de indagar sobre las formas de discriminación que existen en el cosplay, y cómo estas formas afectan las concepciones de masculinidad dentro del contexto de experiencia cosplay, como fuera de ella (vida cotidiana).

En el 2017 la visita al SOFA permitió abordar nuevamente cosplayers asistentes al evento. Se realizaron seis (7) entrevistas abiertas, registro fotográfico y diario de campo. Este trabajo permitió culminar el proceso de recolección de información ya que se entrevistaron a los dos profesionales a los que se les hacía seguimiento: Fito Rey y Larry Moon. En las entrevistas se retomaron las preguntas iniciales sobre el significado de la práctica cosplay, la selección de personajes, las experiencias surgidas de los estilos crossplay y gender bender, así como las reacciones del público frente a dichos estilos.

Por lo tanto, el proceso etnográfico de la recolección de datos carece como lo menciona Guber (2002) de una sistematicidad que precisamente permite que el rigor de la etnografía radique en su “ambigüedad”. Esto quiere decir, que el proceso consta de una inespecificidad de las actividades, ya que estas se construyen y cobran sentido durante el proceso, como se ha intentado dar cuenta.

Segunda parte: el proceso de análisis e interpretación de la información

“Es importante tener en cuenta que cuando se habla de “contenido” de un texto nos estamos refiriendo al *sentido* que tiene ese texto para quien lo produce, pero sobre todo para quien lo interpreta.” (Ruiz, P, 2004. P49)

Para el proceso de análisis e interpretación de la información se utilizó el método de Análisis de contenido (AC), el cual es una alternativa de investigación cualitativa, una opción metodológica que nos permite comprender la complejidad de la realidad social. Esta herramienta de investigación consta de un esquema de tres niveles: superficial, analítico e interpretativo.

NIVELES DE ANÁLISIS DE CONTENIDO	
Nivel	Características
Superficie	Descripción de la información
Analítico	Clasificación, ordenamiento de la información y construcción de categorías
Interpretativo	Compresión y construcción de sentido.

Tabla 1. Niveles de análisis de contenido Datos obtenidos de (Ruiz, A. 2004, P46)

Para iniciar el nivel superficial (descripción de la información) y analítico, es pertinente organizar la información obtenida en la revisión documental y el trabajo de campo. La información se puede organizar debido a la pertinencia que pueda tener para el investigador. Esta organización puede ser por recopilación (cuando la información antecede la labor del investigador) y por producción (cuando la información es producto de la labor del investigador). Esta información también debe organizarse con un criterio temporal, es decir por etapas o periodos.

El AC reconoce dos dimensiones del contexto, distintas pero complementarias: contexto cultura (del informante) y contexto relacional (es la forma en la que se vinculan el informante y el investigador, “la empatía en la relación”). El autor invita a que estas dos dimensiones entren en diálogo permanentemente. El AC posee dos tipos de elementos estructurales, éstos son: referencias (testimonios que nos dan los informantes en las entrevistas) y rasgos (datos relativos que nos permiten caracterizar, diferenciar o identificar coincidencias. A partir de las referencias logramos definir los rasgos y a partir de los rasgos es que surgen las categorías.

El análisis y la interpretación de la información se hacen a partir de estrategias que el AC denomina estrategias de delimitación y estrategias de determinación. Es precisamente con estas estrategias que se organizan las referencias.

1. Estrategias de delimitación “Aquí se hace énfasis en la manera como se amplían o restringen los elementos que se encuentran presentes en los testimonios de los informantes” (Ruiz, A. 2004, P.51), Las estrategias de delimitación pueden ser de dos tipos. Estrategia extensiva

(Las referencias son muy amplias, producida por un gran número de informantes) y estrategia intensiva (El número de informantes y las referencias son pocas, pero se analizan al detalle).

2. Estrategia de determinación “Estas estrategias, por su parte, se refieren al modo como se establece el sentido de un testimonio, con base en la comparación que se lleva a cabo con los otros testimonios recopilados en el proceso de investigación” (Ruiz, A. 2004, P.51). Esta estrategia está compuesta por: estrategia intertextual (que a su vez se compone por método agregativo (se unifican los testimonios bajo los aspectos comunes) y método discriminativo (se unifican los testimonios bajo los aspectos diferenciales) y estrategia extratextual que a su vez se compone por contexto inmediato en el que se produce un testimonio (condiciones que atraviesa el país en el momento del testimonio) y características especiales del informante (subjetividad en los testimonios).

En cuanto a la construcción de categorías, el autor menciona “está íntimamente ligado a la organización de la información” (Ruiz, P. 2004, P55). Sin embargo, es en la aplicación de la estrategia de determinación que las categorías se definen en firme. Además, se debe recordar que los ejes centrales de cada estudio se definen en el marco conceptual y que buena parte de la información se organiza en estos ejes (estrategia del método agregativo). La información que no se organice bajo estas categorías se organiza bajo el criterio del investigador (estrategia de método discriminativo). Es el investigador el que determina la importancia de las categorías halladas según la orientación del estudio y debe organizarlas en categorías de primer y segundo orden.

Para el autor el proceso de interpretación es intuitivo, natural y acompaña todo el proceso de investigación, aunque existan diferencias en el grado de complejidad. Por último, el autor aclara con respecto a los pasos y las dimensiones metodológicas “Si bien en teoría a menudo se tiene la

sensación de que se sigue una especie de secuencia lógica, en la práctica dicha secuencia se caracteriza siempre por ser flexible” (Ruiz, P. 2004, P57).

Análisis. Clasificación, ordenamiento y construcción de categorías

Para el análisis y la interpretación de información, se tomó el material de referencia: compuesto por entrevistas, publicaciones tomadas de redes sociales, anotaciones de diario de campo y textos académicos nacionales e internacionales, que hacen alusión al cosplay. Para el análisis y organización de este material se utilizó la estrategia de delimitación intensiva, en la cual “se integran todos los elementos presentes en los relatos de los informantes” (Ruiz, P. 2004, P51) y una estrategia de determinación intertextual, basada en el método agregativo. Sin embargo, el análisis de cada uno de estos tres elementos se presentará en forma individual, con el fin de ganar claridad.

Entrevistas

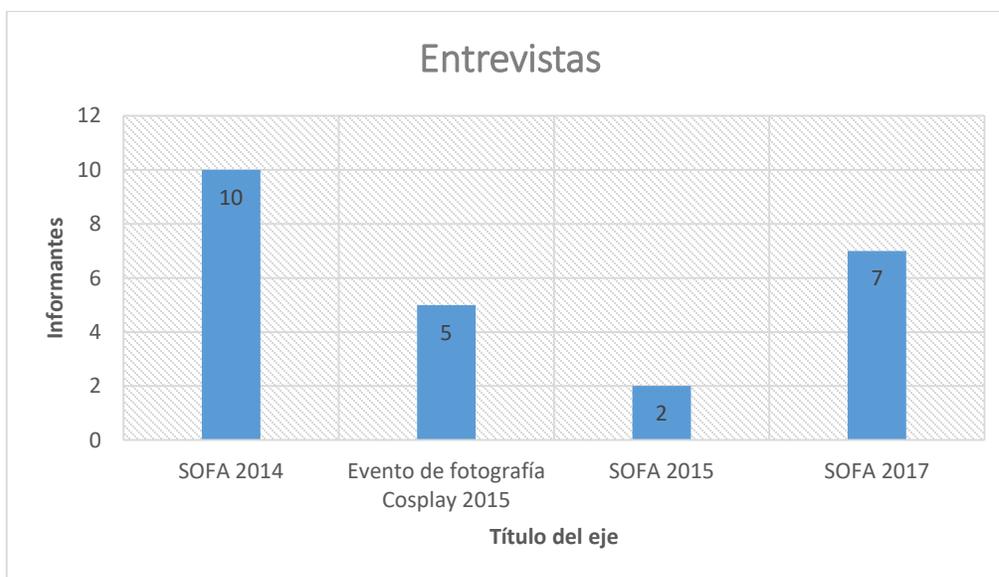


Tabla 3 .Entrevistas. Datos obtenidos en investigación. (Fuente: elaboración propia).

Como podemos ver en el anterior gráfico en total se analizaron 24 entrevistas, realizadas en un periodo de cuatro años. Estas entrevistas se generaron en dos eventos; SOFA y evento de

fotografía Cosplay, a parte se tomó una entrevista realizada por radio Friky, la cual aporta información importante a la investigación (ver anexo1).

Para organizar y analizar este material, se hizo uso del software llamado Nvivo, utilizando la estrategia de delimitación intensiva se organizó la información a partir de los criterios de afinidad, lo que nos permitió establecer rasgos. Estos rasgos, fueron organizados igualmente por criterios de afinidad, aplicando el recurso de palabras recurrentes. A través de las palabras recurrentes se pudo realizar una interpretación de las coincidencias de palabras²⁰, a partir del sentido en el que los informantes presentaban sus comentarios. Lo anterior permitió obtener cuatro ejes de trabajo, de los cuales el primer eje presenta el significado que ha construido los cosplayers sobre el Cosplay, el segundo y tercer eje, dan cuenta de las concepciones de mundo en las que se encuentra el Cosplay y el cuarto eje nos muestra algunos ejemplos de la concepción de masculinidad que tiene los cosplayers en la práctica del Cosplay. Estos cuatro ejes se desarrollan a continuación presentando los rasgos que los componen:

Eje 1- Significado que ha construido los cosplayers sobre el Cosplay: Estilos de Cosplay, tipos de cosplayers, fuentes que inspiran las interpretaciones y Clase de eventos.

Eje 2- Intérprete- Personaje: Propósito del Cosplay, construcción del personaje, personajes interpretados, entre la ficción y la realidad.

Eje 3 - Prestigio Desprestigio: Uso de las redes sociales, Referencia a las campañas contra el acoso, actitud del público frente al Cosplay y Uso de la fotografía en el Cosplay.

Eje 4- Masculinidad Cosplay y sus múltiples posibilidades: Estilos que traspasan las fronteras del género, Atributos *masculinos*.

²⁰ Estas coincidencias de palabras se presentan en las nubes de palabras que aparecen en el inicio de los capítulos del presente texto.

Los cuatro ejes obtenidos, nos permitieron agrupar las peculiaridades sobresalientes en los testimonios y generar las categorías. De manera que desde el primer Eje 1- Significado que ha construido los cosplayers sobre el Cosplay: de este eje emerge la categoría *Juego* y esto es debido a la relación estrecha y conflictiva que tiene la práctica del Cosplay con el concepto en mención. Eje 2- Intérprete- Personaje: En este eje se ratifica la categoría *Juego*, pero también emerge la categoría *Consumo* debido a la manera en que tanto los intérpretes como los personajes se convierten en productos. Eje 3 - Prestigio Desprestigio emerge la categoría *Estigma* que nos permite abordar la relación entre los atributos y los estereotipos en el contexto Cosplay. Finalmente, las tres categorías *Juego*, *consumo* y *Estigma* nos permiten dar cuenta de los tipos de masculinidad que se manifiestan en el Cosplay y tributan al Eje 4- Masculinidad Cosplay y sus múltiples posibilidades: En esta la última es categoría *Masculinidad* la cual es finalmente es el objeto de esta investigación.

Publicaciones tomadas de redes sociales.

En el caso de las publicaciones de redes sociales, como ya se había mencionado en el proceso de recolección de información, producto de las entrevistas de 2014 y 2015, se encontraron agrupaciones que se pronunciaban sobre casos de abuso y discriminación en el contexto Cosplay. Por lo tanto, a partir de la mención de los informantes en las entrevistas y la presencia de estas campañas en los eventos, se revisó [#CosplayRespect](#) y Los Cosplay andan diciendo, las cuales se explican a continuación:

Esta campaña lleva una página web en la que mantiene tres tipos de publicaciones, en primer lugar, fotografías en diferentes eventos con cosplayer sin importar su raza, género, clase social, personaje interpretado, estética, etc., con un letrero alusivo a la campaña, en segundo lugar, entrevistas y comentarios que invitan a no discriminar, y en tercer lugar presentan información

diversa sobre el Cosplay, videos de presentaciones, maquillaje, concursos, etc. En la descripción de la página el grupo se presenta de la siguiente manera:

“#CosplayRespect es una campaña internacional a favor del respeto, con registro legal, no lucrativa y de carácter formativo, que inicia en la red. Buscamos hacer procesos por la defensa de los derechos Humanos en el mundo de los hobbies. En la red se basa en el uso del hashtag: #CosplayRespect y los barridos fotográficos. Todos son bienvenidos para compartir al igual que las fotos, si es por una causa noble, en defensa de los derechos humanos y contra todo tipo de discriminación.” Tomado de #CosplayRespect (2018/01/05) El post íntegro. [Actualización Facebook] recuperado de: <http://bit.ly/2DYkwOf>.

Sin embargo, aunque la base fotográfica de este grupo es amplia, solamente se tomaron algunas fotografías y algunos comentarios para dar cuenta de su existencia, debido a que la riqueza de este grupo es audiovisual y para ver el alcance de los procesos de discriminación en el Cosplay se deseaba tomar información más específica.

Los Cosplay andan diciendo: Esta fanpage pública casos de discriminación sucedidos en diferentes partes de Latinoamérica. Estos mensajes que se publican como imágenes, además de narrar el suceso de discriminación contienen una descripción a nota de pie de página en la que se comenta el nombre del agredido, el lugar en dónde sucedió la agresión y se pone en contexto al lector con la experiencia de agresión. Este tipo de mensajes son comentados por los seguidores de la fanpage y en algunas ocasiones también comentan situaciones de discriminación que les ha sucedido a ellos o personas cercanas y que son similares a las de los mensajes, o toman posición a favor o en contra de la experiencia narrada. En su descripción de la página este grupo se define de la siguiente manera:

“Página inspirada en la original argentina "La Gente Anda Diciendo" de Tatiana Goldman y Ezequiel Mandelbaum. Esta página trata sobre la idiosincrasia del mal denominado mundillo y todos los dramas que a veces se generan por malentendidos o porque simplemente así es el transmisor. Esta página no aspira a tener lucro, simplemente a convertirse en un legado del mundo del Cosplay en español. (2015/017/18) El post íntegro. [Actualización Facebook] recuperado de: <http://bit.ly/2E3Z8Hy>.

Para el proceso de organización y análisis de información se tomaron todas las publicaciones comprendidas entre el 18 de Julio del 2015 al 22 de Julio del 2016. Durante este año las publicaciones fueron 44 y los comentarios destacados fueron 44 también para un total de 88 textos analizados. Los mensajes se organizaron en una matriz bajo los siguientes ítems: fecha de la publicación, texto, nota de pie, cantidad de comentarios, comentario destacado, segundo comentario, numero de likes y número de veces compartido en las redes sociales. Para analizar estos textos se realizó una selección al igual que en las entrevistas. Utilizando la estrategia de delimitación intensiva se organizó la información a partir de los criterios de afinidad que se presentan a continuación:

Criterio de afinidad	Descripción	Nº M
Confusión	El público no logra hacer un relación acertada entre el personaje y el Cosplay	18
Anécdota	Historias cortas, relacionadas con la práctica del Cosplay.	2
Denuncia	Refieren a acciones injustas o de abuso.	2
Reconocimiento	Aluden a la admiración que inspira un Cosplay o un cosplayer.	4
Sexismo	Refieren a episodios o comentarios en los que se agrede una persona de acuerdo a su sexo o género.	5
Prejuicio	Mensajes que aluden a comentarios prejuiciosos.	13

Tabla 3. *Los Cosplay andan diciendo* Datos obtenidos en investigación. (Fuente: elaboración propia)

A Partir del análisis de la información bajo los criterios mencionados surge un rasgo denominado expectativa. Esta expectativa nos permitió organiza nuevamente la información, pero

entendiendo que estos mensajes estructuralmente se pueden ordenar en tres criterios, el primero refiere a aquella persona que crea una expectativa sobre alguien, el segundo es sobre quien se crea la expectativa y el tercero se refiere a la expectativa in situ:

Creador de la expectativa	Categoría Social	Expectativa
Intérprete	Público	Reconocimiento, respeto y gusto por el cosplay
	Interprete	Comprensión, originalidad y sencillez
	Familia	Respeto
	Eventos	Diversidad y trato diferencial
Público	Intérprete	Correspondencia
	Personaje	Sumisión
Familia del intérprete	Intérprete	Sensatez

Tabla 4. Expectativa. Datos obtenidos en investigación. (Fuente: elaboración propia).

Por ejemplo, el intérprete (creador de la expectativa) espera que el público (categoría social, sobre el cual se crea la expectativa) reconozca el personaje interpretado (expectativa misma). Estos criterios hallados en redes sociales permitieron aportar a uno de los ejes definidos con las entrevistas, el cual se denominó “prestigio y desprestigio” y en especial contribuye a enunciar la categoría estigma, la cual se ancla al trabajo de Erving Goffman (2008) contenida en su libro “Estigma, la identidad deteriorada”.

Categorías

De manera que el análisis e interpretación de las entrevistas y las publicaciones de redes sociales permitieron que emerjan dos categorías: La primera categoría *Consumo*, surge de la forma como los intérpretes y los personajes se convierten en productos exhibidos en eventos, y se

comercializan; esta categoría se evidencia en los capítulos “Entre el intérprete y el personaje” y “Entre el prestigio y el desprestigio”. La segunda categoría es *Estigma*, que nos permite abordar las expectativas que se construyen en el contexto cosplay; se evidencia en el capítulo “Entre el prestigio y el desprestigio”. Estas dos categorías se abordan en forma más detallada a continuación.

1.5 CONSUMO Y ESTIGMA, CATEGORÍAS EMERGENTES

Consumo

“En un tiempo en el que las campañas electorales se trasladan de los mítines a la televisión, de las polémicas doctrinarias a la confrontación de imágenes y de la persuasión ideológica a las encuestas de *marketing*, es coherente que nos sintamos convocados como consumidores aun cuando se nos interpele como ciudadanos.”

(García Canclini, 1995. P13)

García Canclini en su libro *Consumidores y ciudadanos* (1995) nos muestra, como los cambios en la manera de consumir alteran las posibilidades y las formas de ser ciudadano. El descreimiento en las instituciones públicas y la idea de instancias inalcanzables para la participación social, empoderan las instituciones privadas las cuales crean otras formas de participación social. Es así como este cambio de perspectiva dispone posibilidades para el tránsito del ciudadano de opinión, al ciudadano consumidor. Por lo tanto el ciudadano consumidor forja una identidad a partir de los privilegios de la modernidad,²¹ lo cual afecta su ejercicio de ciudadanía²².

El ciudadano se construyó durante los siglos XIX y XX, precisamente cuando la modernidad se forjó de la mano del nacionalismo y la idea de desarrollo. Estos construyeron identidades fijadas

²¹ Refiere a avances industriales y a recursos que proporcionan confort

²² Para García Canclini el ejercicio de ciudadanía estuvo asociado a la capacidad de apropiarse de los bienes y a los modos de usarlos. (P. 13)

en bienes exclusivos, bienes que tributaban al territorio, a comunidades étnicas o nacionales y que a través de la internacionalización entregaban sus productos a los suyos con un valor nacional y a los otros con una carga de identidad. Además de la regulación estricta para el ingreso de productos extranjeros en pro de proteger la producción nacional.

Sin embargo, según García Canclini la globalización²³ engendró identidades y bienes de consumo desterritorializados a través de la fragmentación de la industria, la apertura a los bienes externos y la imposición de la concepción neoliberal de globalización²⁴. De manera que cada vez es más complejo saber cuál es el origen de un producto, además “las manifestaciones culturales han sido sometidas a los valores que “dinamizan” el mercado y la moda: consumo incesantemente renovado, sorpresa y entretenimiento”. (García Canclini, 1995. P 17). Por lo tanto, nos enfrentamos a la cultura de lo efímero.

De esta manera es que llegamos al tema que nos convoca, la práctica del cosplay la cual surgen en el contexto que García Canclini señaló, un contexto de globalización que se encuentra en el pasaje de las identidades modernas (territoriales y en su mayoría monolingüísticas) y las identidades posmodernas (transterritoriales y multilingüísticas), y que, además, se sitúan en las luchas generacionales entre lo necesario y lo deseable. Sin embargo, cabe aclarar que, para este autor, dicho pasaje es más una hibridación en la que no necesariamente desaparece una de las formas, sino que pueden existir juntas en tensión sin que una anule la otra.

23 “la globalización supone una interacción funcional de actividades económicas y culturales dispersas, bienes y servicios generados por un sistema con muchos centros, en el que importa más la velocidad para recorrer el mundo que las posiciones geográficas desde las cuales se actúa” (García Canclini, 1995. P 16)

24 “Según la cual los derechos son desiguales, las novedades modernas aparecen para la mayoría solo como objetos de consumo, y para muchos apenas como espectáculo” (García Canclini, 1995. P 26)

Ahora, el cosplay se constituye en una práctica de consumo simbólico. En esta práctica el intérprete simula ser un personaje que, en las pasarelas, los concursos y eventos de fotografía, se convierte en un producto ofertado que el público adquiere a través de fotografías publicadas posteriormente en redes sociales. Pero también el público se convierte en un producto, pues al consumir le permite al intérprete adquirir prestigio: los cosplayer “consumen” a su público, usándolo para lograr reconocimiento. En esta dirección, Paula Sibilia (2009) menciona que el producto comprado y vendido es el consumidor, cuando habla de la transacción de bases de datos compradas por las empresas para sus estrategias de marketing.

Sin embargo, aunque esta transacción que enuncia Sibilia es diferente a la que se menciona aquí, ella abre la puerta para ver al consumidor también como un producto, este producto circula entre los eventos y permite la creación de personajes (por las industrias) y de interpretaciones (por los cosplayers). Entonces entre el intérprete y el consumidor existe otra forma de consumo, en esta transacción se comercializa prestigio, el prestigio que obtiene tanto el cosplayer, como el público, al ser objeto de comentarios en redes sociales. Como lo recuerda Álvarez (2015), toda esta dinámica de consumo alimenta la industria del entrenamiento en el que se crean personajes de acuerdo con las bases de datos que señalan cuáles aspectos serán más consumidos.

Estigma

Según Goffman estigma es un término creado por los griegos para “referirse a aquellos signos corporales con los cuales se intentaba exhibir algo malo y poco habitual en el status moral de quien los presentaba” (2008. P13). Aquellas personas que portaban signos en el cuerpo (cicatrices, quemaduras) o aquellas personas ritualmente deshonradas, se les asociaba por ejemplo con criminales, esclavos y traidores. Los significados metafóricos de este término cambiaron con el cristianismo, ya que en el ámbito religioso se asoció a signos corporales de la gracia divina y en la

medicina a signos corporales de perturbación física. “En la actualidad, la palabra es ampliamente utilizada con un sentido parecido al original, pero con ella se designa preferiblemente al mal en sí mismo y no a sus manifestaciones corporales” (Goffman, 2008. p13).

Para aclarar un poco el significado de estigma que Goffman propone, es pertinente entender que “el medio social establece las categorías de las personas que en él se pueden encontrar” (2008. p 14), estas categorías nos permiten señalar a otros sin el menor esfuerzo. Es decir, al observar una persona podemos categorizarla sin necesidad de una reflexión especial, “la sociedad establece los medios para categorizar a las personas y el complemento de atributos que se perciben como corrientes y naturales en los miembros de cada una de esas categorías.” (Goffman, 2008. P.14).

Para Goffman las categorías contienen dos tipos de atributos; personales (cualidades) y estructurales (ocupación), este conjunto de componentes establece la “identidad social” de un individuo. Por ejemplo, en el medio social en el que se practica el cosplay es decir los eventos y concursos, se han establecido la categoría cosplayer (intérprete), esta categoría posee atributos personales (originalidad) y estructurales (replica de un personaje) de manera que este conjunto de categorías y atributos componen la “identidad social”. Ahora Goffman refiere que existe la “identidad social virtual” la cual enuncia una categoría y atributos sin demostrar, es decir la primera impresión y la “identidad social real” en la que podemos confirmar que la categoría y los atributos le pertenecen al individuo, generalmente estas dos identidades están en permanente conflicto.

Cuando otorgamos una identidad social se crean expectativas normativas a través de las cuales surgen “demandas enunciadas” sobre la persona, de las cuales el enunciante no es consciente. Entonces, en el caso del cosplayer (interprete) el enunciante requiere que el cosplayer cumpla con los atributos correspondientes a su categoría, sin embargo el intérprete puede demostrar ser dueño

de un atributo que lo hace diferente en la categoría en la que está siendo evaluado y lo convierte en alguien menos apetecible por ejemplo una “diva”²⁵. Este tipo de atributos que generan que la persona sea menospreciada se denominan estigma, en especial cuando el atributo “produce en los demás, a modo de efecto, un descrédito amplio; a veces recibe también el nombre de defecto, falla o desventaja” (Goffman, 2008. p14). Por lo tanto, para Goffman el término estigma hace referencia a un atributo sumamente desacreditador.

Existen tres tipos de estigmas 1) La abominación del cuerpo 2) Defectos de carácter, (perturbaciones mentales, adiciones, homosexualidad, conductas políticas extremistas) y 3) estigmas tribales (religión, raza, nacionalidad). En el ejemplo que estamos abordando en el cosplay el estigma “diva” pertenece al grupo (2) defecto de carácter.

Para el presente trabajo se tomaron algunos mensajes de redes sociales, como se explica en la metodología y en mayor detalle en el capítulo II “entre prestigio y desprestigio”. Desde las expectativas se logra establecer cuáles son los atributos que se le otorgan a unas categorías sociales, estas categorías sociales resultan de los grupos sobre los cual se enuncia la expectativa, por ejemplo, cosplayer (interprete), público, personaje. Pero también es importante establecer quién enuncia la expectativa, que para este caso son los mismos grupos que conforman las categorías sociales. Al establecer los atributos también se establecen los atributos desacreditadores “estigmas”, lo que permite dar cuenta de algunas de las formas en las que las masculinidades presentes en la práctica del cosplay entran en una relación de tensión, en la que la masculinidad tradicional se convierte en un lugar para construir categorías sociales que permitan encontrar atributos desacreditadores en las otras masculinidades propuestas.

²⁵ Este término se explica en detalle en el capítulo II titulado “entre prestigio y desprestigio.”

2.1 EL COSPLAY COMO ACTIVIDAD ECONÓMICA

En la escena Cosplay existen algunos intérpretes reconocidos por los cosplayers que son mencionados por los entrevistados quienes destacan sus trayectorias en la práctica, la confección de sus trajes, su participación en concursos nacionales e internacionales e interpretaciones de personajes similares a los originales. Un ejemplo de lo anterior es la mención que hace Gina Cepeda una Cosplayer Bogotana acerca de Marisol Ferreira “una niña de Cali {que} hace un trabajo impresionante, lo que ellos hacen con sus cosplays, es admirable” (Entrevista 14. EFC 2015). Otros de los Cosplayers mencionados por parte de los entrevistados, como fuente de inspiración debido a su dedicación y talento son: Fito Rey (Cali), Larry Moon (Cali), Delury Shana (Medellín), Jorgito Torres (Barranquilla), Maicol Cárdenas (Bogotá), Yesica Niki, Kath Jiménez (Cali), y a nivel internacional Kamui (Alemania), Misa on Wheels (Estados Unidos) y Alyson Tabbitha (Estados Unidos). Las historias de estos intérpretes alimentan el espíritu de los cosplayers y animan a los principiantes a realizar sus primeras interpretaciones.

La admiración crece cuando cuando estos cosplayers mencionados logran que su práctica cosplay sea su forma de subsistir, o por lo menos permita que la sola práctica del Cosplay se auto-sustente. Por lo tanto, la idea de vivir de esta práctica resuena en la mente de algunos intérpretes tal como lo menciona Juan C. García: “yo quiero ser como Kamui, ser capaz de hacer comisiones, ser capaz de vivir de esto” (Entrevista 22. SOFA 2017). Sin embargo, vivir de esta práctica incluye el hecho participar en concursos a nivel nacional e internacional, ser convocado como jurado para estos concursos y/o ser contratado por empresas privadas para desfiles, promociones, etc. Sin embargo, la interpretación no es el único camino de subsistencia que ofrece el cosplay, la labor de Cosmaker comienza a ser parte de un intérprete más completo, más integral. Larry Moon es un ejemplo, ya que ya hace unos años, lanzó una marca de trajes y accesorios dirigidos al público

cosplay, aunque el espectro se reduce a aquellos que puedan pagar el traje, independientemente del uso. Larry Moon poco a poco se convierte en una marca reconocida en el medio y en un productor de prestigio:

“Yo conozco mucho el trabajo de Larry y me parece bueno que sea capaz, no sólo de hacer sus propios Cosplays {que} sea capaz de decirle a la gente: ¡oiga, acá estamos y vamos a hacer una marca y somos capaces de vender pequeño, pero en grande!” (Juan C García. Entrevista 22. SOFA 2017).

Sin embargo, el esfuerzo y la dedicación no son suficientes para vivir del cosplay, o por lo menos esto es lo que menciona Fito Rey en la entrevista concedida a Radio Friky en 2014, para él existen muchas dificultades para que ésta sea una actividad económica provechosa. Esta práctica parece no ser rentable debido a los costos que implica tener un traje de calidad (diseñado y elaborado por los mismos intérpretes o adquirido en un almacén), ingresar a los grandes eventos como SOFA, además de la manutención y el hospedaje requeridos cuando es necesario desplazarse a otras ciudades.

Definitivamente no es fácil costear el reconocimiento, con excepción de algunos cosmaker como Larry Moon, la mayoría de los cosplayer costean su pasión con su trabajo como profesionales o, reciben el apoyo de sus familias. Tal como lo comenta Fito Rey en la entrevista que realiza Radio Friky (2014) cuando se le pregunta por cómo subsidia su práctica Cosplay, él responde que es un ingeniero de sistemas que tiene “¡un muy buen sueldo!”. Además, agrega: “todo salen de mi bolsillo, yo me tomo la molestia de ir a comprar la tela, que el color y la textura sean exactas, por muy caro que sea yo lo pago, así esté contando moneditas a final de mes”. Es así como la capacidad económica de un intérprete se convierte en un elemento importante en esta práctica, por lo tanto, según los recursos que se estén dispuestos a invertir, los resultados se reflejan en el traje y el

reconocimiento que logran. Como lo han planteado otras investigaciones (Álvarez, 2015; Nunes, 2014 y 2014a, Damasceno, 2013; Leng, 2013), el reconocimiento y el prestigio se constituyen en aspectos centrales de la práctica, al punto que se despliegan conflictos alrededor del modo como unos y otros adquieren visibilidad.

En esta dirección, la capacidad económica pierde relevancia cuando el prestigio no es el propósito de la práctica, cuando la diversión es más importante. Por ejemplo, aunque el gusto por los personajes interpretados es común en todos los cosplayers, la pasión por una serie o un personaje particular flexibiliza la fidelidad de la interpretación. En efecto, durante los eventos organizados por las comunidades, es la pasión y el gusto lo que permite mayor libertad tal como lo comenta Gina Cepeda: “para nosotros aquí es todo libre, como uno se sienta feliz, como uno se sienta cómodo, aquí no importa si uno es alto, bajito, gordo, flaquito, hombre, mujer no importa, lo importante es que uno se sienta feliz y que uno pueda compartir con los demás ese gusto que tiene por el Anime” (Entrevista 14. EFC 2015). Por lo tanto, en una comunidad podemos encontrar tanto trajes elaborados y costosos, como trajes sencillos y de bajo presupuesto.



Fotografía 10. Comunidad Saint Seiya. Tomada en EFC 2015. (Fotografía: Jeimy Acosta).

En la anterior imagen encontramos cuatro personajes diferentes y cinco intérpretes. De izquierda a derecha aparecen: Caballero Tauro (armadura dorada), dos caballeros Pegaso (taje rojo armadura plateada), Arles Patriarca del Santuario (bata blanca) y Caballero Fénix (traje negro y hombreras plateadas). En la imagen podemos apreciar las diferencias que se pueden presentar en la calidad de los trajes. Los trajes más elaborados son los de los Caballeros Tauro y Fénix, pues cuentan con mejores acabados. Por el contrario, los trajes restantes son más sencillos y no reparan en detalles.

Ahora, los participantes del EFC 2015, comparten su pasión y posan para el público, sin importar la calidad de su traje, ni el parecido con sus personajes, lo importante, como ya se mencionó, es el sentimiento de admiración que se comparte por una serie, en este caso Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco). Sin embargo, no se debe negar que existe preferencia por aquellas interpretaciones, que poseen trajes de mayor elaboración. Por lo tanto, el reconocimiento puede ser de gran peso en la práctica cosplay, siempre y cuando el intérprete pretenda convertirse en un producto de consumo.

2.1.1 Cosmaker

Debido a que gran parte del éxito de un cosplay depende de la elaboración del traje, algunos intérpretes encargan la confección del atuendo y otros asumen el reto de elaborarlo. Sin embargo, cualquiera de las dos opciones mencionadas, requiere esfuerzo. Por ejemplo, aquel que opta por la opción de contratar la elaboración del traje, debe preocuparse también de conseguir los accesorios y supervisar la confección. Generalmente lograr un cosplay requiere un trabajo de equipo, así lo menciona Jesús López: “la mamá de mi mejor amiga me hizo el traje, la peluca una amiga, las orejas me las trajeron de China, los lentes por internet” (Entrevista 19. SOFA 2017). Sin embargo,

cuando un intérprete comienza a transitar el camino para convertirse en cosmaker asume las labores que en un inicio delegaba a otros.

Cada atuendo que elabora un cosmaker va sumando técnicas y saberes, es decir un cosmaker se consolida a través de la experiencia, por lo tanto, el número de trajes desarrollados y la complejidad de los mismos, proveen de la experticia necesaria a un cosmaker para enfrentarse a cosplays más complejos. De manera que, el oficio de cosmaker suele estar cargado de inseguridad, porque no se conocen las técnicas, ni los materiales, ni los trucos que ayudan a confeccionar un traje llamativo, y esto puede desilusionar a algunos principiantes. Sin embargo, aquellos que están comprometidos con el oficio, comienzan a buscar en su entorno la forma de adquirir los conocimientos necesarios para ganar cada día mayor experiencia. Tal como lo dice Larry Moon: “antes de lanzarme como cosmaker, entré a estudiar diseño de modas porque ese raye que tenía con “yo no coso todavía, yo no coso” {hace un énfasis en esta última oración}. Entonces entré a estudiar y como ya casi terminando el año de carrera, fue que ya me sentía con el bagaje para cocer otras cosas” (Entrevista 24. SOFA 2017).

Un cosmaker debe saber de textiles y confección, pero también de manejo de metales, soportes, resistencias, simulación de materiales, maquillaje, pelucas, peinados, pintura, etc. Por tanto, el cosmaker comienza a buscar en su entorno próximo las personas que le permitan ayudar a desarrollar las destrezas necesarias para esta práctica. Es así como aparecen en algunos casos las madres, tías y amigas en la confección y el maquillaje, mientras que los padres, hermanos y amigos juegan un rol en el manejo de materiales y en la construcción de estructuras, tal como nos comenta Larry Moon: “el cosplay es el punto de conexión con mi padre (...) él me enseñó cómo el 60% sobre estructuras, a aprender a mantener unas alas en pie, a usar tornillería, y muchas otras cosas que sirven para poner a funcionar esto del cosplay” (Radio Friky 2014), o como lo menciona David

Martínez: “yo hago mis accesorios y el diseño del cosplay, pero igual mi mamá es la que me ayuda como a diseñarlo, a hacerlo” (Entrevista 11. EFC 2014). Otros cosmaker aplican técnicas aprendidas en programas de televisión o en la Internet, como Carlos Rico: “lo que sé, lo aprendí en Art Attack²⁶ con el papel periódico, la pintada, la toma de las medidas y la confección del disfraz”. Otros llevan esta práctica más lejos y optan por estudiar una carrera que contribuya al desarrollo de los trajes como Diseño de Modas o Diseño Industrial, como lo han hecho Juan C. García y Larry Moon.

Los accesorios son otro reto para los cosmaker: escudos, lanzas, espadas, cascos, son complementos de algunos trajes, de hecho, en ocasiones estos accesorios son más importantes que el mismo traje. En la siguiente fotografía podemos apreciar la complejidad que puede tener un accesorio y el nivel de detalle que se requieren.



Fotografía 11. Armadura. Imagen obtenida en SOFA 2015. (Fotografía Jeimy Acosta).

²⁶ “Art Attack es un programa británico de televisión infantil sobre manualidades” tomado de <http://bit.ly/2oE5q74> el 1 de Febrero del 2017. En la actualidad este programa es transmitido a través de Disney Channel.

La elaboración de un traje puede durar días, meses o años, dependiendo del tiempo de dedicación, la experticia del cosmaker y el nivel de detalle requerido, así lo comenta Carlos Pérez “fue trabajo intenso de diseño y más o menos desde hace unos seis meses se empezó el traje y la espada, pues, como la ves, lleva más o menos unos dos meses de estarse haciendo” (Entrevista 9. SOFA 2014), o por el contrario puede tardar poco tiempo como lo indica David Silva “esta caracterización, pues, duré como una semana, es muy sencillo” (Entrevista 1. SOFA 2014).

En resumen, un cosmaker requiere dedicación, creatividad y exploración; es un oficio que vincula amigos y familiares. El cosmaker aprende haciendo y en ocasiones escoge una carrera que le permita mejorar su práctica. El cosmaker es una parte fundamental del cosplay, sin embargo, en Colombia todavía estas dos formas, aunque se complementan, no están esencialmente unidas, es decir, un cosplay no necesariamente tiene que ser cosmaker o viceversa. De tal manera, que en Colombia ni siquiera se usa un término que vincule las dos practicas mientras que, en otros escenarios como el japonés, un intérprete que es tanto cosmaker como cosplay se le denomina “Reiya”.

Por tanto, alrededor de la elaboración de trajes se reúnen amigos y familiares en actividades que reproducen los roles de género tradicionales. Las armaduras, armas y artefactos, suelen ser asociados la masculinidad, mientras que las pelucas, el maquillaje y el vestuario, se vincula a la feminidad. Los cosmaker se convierten en actores que transitan en las diferentes técnicas, a pesar que estas sean referenciadas en el campo masculino o femenino. Este tránsito permite que los cosmaker amplíen el repertorio de habilidades y perspectivas que enriquecen sus identidades. Como se ha planteado, en el cosplay se dan cita diversas memorias, diversas narrativas y, por tanto, diversas masculinidades Pero al mismo tiempo se generar nuevas conflictividades, en la medida en que el Cosmaker es señalado desde las categorías sociales construidas en el mundo de vida

cotidiana, aquella que en ocasiones entran en conflicto con las categorías construidas en el mundo del simulacro, el mundo del juego, el mundo del cosplay.

2.2 CONSTRUCCIONES IDENTITARIAS

2.2.1 Personajes

Los tipos de personajes interpretados por los cosplayers inicialmente pertenecen a manganimés, películas o videojuegos reconocidos, el reconocimiento de algunos manganimés en Colombia es debido a que estas series han sido transmitidas a través de la TV nacional. De tal manera, que manganimés como: Dragon Ball, Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya), Sailor Moon, Naruto, entre otras, proveen de materia prima a muchos cosplayers. Además, como ya lo hemos mencionado, alrededor de estas series se constituyeron comunidades de seguidores, por lo tanto, estos personajes son fácilmente reconocidos por el público.

Las páginas y blogs relacionadas con el manganimé son cada vez más comunes, sin contar los videojuegos, series y películas que anualmente se lanzan. Por tanto, los intérpretes poseen un gran abanico de posibilidades para elegir, que surgen de una pujante industria (Álvarez, 2015). Es así como en los eventos se encuentran personajes que no se pueden identificar fácilmente, sin embargo, un personaje de este tipo, no permite que el cosplayer sea reconocido, por más que este tenga un traje impecable y realice una interpretación excelente.

Un ejemplo de lo comentado es lo que dijo Larry Moon cuando se le preguntó por los personajes que él había interpretado y el público no había reconocido: “Con los que arranqué, porque era como << ¡ay, me gusta mucho ese personaje, lo voy a hacer en Cosplay!”>>”. Luego complementa: “entonces iba a los eventos y como que: - ¡ay, de qué estás disfrazado? y yo: -de tal, entonces yo me emocionaba echando el rollo...” y el público decía “-ah sí, chévere (tono de

decepción)”. De manera que en el cosplay es importante tener en cuenta para la selección del personaje “lo que está de moda, como con lo que la gente quiere ver, como que un poquito de videojuegos, como que un poquito de esto y lo otro” (Entrevista 24. Larry Moon, SOFA 2017).

Pero si el intérprete quiere personificar el personaje de su predilección, puede hacer lo que comenta David Silva: “estoy interpretando al director de circo de Night Circus, es una serie que, pues, casi nadie conoce” (Entrevista 1. SOFA. 2014). De este modo puede pasar desapercibido o motivar al público a ver la serie. Otros personajes son seleccionados por la pasión, como lo dice Nicolás Suarez: “yo (...) soy fanático de Caballeros del Zodiaco desde que tengo memoria. Yo soy Tauro, me hice mi cosplay de Tauro, eso es amor al personaje” (Entrevista 17. SOFA. 2015).

Pero ¿cuánto tiempo puede tardar un cosplayer en seleccionar un personaje? “A veces cuesta todo el año, a veces es cuestión de minutos”, según David Silva (Entrevista 1. SOFA 2014). Aunque, la inspiración de un personaje puede surgir de múltiples lugares, el anime y los videojuegos siguen teniendo un papel principal como fuente de personajes para los cosplayers. Diojan Mateus es un cosplayer que consume anime desde los cuatro años, fascinado por series como: “Mazinger Z, D`Artagnana, La abejita Maya, Candy”. Al consumo de anime le dedica todas las noches de 3 a 4 horas, “eso es ahora que tiene trabajo, ya que antes dedicaba más horas” (Entrevista 2. SOFA 2014). Algunos cosplayers asocian la práctica del cosplay al tipo de anime que están viendo, por ejemplo Heitaro comenta: “7 años {viendo} anime juvenil²⁷ y, {viendo} gore²⁸, ya como 10 años” (Entrevista 4. SOFA 2014).

²⁷ Conocido como “Shōnen”, de acuerdo con la clasificación del manganime que hace Torrents (2015).

²⁸ Contenido argumental temático suspenso y terror. En la lectura de Torrents (2015) esta es una subcategoría.

El estilo del anime da indicios claros de los rasgos del personaje que se quiera interpretar, en el caso del anime juvenil los personajes son adolescentes o niños y en el caso del gore por ejemplo los personajes son sombríos y en ocasiones tenebrosos.

Los manganimes juveniles son muy comunes, es por eso que los cosplayer requieren personificar jóvenes adolescentes, como lo comenta Larry Moon: “la mayoría de los personajes de anime son jovencitos, son niños de escuela” (Entrevista 24. SOFA 2017). Por esta razón se encuentran rasgos muy infantiles en algunos personajes provenientes de los manganime. En la siguiente imagen podemos apreciar un personaje llamado Kuroko²⁹, un adolescente y prodigioso jugador de baloncesto que intenta llevar a su equipo a ser el número uno en Japón. En la fotografía se aprecia la interpretación de Larry Moon, que además de logara replicar el atuendo deportivo, también logra las facciones juveniles del personaje.

²⁹ Personaje principal de la serie Kuroko no Basket del género Shōnen, creada e ilustrada por Tadatoshi Fujimaki publicada en manga y anime (contiene OVA, Series y películas). Tomado de <http://bit.ly/2IfNKXC>, consultado el 8 de marzo del 2018.



Ilustración 1. *Kuroko*. Imágenes obtenidas de Internet (Imagen de la izquierda tomada del Facebook de Larry Moon (<http://bit.ly/2FyvGt>). Imagen de la derecha tomada de (<http://bit.ly/2Fm9xis>). Consultadas el 8 de marzo del 2018.

Por tanto, el interpretar personajes con rasgos infantiles es un “reto”. Por ejemplo, Juan C. García nos comenta: “yo tengo un personaje {llamado} Kirito tiene facciones muy de niño, o sea, Kirito tiene 16 años, más o menos, pero parece un niño de 8 años, tiene facciones muy delicadas y el hecho de que tu rostro se vuelva eso {un niño}, eso es lo que a mí me gusta del Cosplay, que seas capaz de representarlo” (Entrevista 22. SOFA 2017).

De manera que, si el primer reto del cosplayer es escoger personajes y verse *como si* fuera ellos, el segundo reto es la interpretación, lograr moverse y oírse *como si* fueran el personaje. Por lo tanto, el cosplay se compone de estos dos retos: del atuendo y la interpretación. En este escenario, vale decir que los cosplayers tienen posturas diferentes sobre lo que significa su práctica. Recordemos que cosplay es una contracción de *costume play*, lo que en una traducción al español es *juego de disfraz*: “Bueno, cosplay es cuando alguien hace un disfraz personificando algún personaje, ya sea de un comic o un videojuego” (James Valero, entrevista 6. SOFA. 2014).

Pero al parecer, en el medio cosplay colombiano, el término *disfraz*, es considerado despectivo para algunos. De manera que, este término (disfraz) en ciertas circunstancias se utiliza para referirse a la labor de un intérprete que no cumple las expectativas de otros cosplayers. Por ejemplo, si el traje no es una afortunada réplica del original, es un *disfraz*, o si la interpretación no es buena, la persona esta *disfrazada*: “{en el cosplay} tu caracterizas al personaje, el disfraz es (...) para salir {a pedir} dulces, {por el contrario} al hacer un cosplay tú eres el personaje” (Jesús López entrevista 19. SOFA 2017). Por tanto, esta asociación despectiva al termino *disfraz* se utiliza cuándo pareciera que el intérprete no toma con seriedad el cosplay, ya que “el cosplay es un arte, requiere mucha dedicación, es un tema de mucha seriedad, no es ponerse un disfraz como tal, simplemente es el arte de asumir el rol del personaje” (Carlos Rico, entrevista 13. SOFA 2014).



Ilustración 2. Caballero Cisne. Imagen de la izquierda, SOFA 2015 (Fuente: fotografía Jeimy Acosta). Imagen de la derecha. (Fuente: Tomada de: <http://bit.ly/2FHWnsg>).

Pero, algunas comunidades como Sailor Moon y Saint Seiya, controvierten estas discusiones ya que para ellos el objetivo del cosplay es “pasarla bien, divertirse”. Como dice David Rincón: “el cosplay es, no digamos que una profesión, más bien es como un gusto, pues, la persona tiene que de alguna manera sentirse feliz, esto hay que tomarlo (...) por diversión” (Entrevista 12. EFC 2014). Por lo tanto, si algunos consideran una interpretación como “un disfraz”, realmente no importa para algunos practicantes.

En la ilustración 2 se presenta la imagen de Hyoga (Caballero Cisne), para interpretar este personaje el cosplayer debe lograr simular una armadura, atuendo que es muy difícil de lograr. Sin embargo, el cosplayer se presenta con una armadura que carece de volumen y permite ver las líneas del corte en el traje (hechas con marcador), se trata de un traje básico, de lo que para algunos cosplayers sería “un disfraz”. De otro lado, la interpretación no logró replicar los ademanes más destacados del personaje, como la postura de batalla que se evidencia en la fotografía. Ya que los movimientos del cosplayer distan de los movimientos del personaje, en este caso otros cosplayers dirían que está “disfrazado”. Sin embargo, a los ojos de una Comunidad como Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco), basta con tener el valor para personificar para ser considerado cosplayer, pese a ser criticado.

En conclusión, la selección del personaje es de gran importancia para la práctica del cosplay, en especial porque el cosplayer le otorga significado a la práctica de acuerdo al objetivo que persiga con la interpretación. Por lo tanto, el intérprete puede lograr ser reconocido por el personaje interpretado, reconocido como un conocedor de manganime o admirado como un apasionado fanático. Cuando el intérprete da significado a la práctica del cosplay, también construye valores a través de los cuales se refiere a otros cosplayers.

Además, el cosplay como práctica lúdica³⁰ en el que los intérpretes “se convierten” en sus personajes preferidos, involucra lógicas identitarias diversas, generando a un tiempo “comunidades” y conflictividades, esto es, un sentido compartido así como disputas por la legitimidad de diversas maneras de entender el quehacer de los cosplayers. Esta dinámica dual, ha sido observada en Brasil (Damascenso, 2013) y Argentina (Álvarez, 2015).

2.2.2 La puesta en escena

En efecto, los cosplayers integran en sus personificaciones narrativas globalizadas y lógicas locales, re-produciendo, y/o re-creando las diferencias de género, generación, sexo y clase social. Se vinculan también, dinámicas de consumo, construcciones identitarias y prácticas lúdicas (Nunes, 2014, 2014a) a través de ritualidades que convierten los espacios urbanos en escenarios en los que se ofrecen interpretaciones, teatralidades y espectáculos que contribuyen tanto a establecer códigos sociales como a tramitar tensiones y conflictos. Se trata de un “simulacro de simulacros”, de una representación de personajes (primer simulacro) de ficción (segundo simulacro), que supone un diálogo entre sistemas semióticos asimétricos.

Ahora bien, algunos cosplayers emplean sus recursos y tiempo para lograr representaciones muy difíciles, para lograr reconocimiento y prestigio ganando competencias. Aunque lo estricto de las reglas para la presentación de los personajes depende de cada concurso, si tales eventos lo ameritan, la personificación debe ser precisa. Pero si existe la oportunidad, el cosplayer juega tanto con el personaje como con el público. Para explicar este punto se acudirá al caso específico de Fito Rey, un intérprete muy reconocido en la escena Cosplay. La siguiente fotografía presenta su interpretación de Kratos, un personaje de un video juego titulado *El Dios de la Guerra* (God of War).

³⁰ En el sentido de Huizinga (1998), tanto de una práctica que remite a “otro mundo”, como de las acciones en las que los sujetos “actúan como si”.



Ilustración 3. Kratos, el Dios de la Guerra. Imágenes obtenidas de Internet (Imagen de la izquierda tomada del Facebook de Fito Rey (<https://bit.ly/2FUu2hr>)). Imagen de la derecha tomado de (<https://bit.ly/2KGty26>). Consultadas el 8 de marzo del 2015.

Por lo general, los concursos de cosplay incluyen tres tipos de presentación, las cuales se definen según la necesidad del concurso, estas son: pasarela, presentación tradicional y libre. La pasarela requiere un desfile y demanda que el intérprete represente con la mayor exactitud al personaje, imitando sus gestos y actitudes, por lo tanto, el jurado presta mayor atención a los detalles, tal y como se presentan en el anime, el manga o el video juego correspondiente. Para precisar esta cuestión se expondrá la presentación final con la que se llevó la victoria Fito Rey en la Comic Con 2013 y que le dio el paso al Yamato Cosplay 2014, concurso del cual también se llevó el triunfo con la interpretación de Rita Repulsa.



Fotografía 12. Fito Rey (Kratos) en la Comic Con. Imagen obtenida de Internet (Fuente: <https://bit.ly/2jFUSkL>) Consultado el 1/05/15.

Para este evento se solicitó a los concursantes dos puestas en escena una tradicional la otra libre. La puesta en escena tradicional de Fito Rey, contaba con una pista con las voces de los personajes (Kratos, Zeus y Gaia). Kratos inicia en un primer momento con la postura de batalla propia del personaje, la voz de Gaia (titánide de la tierra y narradora de la saga) relata los acontecimientos previos a la historia que se desarrollara, tal como sucede en el juego. En el segundo momento Kratos sale de su postura de batalla e inicia un diálogo con Zeus, quien es representado al igual que Gaia por una voz, Kratos reta y amenaza a Zeus y dirige su mirada hacia el público. La mayoría del público observa a través de las pantallas de los celulares, inmortalizando el momento en videos y fotografías, para subirlas luego a las redes sociales. A continuación, en respuesta al reto de Kratos, Zeus envía los espectros invisibles del inframundo para matarlo, mientras Gaia le advierte de los peligros. Kratos emprende la batalla y aparece un segundo personaje en escena, una especie de marioneta que simula el espectro con el que Kratos pelea (como se ve en la siguiente imagen). Los movimientos de la batalla causan en algunos espectadores murmullos y risas. Finalmente,

Kratos vence al espectro arrancándole la cabeza. En la última escena, Kratos vuelve a retar al Dios Zeus y retorna a la misma posición con la que comenzó su presentación entre los aplausos y gritos de satisfacción del público.



Fotografía 13. Fito Rey (Kratos) en la Comic Con 2. Imagen obtenida de Internet (Fuente: <https://bit.ly/2jFUSkL>) Consultado el 1/05/15.

Con respecto a esta personificación de Kratos, Fito Rey la define como uno de los personajes más difíciles de caracterizar:

“Primero porque yo soy gordo, cabezón, jorobado y Kratos es acuerpado, grande imponente y malvado y yo soy más bien como aguevado. Entonces cuando me dicen ‘ay, queremos que te pongas a Kratos’. Yo digo: ‘maldita sea’. Porque me toca fajarme, me toca ponerme un traje apretado, me toca ponerme un arnés, me toca afeitarme la cabeza y me toca usar maquillaje. Entonces yo digo ‘okey’. Es difícil, me gusta, es chévere, pero no lo haría todos los días si mi vida dependiera de eso.” (Radio Friky. 2014)

Como se puede leer, Fito Rey se burla de su fealdad y reconoce características estéticas al personaje que corresponden a los cánones de belleza masculino: acuerpado, fuerte, agresivo.

Aparentemente, cuando se interpreta el personaje, cuando se lo encarna, se adquieren las características estéticas del mismo. El cuerpo es moldeado para encontrar una apariencia similar a la del personaje, lo que requiere un esfuerzo por parte del cosplayer.

Ahora bien, la presentación libre permite una interpretación construida desde la perspectiva del concursante. Algunos realizan reflexiones sobre el juego y otros se permiten recrear situaciones en las que no participarían sus personajes.

La presentación libre de Fito Rey en el Comic Con 2013, se realizó el mismo día que la presentación tradicional. En su presentación libre, al igual que en la tradicional aparece una voz que narra los acontecimientos. Al iniciar aparece Kratos deambulando de un lado para otro enojado, cuando una voz, que se identifica como representante del “Centro de Control de la Ira”, lo invita a bailar, explicándole que el baile es una forma de controlar la ira. Hay que recordar que este personaje es un asesino, un personaje que ha sido capaz de matar a su propia familia. Con los poderes otorgados por Orfeo (Dios de la música y las artes) el narrador obliga a Kratos a bailar y cantar el Malambo nº131 de Ymac Sumac³². De este modo se inicia una situación cómica que hace reír al público, ridiculizando a Kratos con movimientos sensuales involuntarios, aun así, mientras Kratos baila, éste continúa con la expresión de furia en su rostro, lo que hace todavía más graciosa la situación, como se pretende mostrar en las siguientes imágenes.

31 “Mambo es el quinto álbum de estudio de la soprano peruana Yma Sumac. Fue lanzado en 1954 por Capitol Records. Está compuesta enteramente por Moisés Vivanco.” Tomado de <https://bit.ly/2wkqhT07/06/2015>.

32 Soprano peruana del S. XX descendiente directa de Atahualpa. Ver <https://bit.ly/2K2lHee> - Consultado el 7/06/2015



Fotografía 14. Fito Rey (Kratos) en la Comic-Con. Imágenes obtenida de Internet (Fuente: <https://bit.ly/2jFUSkL>) Consultado el 1/05/15).

Vale la pena destacar, que los elementos cómicos de la representación se desprenden del hecho de que un personaje masculino asume características femeninas. Kratos “rompe” momentáneamente con su masculinidad (fuerte, robusta) “obligado” por el narrador, quien reviste al personaje con una voz femenina y con movimientos sensuales y delicados que lo ponen en contacto con otro tipo de masculinidad menos agresiva, masculinidad ésta que no necesariamente remiten a estereotipos “gay”. Lo gracioso es ver la transición de una categoría a otra, ridiculizando la feminización de la masculinidad, lo cual imprime un carácter cómico en la presentación.

Estas escenas describen el modo como los espectadores, los intérpretes y los personajes que representan, crean una atmósfera lúdica que permite el “ingreso” a un mundo de fantasía. Ahora bien, la descripción que hace Fito Rey de su propio personaje, plantea una cierta tensión entre el modo como él se percibe (gordo, feo, aguevado) y las características de Kratos (fuerte y agresivo). Se trata de dos maneras de ser hombre, de dos lógicas de asumir la masculinidad.

De otro lado, la presentación libre se constituye en un ajuste cuentas, en una “venganza” que aplica Fito Rey contra su personaje: “[La representación libre es un] baile sexi donde estoy

ridiculizando al pobre Kratos [...] Yo me gozo más la presentación libre que la tradicional porque es donde uno puede decir "voy a coger al personaje y le voy a hacer maldades". Entonces la entrevistadora le pregunta: "¿Esa es tu venganza por tenerte que fajar y rapar la cabeza?". Él responde: "exactamente" (Radio Friky. 2014)

Llama la atención que esta venganza aluda a la caracterización suavizada del personaje, con algunos rasgos femeninos. Entonces, de un lado, muchos personajes del anime remiten a estereotipos masculinos como el que representa Kratos. De otro lado, este tipo de personajes han sido re-creados por los intérpretes en sus interpretaciones libres, otorgándoles nuevas características. Sin embargo, se destaca el hecho de que los atributos femeninos (según el propio Fito Rey) confieran el contenido cómico: un personaje adquiere atribuciones que no le corresponden. Este juego de correspondencias es particularmente intenso en el cosplay.

Pero estas formas de ridiculización han sido transferidas por la impecable interpretación del personaje adaptada en el cuerpo del cosplayer, validada por los jurados del evento y el público: Fito Rey ganó la Comic Con. De manera que el escenario se vuelve el medio para transmitir la encarnación de los personajes, pero también para presentar otras posibilidades soñadas e imaginadas por los intérpretes. Sin embargo, para muchos cosplayers, tanto la diversión como el prestigio se encuentran en juego.

De manera que, el ganar estos eventos se convierte en una garantía de reconocimiento. En el medio cosplay son muchos intérpretes los que enuncian con admiración el nombre de Fito Rey, como por ejemplo David Alberto Jerez, quien dice "hemos llegado muy alto y podemos avanzar más; hay muchos profesionales, Colombia en este momento es el campeón latinoamericano de Cosplay, en la Yamato Cosplay de Brasil" (Entrevista 10. SOFA, 2014). Además, la Fanpage de Fito Rey para el 8 de enero del 2017 contaba con 3.342 seguidores. De manera que los eventos son

los sitios idóneos para construir prestigio, pero también los sitios en los que el cosplayer se somete a múltiples miradas que deben dar su aprobación al cosplay que se sirve para ser consumido.

2.2.3 Identidades

Algunos cosplayers construyen un “nick” o seudónimo de acuerdo con su trayectoria. Estos nombres artísticos permiten identificar a los cosplayers sin necesidad de acudir al nombre del personaje que interpretan, ni al nombre de pila. De hecho, no conocemos los nombres de pila de algunos de los entrevistados. La elección de un nick depende del contexto en el que se encuentra el intérprete, es decir, un cosplayer de una comunidad construye su nick de acuerdo a la serie y los personajes que le apasionan, como lo menciona David Rincón: “todos pueden utilizar un seudónimo, aunque dentro la comunidad cosplay, tratamos de identificarnos más con los personajes que nos gustan y esto genera la toma de los nicks” (Entrevista 12. EFC 2015). Así, David Rincón es “Taiki Mizuno” seudónimo construido a partir de la admiración que David profesa al manganime “Sailor Moon”, en especial, a dos de los personajes de la serie: Emi Mizuno y Taiki Kou. Otros cosplayers construyen sus seudónimos utilizando uno de sus nombres de pila nombres de un personaje o de una serie admirada, como, por ejemplo, Juan C. García es “Bass García”.

La forma en que un intérprete se presenta en un evento dice mucho sobre cómo quiere ser reconocido en el medio y permite establecer la relación que tiene ese intérprete con el cosplay. De manera que, si un cosplayer crea un nick y comienza a identificarse con él abandonando su nombre de pila, éste ya no es la sombra de los personajes que interpreta, sino que dichos personajes interpretados contribuyen a construir el prestigio del intérprete.

Durante el trabajo de campo se encontraron tres formas en las que los cosplayers se presentan cuando los entrevistamos (ver anexo 1). En la primera, los cosplayer se presentan con el nombre

del personaje y no “salen” de la interpretación para conversar sobre el cosplay, es decir el personaje absorbe el intérprete: “Cuando alguien se disfraza solo lo hace con gusto de mostrar el traje, el cosplay es meterse dentro del personaje, vivirlo, interpretarlo al pie de la letra” (Seras Victoria de la serie de Hellsing. SOFA 2017). En la segunda el cosplayer se presenta con su nombre de pila, en este caso puede ser un cosplay extraordinario, pero con una interpretación no muy estricta, ya que salen del rol del personaje en el momento de ser abordados para la entrevista. En la tercera, el intérprete se presenta con su nick, con la identidad que ha construido en el mundo cosplay: “ponerme el traje y ser fiel al personaje, que le guste a la gente, eso es lo que da más satisfacción de hacer cosplay, que a la gente le guste lo que uno hace” (Fito Rey. Radio Friky 2014).

El nombre de pila tiende a ocultarse en este medio, allí poco importan los referentes identitarios como la profesión, la edad, la clase social, etc., de modo que la personificación y los personajes se convierten en el eje central. Un ejemplo de lo mencionado es la entrevista que realizó Radio Friky a Fito Rey y Larry Moon en el 2014. Para entonces Fito Rey acababa de ganar La Yamato Cosplay Cup en Brasil y las presentadoras del programa lo presentaron de la siguiente forma: “hoy vamos por lo alto en lo que ha cosplayers se refiere, hoy vamos a tener uno de los cosplayers más reconocidos del país y uno de los mejores, por qué no decir que el mejor”. La segunda presentadora recalca: “bueno se ganó un mundial de cosplay, cómo no va a ser el mejor”. Durante el transcurso de la entrevista que dura una hora veinte minutos se hace referencia a la trayectoria del intérprete, pero las menciones a la “persona” aparecen solo para hablar de la financiación de la práctica y el apoyo de la familia, de modo que en esta entrevista nunca conocemos los nombres de pila de Larry ni de Fito y mucho menos detalles de su vida personal.

En conclusión, cuando un intérprete suspende su nombre de pila, el cual le ha sido asignado para ser parte del mundo de vida cotidiana y construye un nombre que le permita representar su

deseo. Consolida una identidad en el mundo del cosplay, lo cual permite que esta identidad construida posea una historia, una trayectoria y que el intérprete se narre desde allí, sin tener que abordar su identidad cotidiana. Permítaseme una analogía, a Superman no se le pregunta por Clark Kent y a Clark Kent no se le pregunta por Superman.

Para García Canclini “El consumo es el conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos” (1995. P 43). En la práctica cosplay se pueden identificar tres tipos de productos:

- Recursos mediáticos: Este producto es apropiado por el intérprete y el público, estos recursos producen inspiración y pasión y permiten crear los personajes o admirarlos.
- Interpretación: En este producto los cosplayers ofertan los estilos cosplay y el público lo consume ya que obtienen placer al cumplir sus fantasías y estar en presencia de sus personajes admirados.
- Fotografía: El público se toma fotografías con el personaje (cosplay) de su predilección y luego la sube a redes sociales para que sus seguidores y amigos las comenten.

Estos productos son consumidos y negociados poniendo en circulación la “moneda” del mundo virtual *los likes* los cuales otorgan el tan perseguido “prestigio”. Ahora bien, los nick contribuyen al proceso a través del cual el consumo del manganime apoya la construcción de identidades y el desarrollo de estrategias de reconocimiento. Entonces, las masculinidades emergen desde los productos de consumo, estos productos están expuesto en el escenario de simulacro (juego) y en el mundo de vida cotidiana.

Según García Canclini (2009), con la idea de modernidad se pusieron en marcha los proyectos de: democracia, emancipación, expansión e innovación, los cuales favorecieron el capitalismo y por consiguiente las prácticas de consumo. El capitalismo anclado a la modernidad a través de la industrialización (innovación y expansión) construye imperios comerciales que a su vez fundan ideales de modernidad. Estos ideales industriales se materializan a través de productos de consumo representados en objetos, entornos y cuerpos que se publicitan a través de medios de comunicación como cine, televisión, videojuegos, manganimés, medios virtuales, entre otros recursos.

La idea de modernidad proyectó un mundo “civilizado” que se transforma constantemente y gestas ideales que atraviesan el cuerpo, según Zandra Pedraza (1999), conjuran aquellas formas mestizas que parecieran no se logran articular a la idea del ser moderno. De manera que el cuerpo se convierte en centro de debate, en el cual, se reflejan características de un “deber ser”, versus aquellas formas que no responden a estas demandas, es decir, lo “no moderno”.

Ahora bien, en el “debe ser” se gestan las categorías sociales, de acuerdo con Goffman (2008) constan de unos atributos que componen una identidad social. Sin embargo, no se puede olvidar que los recursos mediáticos tienen gran influencia en la construcción del “deber ser” de algunos individuos. En las categorías sociales se establece un “deber ser” es decir, existe un ideal de hijo, estudiante, interprete, y por supuesto, un ideal de masculinidad.

Por lo tanto, para abordar el cosplay, este trabajo se centra en describir las expectativas que surgen alrededor del “deber ser” a partir de los atributos que habitan en las categorías sociales. Estas expectativas son manifestadas en los eventos, concursos y se publican en los medios virtuales como las redes sociales, páginas web y sitios de videos, entre otros. Es así como, los cosplayer

crean cuentas en Instagram³³, Facebook³⁴ y Fanpage³⁵, en estos medios los intérpretes publican la información que desean compartir, pero además esta información busca la aprobación del público virtual visitante. Estos medios generan la opción de que un visitante manifieste su agrado o desagrado sobre las publicaciones o las páginas, “dando” likes, haciendo comentarios y/o agregar emoticones. De esta manera se ponen en diálogo las expectativas de los diferentes individuos sobre las categorías sociales y los atributos a los que se les dan relevancia.

De manera que, este capítulo parte de las expectativas contenidas en algunos mensajes publicados en la Fanpage llamada “Los Cosplay Andan Diciendo”. Como se ha comentado atrás, en esta página se publican mensajes contra la discriminación que sufren los intérpretes, de modo que se encuentran “quejas” y críticas. A partir de estos mensajes es posible identificar expectativas, así como los atributos que se les otorgan a las categorías sociales. Estas categorías sociales permitirán definir las identidades sociales de los cosplayers y a partir de ellas definiremos los cuerpos deseados en el contexto cosplay, al igual que algunos de los elementos claves de las masculinidades.

³³ “Instagram has become the home for visual storytelling for everyone from celebrities, newsrooms and brands, to teens, musicians and anyone with a creative passion” consultado el 18/01/2018 en <https://bit.ly/1RmycgN>.

³⁴ “esta una plataforma de red social mediante la cual los usuarios pueden mantenerse en contacto continuo con un grupo de amistades e intercambiar con ellos cualquier tipo de contenido, como por ejemplo fotografías, comentarios y memes” consultado el 18/01/2018 en <https://bit.ly/2qtHqUT>.

³⁵ “Una Fanpage es una página creada especialmente para las marcas, empresas, blogs, entre otros. Diferente de una cuenta común personal, es un espacio que reúne fans/seguidores en lugar de amigos, y puedes crear una comunidad fiel a tu empresa, además de fortalecer la presencia y la impresión que los demás tienen de ella.” consultado el 18/01/2018 en <https://bit.ly/2HauUQA>.

3.1 EXPECTATIVAS

“A veces veíamos fotos {que el público subía a redes sociales} por ejemplo, comiendo o mal parqueados, (hace un gesto cómico y hay risas), todos torcidos, todos borrosos y nos etiquetaban.

Y yo decía: ¡marica! pero, por qué suben eso” (Larry Moon, entrevista 24. SOFA 2017)

Las redes sociales son de uso frecuente por parte de los interesados en la práctica del cosplay, principalmente porque, como ya se mencionó, son escenarios para compartir, discutir e intercambiar perspectivas sobre algún tema en particular. Sin embargo, estas conversaciones no son siempre armoniosas o respetuosas, por el contrario, los comentarios agresivos son frecuentes. Pero esta agresividad en redes sociales es un reflejo del mundo de vida cotidiana, en el cual las agresiones llegan a ser físicas.

Debido a la frecuencia con que estas situaciones se presentan en los escenarios de interacción cosplay, algunos intérpretes comenzaron a reaccionar, es así como surgen algunas campañas que pretenden cambiar las formas de relacionarse alrededor de esta práctica. Campañas para poner en evidencia las situaciones agresivas, advertir a los intérpretes y discutir la pertinencia de estos comportamientos.

Una de las iniciativas es la campaña “Cosplay=Respeto” la cual se originó en Chile y su creadora es Camila Díaz quien en entrevista para Multifan blog, comenta que su Fanpage fue creada a finales del 2013, tuvo su origen a raíz de episodios de discriminación y acoso en el campo del cosplay y está basada en dos iniciativas: Estados Unidos con “Cosplay is not Consent” y en Guatemala “ver y no tocar”. Al respecto Camila menciona: “Es que no porque yo esté usando un cosplay te da el derecho para agarrarme, manosearme, insinuarse, etcétera. Esa es la esencia que queremos transmitir” (Rodríguez, 2014).

La iniciativa creada en el 2014 para Colombia es “Cosplay Respect” y la Fanpage se titula “Cosplay para Todos”. Para julio del 2016 contaba con 326 seguidores en Twitter y tenía 1.982 likes. Esta campaña promueve un trato digno hacia los intérpretes, pero también una actitud más ética entre los cosplayers. Esta Fanpage tiene como estrategia publicar fotografías de distintos intérpretes asistentes a los eventos con un cartel que dice “#CosplayRespect”, tal como se presenta a continuación.



Fotografía 15. #CosplayRespect -Fotografías obtenidas de internet. (Fuente: fanpage Cosplay para Todos (<https://bit.ly/2vF0p3Q>) imágenes consultadas en Diciembre 3 del 2014.

Cuando los intérpretes posan con el anuncio de #CosplayRespect, se suman a la iniciativa de exigir un trato digno, e invitan a sus seguidores a informarse consultando la página. Como vemos, en las imágenes aparecen diferentes intérpretes que dan un mensaje a través de los personajes, aludiendo a la diversidad. Esta diversidad incluye raza, género, clase social, entre otras. En la página también se publican videos, artículos y mensajes con iniciativas que generen una sana convivencia y proponen cambios en la estructura de los eventos:



Ilustración 4. #CosplayRespect- Mensaje. Imagen obtenida de internet (Fuente: fanpage Cosplay para Todos (<https://bit.ly/2vF0p3Q>) imagen consultada Diciembre del 2014.

El mensaje anterior expone los concursos como posibles escenarios de denuncia y postula una categoría para los concursos, denominada “premio al más fuerte”, como una forma de reconocer algunos apasionados del cosplay y la forma en que ellos soportan el maltrato de otros. Lo cual evidencia aquellos “villanos de apariencia inofensiva”³⁶ que hacen comentarios inapropiados y a veces se esconden tras la pantalla del computador, crean perfiles falsos para no ser identificados y agreden aquellos que no cumplen sus expectativas.

Como podemos ver, la campaña Cosplay Respect tiene una función puramente informativa, aunque existen otras campañas en Colombia con iniciativas similares, pero que propician el diálogo entre diferentes perspectivas. Este es el caso de la Fanpage llamada “Los Cosplay Andan Diciendo”, que para el 18 de julio del 2016 contaba con 11.035 likes. Este sitio de internet publica en su mayoría memes y mensajes con historias de discriminación y/o abuso en diferentes países, en su mayoría latinoamericanos. Estas anécdotas son comentadas por los seguidores de la página, los mensajes se presentan en dos partes; la primera es la narración de la situación en forma de

³⁶ Estos villanos a los que se refiere puede ser parte del público o pueden ser otros cosplayers, los cuales asumen una posición crítica y desinformada.

diálogo entre los personajes, en la que se alude una posible agresión y la segunda es la descripción del contexto en el que se presenta la situación, tal como se muestra a continuación.



Ilustración 5. Los Cosplay Andan Diciendo- mensaje1. Imagen obtenida de internet (Fuente: fanpage LosCosplayAndanDiciendo (<https://bit.ly/2HjoEWF>) imagen consultada diciembre del 2014.

En este ejemplo, un hombre del público se acerca a un crossplay (un hombre que interpreta un personaje femenino) y le pide que se quite el traje para hacerle uno de baba (saliva) es decir, “lamer su cuerpo”. Este episodio descrito nos permite evidenciar las insinuaciones sexuales agresivas de las que son víctimas los cosplayers, en especial las mujeres. Pero al igual da cuenta de cómo formas de interpretación como el crossplay, ponen al intérprete masculino en una situación de vulnerabilidad propia de las mujeres, frente al agresor quien se basa en la ventaja que le otorga el género. Pero cuando el intérprete se coloca nuevamente en su rol masculino para replicar la insinuación, desencaja la posición del agresor.

Para Goffman “es probable, que al encontrarnos frente a un extraño las primeras apariencias nos permitan prever en qué categoría se halla y cuáles son sus atributos, es decir, su <<identidad social virtual>>” (2008). En el caso del cosplay, el personaje y el intérprete, aunque son la misma persona, tienen identidades sociales diferentes, es decir, al personaje se le atribuyen unas

características derivadas de la narrativa del anime, a su vez, al intérprete se le otorgan otros atributos relacionados con sus roles sociales. Esto puede generar conflictos, como se observa en el ejemplo anterior, pues el género del personaje es femenino y el intérprete masculino y los atributos de cada uno son diferentes, propiciando situaciones incómodas y confusas.

Ahora bien, este tipo de mensajes se organizaron, analizaron e interpretaron en el proceso que se describe en la metodología “publicaciones tomadas de redes sociales”. Vale decir que se identificaron tres actores que crean las expectativas: el público, el intérprete y la familia del intérprete. Luego se estableció sobre quien se generaba la expectativa y por último se estableció el tipo de expectativas. Para aclarar un poco este tema, tomemos el ejemplo anterior, en este mensaje:

- El actor que enuncia la expectativa es alguien del *público*,
- Sobre quien esta puesta la expectativa es el *intérprete* de un personaje llamado Lady Ciel
- El tipo de expectativa se ubica en un grupo que se denominó correspondencia, en este grupo se colocan los mensajes en los que las características de raza, género y clase social de los personajes seleccionados, no coinciden con las del intérprete, en este caso es porque el género de Lady Ciel (personaje), no corresponde al de quien hace el cosplay.

En las siguientes tablas encontramos los componentes que se tuvieron en cuenta en el momento de analizar e interpretar la información contenida en los mensajes de la Fanpage “Los Cosplay Andan Diciendo”. La clasificación de los mensajes buscó evidenciar las expectativas que vinculaban a aquellas personas que hacían parte de la situación correspondiente. Estas expectativas se agruparon teniendo en cuenta las características comunes que hacían parte central del mensaje. Sin embargo, como se puede apreciar, el significado de los grupos de expectativas depende del actor que enuncia y sobre quien se enuncia la expectativa. Es decir, es diferente el grupo de

expectativas denominadas como “respeto” para señalar lo que espera el intérprete del público, que el grupo de expectativas del mismo nombre para denominar lo que intérprete espera de la familia.

Otro punto para tener en cuenta, es el número de mensajes que comparten cada grupo de expectativas, este es un indicador de recurrencia. Por lo tanto, de 88 textos analizados (44 mensajes subidos por el grupo “Los Cosplay Andan Diciendo” y 44 comentarios destacados de los visitantes de la Fanpage) publicados durante un año, los mensajes (m) que se agruparon según la expectativa fueron 67 y 21 mensajes restantes no contenían información que aportara al análisis, por tanto, no se tuvieron en cuenta. A continuación, se presentan las tablas mencionadas por actor.

Categoría social	Grupo de Expectativas	Descripción del grupo de expectativa	N° Mensajes
Público	Reconocimiento	En estos mensajes el intérprete espera que el público entienda y reconozca los diferentes estilos de interpretación. Identifique el personaje, Identifique el contexto del personaje y a partir de este reconocimiento espera adulación.	25
	Respeto	Respeto - no acoso	3
	Gusto por el cosplay	El intérprete espera que los asistentes a los eventos les guste el cosplay	2
Intérprete	Comprensión	Los intérpretes esperan que los otros cosplayers comprendan los diversos estilos de cosplay y asuman un significado amplio para esta práctica.	6
	Originalidad	Esperan que los otros cosplayer realicen interpretaciones originales tanto en la construcción del taje como en la interpretación	2
	Sencillez	No sea faranduleros	6
Familia	Respeto	Acepten y respeten el cosplay como una práctica seria que puede permitirles ganarse la vida	2
Eventos	Diversidad	Los intérpretes esperan que los eventos tengan variedad en los invitados y en los premios	2
	Trato diferencial	Proporcionen alguna ventaja a los	2

		cosplayers, entrada gratis por ejemplo.	
--	--	---	--

Tabla 5. Intérprete (actor que enuncia la expectativa)- El intérprete espera que... Fuente: (Elaboración propia).

Categoría social	Grupo de Expectativas	Descripción del grupo de expectativa	N° Mensajes
Intérprete	Sensatez	En estos mensajes la familia y amigos esperan que el intérprete no gaste recursos, ni tiempo importante en esta práctica	2

Tabla 6. Familia del intérprete (actor que enuncia la expectativa) – La familia espera que... Fuente: (Elaboración propia).

Categoría social	Grupo de Expectativas	Descripción del grupo de expectativa	N° Mensajes
Intérprete	Correspondencia	En estos mensajes el público espera que el intérprete tenga los mismos atributos que el personaje, en especial clase, raza, género y rasgos físicos.	8
Personaje	Sumisión	En estos mensajes el público espera que el personaje acepte fotografías cuando el público lo requiera, espera que el intérprete acepte la definición del personaje que el público otorgue y otras solicitudes sin protestar.	7

Tabla 7. Público (actor que enuncia la expectativa) - El público espera que... Fuente: (Elaboración propia).

A continuación, se presentará una interpretación de los grupos de expectativas en cada uno de los actores que emiten un mensaje.

3.2 LO QUE ESPERO DE TI, LO QUE ESPERAS DE MÍ

3.2.1 Intérprete y público: Confunde y perderás

El intérprete posee mayor número de grupos de expectativas que los otros dos actores, pero algunos grupos solo se alimentan de menos de 5 mensajes. Sin embargo, aunque un grupo de expectativas esté alimentado por pocos mensajes, la expectativa gana relevancia al revisar las entrevistas y encontrar información que complementa los datos analizados, de aquí la importancia

de triangular la información en algunos casos. De manera que a continuación se presentan, a través de ejemplos, lo que el intérprete espera del público: reconocimiento, respeto y gusto por el cosplay.

“¡Tu Cosplay de Doctor Doom está genial! - ¿Doctor Doom? Tengo una pistola y una capa negra. Soy Death Gun. -Ah, mira si...” San José, Costa Rica. 14 de noviembre del 2014 (Los Cosplay Andan Diciendo. 2015)



Ilustración 6. Doctor Doom y Death Gun. Imágenes obtenidas de internet [fuente: imagen de la izquierda Doctor Domm tomada de (<https://bit.ly/2hlnjyo>) y la imagen de la derecha Death Gun tomado de <https://bit.ly/2hio3ot>)] consultadas el 8 de marzo del 2018.

La oferta de manganimés y por lo tanto de personajes día a día se incrementa, estos personajes se distinguen entre sí en ocasiones por rasgos muy sutiles, lo que exige que los cosplayers sean cada vez más detallistas en sus interpretaciones. Para un intérprete, que su cosplay pueda ser relacionado correctamente con el personaje, es una necesidad, ya que su reconocimiento depende, a su vez, del “reconocimiento” de los personajes interpretados. Esta es una de las razones por las

cuales, 25 de los mensajes a los que se les han hecho seguimiento, muestran la necesidad que el intérprete tiene de que el público reconozca los personajes interpretados de manera acertada.

Para los cosplayers se convierte en un requerimiento estar rodeado de un público cada vez más informado y preferiblemente consumidor de manganime. En el anterior ejemplo observamos una confusión entre un personaje llamado Doctor Doom y otro llamado Death Gun. En las imágenes podemos observar similitudes en los atuendos: capas, capotas y botas entre otros detalles, estas características pueden pasar desapercibidas para aquellos que no consumen las fuentes mediáticas en las que se originan estos personajes. Por lo tanto, no tienen conocimiento de los dos personajes y su contexto, de manera que, por asociación, un miembro del público referencia un personaje de acuerdo a lo que puede reconocer, y si el cosplayer no se preocupó por los detalles, puede ser aún más complicado identificar el personaje.

Cada día existen mayor número de cosplayers, sin embargo, no con el rigor de interpretación que algunos quisieran y menos con un público informado y conocedor. Al contrario, en la medida que estas prácticas tienen apertura, los significados que se le otorgan a esta práctica son muy diversos. Para explicar este fenómeno se debe tener en cuenta las observaciones del trabajo de campo en las que se identificaron las diferencias entre los asistentes del SOFA 2014 y los asistentes del SOFA 2016. En el 2016³⁷ asistieron más familias y jóvenes disfrazados acompañados de sus padres, que cosplayers. Sin embargo cabe resaltar que debido a que el SOFA se realiza en Octubre y se celebra el día de las brujas (Halloween),³⁸ este evento se transforma en una vitrina de disfraces en la que los denominados cosplayers son difíciles de identificar.

³⁷ Notas de Diario de campo, rasgos de los asistentes a los eventos.

³⁸ El SOFA se realiza a finales de octubre esta coincidencia con el día de brujas, permite que muchos jóvenes y familias utilicen este evento como una pasarela para lucir sus disfraces. Sin embargo, el disfraz por muy creativo que sea no es una práctica recurrente durante el año como el Cosplay.

El cosplayer anhela un público conocedor e informado que pueda apreciar el trabajo que realiza. “¿Hey por qué venís tan tarde al mendo³⁹? ¿No sale ya bastante caro? Y... ¿no comprarás nada? <Nah si a mí no me gustan estas cosas. Vine a sacarme fotos con chicas lindas y me voy>” (Los Cosplay Andan Diciendo. 2015). En el anterior ejemplo se presenta una persona del público que no le interesa las dinámicas relacionadas con la práctica del cosplay, sino los productos expuestos a través de los cuerpos (interpretaciones). De manera que, un intérprete espera que por lo menos el público asistente a los eventos, les guste el cosplay y el contexto relacionado con esta práctica.

Al tener eventos cada vez más concurridos con un público que desconoce los estilos, los comentarios pueden incomodar a los intérpretes, aunque esta es una de las múltiples causas que origina la problemática de la falta de respeto a los intérpretes:

“Disculpa ¿De que anime es tu personaje? -Cyber Elf⁴⁰, Mega Man Zero. -Ah... pensé que eras una monja de un Hentai-” Distrito Federal, México. (Los Cosplay Andan Diciendo. 2015)

En este caso el intérprete espera del público “respeto”, ya que en este caso el público relaciona el personaje interpretado con un personaje de “Hentai”, el cual, como ya se mencionó, es un género del manganime caracterizado por la existencia de escenas de sexo explícito. El público hace una asociación con un producto sexual, lo que pone en una situación incómoda al intérprete. Vale decir que, a pesar que el personaje de Cyber Elf tiene una apariencia infantil, en el manganime de categoría sexual, los personajes son en su mayoría niñas y/o jovencitas. Algunos personajes de manga en especial los personajes femeninos tienen atuendos muy sensuales que son mal interpretados por algunos sujetos del público. Cuando un intérprete caracteriza un personaje muy

³⁹ El Mendotaku es un evento realizado en la ciudad de Mendoza-Argentina y que convoca los amantes de anime, manga, Cosplay y cultura pop asiática. Consultar <http://www.mendotaku.com.ar/>

⁴⁰ Personaje de un reconocido video juego japonés llamado Mega Man Zero. Al confundir a Cyber Alf con una monja de hentai, el público está sexualizando la personificación para insultar la cosplayer.

sensual se expone a ser insultando, manoseado, y que le insinúen prácticas sexuales, tal como lo comenta Fito Rey.

“(…) en la Comic Con de San Diego hubo varios incidentes, que atentaban contra la integridad de la cosplayer femenina, hubo una que alcanzó a denunciar que ella andaba en un cosplayer muy sexoso y alguien le alcanzó "casi que a meter el dedo" literalmente, (…) me parece una falta de respeto que uno vaya con un cosplay, por muy mostrón y por muy sensual que sea, no le da derecho a la gente de irrumpir el espacio personal de uno” (Emisora, Radio Friky, 2014)

Estos casos de abuso por parte del público son la principal razón de que las campañas por el respeto busquen un lugar para denunciar, informar y comentar. Además, muchos intérpretes desconocen los peligros y las implicaciones de interpretar algunos personajes.

Otra forma de acoso es a través de la fotografía, ya que los cosplayers son muy solicitados para esta actividad, pero existen momentos en que no se les permite transitar tranquilos sin ser acosados por el flash de las cámaras, tal como se muestra el siguiente ejemplo:

Manus Baudelaire “A veces un cosplayer no quiere que le tomen fotos, a mí me pasa mucho que estoy comiendo, quiero ir al baño, retocarme el maquillaje o lo que sea y caen 900 personas a pedirte fotos, a veces no es de malo, hacer Cosplay es una actividad muy estresante D:” (Los Cosplay Andan Diciendo. 2015)

Nuevamente el intérprete pide “respeto” al público no solamente a través de sus acciones y comentarios, sino también con sus cámaras. Un intérprete no siempre puede estar dispuesto para una fotografía, debido a que el personaje requiere una pose que es parte de la construcción que ha hecho del personaje y al tomarlo de sorpresa es muy difícil lograr una imagen de calidad. Con respecto a las fotografías, Andrea Pulido nos comenta “Hay veces hasta cansa la mandíbula que

“tienes que estar sonriendo todo el tiempo y no paran, y no paran, entonces uno dice denme un momento” (Entrevista 16. SOFA 2015). Los cosplayers son tratados como objetos que deben estar dispuestos a ser consumidos en el momento que el público lo requiera.

Por lo tanto, el intérprete espera que el público que asiste a los eventos sea un público con conocimiento y gusto por el manganime y el cosplay. Al tener un público informado algunos intérpretes consideran que los esfuerzos para hacer un personaje podrían ser reconocidos. Cuando un intérprete logra que sus personajes sean reconocidos, adquiere prestigio en la comunidad cosplay, este prestigio se manifiesta en las fotografías que el público asistente a los eventos sube a las redes sociales.

El intérprete también espera del público respeto, espera no sentirse intimidado, ni asediado, ni insultado por un público que desconoce los diferentes estilos de cosplay, como, por ejemplo, crossplay, gender bender o cualquier interpretación que se elabore por amor y pasión, aquellas que no corresponden a los rasgos específicos del personaje o aquellas que presentan trajes de bajo presupuesto. A continuación, veremos qué expectativas tiene el público sobre el intérprete y el personaje.

Cuando se abordaron las expectativas del público sobre los intérpretes se evidenciaron dos requerimientos. En primer lugar, se espera que el intérprete tenga correspondencia, es decir, que su género, raza y características físicas del intérprete, sean la misma del personaje, es decir si el personaje es una mujer alta y delgada, se espera que la intérprete sea una mujer con las mismas características.

“>Chico; oye, ¿qué personaje eres? <Cosplayer: Soy Dante Sparda, de Devil May Cry en Gender Bender >Chico: ¿Y cuánto mides? <Cosplayer: 1,57 >Chico: Y con esa estatura pides

respeto como Dante <Cospalyer: Tengo una espada de madera de 1.20 cm, y está muy pesada... ¿la quieres en tu cabeza? [SOFA 2015, Bogotá (1/11/2015)]

Dante Sparda es un personaje de la serie de video juegos “Devil May Cry”. Este personaje es masculino, por tanto, si se está haciendo un gender bender, el intérprete realiza la versión femenina del personaje (sin importar si el intérprete es hombre o mujer). En el mensaje que se acaba de citar, el joven del público critica al intérprete por no tener la estatura adecuada para interpretar este personaje, a lo que el intérprete responde con una amenaza. Para gran parte del público existe la idea que un cosplay debe ser una réplica exacta del personaje y cuando se encuentran con interpretaciones en las que existen variaciones de algún tipo, emiten juicios apresurados, reclamos o burlas.

Con respecto a este comentario una seguidora dice: “¡Buena respuesta! A la gente se le olvida que no somos clones del personaje, sino cosplayers” (Tania Medina, Los Cosplay andan diciendo [comentario destacado, 5/11/ 2015]). Sin embargo, aunque no son clones como lo manifiesta Tania, el público es muy exigente. Incluso cuando el público cree reconocer el personaje, se atribuye el título de “conocedor” lo que le permite ser más severo en sus juicios.

En segundo lugar, el público espera que el personaje se someta a cualquier requerimiento del consumidor, es decir que “se deje consumir” en las formas que él defina. Es así como se toma atribuciones frente al intérprete sin consultar si está o no de acuerdo con estas acciones, algunas de estas atribuciones van desde comentar, insinuar, fotografiar hasta tocar.

“<Hola ¿Cuánto me cobras porque me lo hagas así con todo, peluca y traje?> - El Cosplay solo los hago para mí <Me refería a tener sexo> -No amigo, esto es una convención, no un prostíbulo < ¡Pero te voy a pagar bien! Además, se ve que ya lo has hecho>” (Los Cosplay Andan Diciendo. 2015).

Como se puede ver en el mensaje anterior, los intérpretes pueden estar expuestos a propuestas sexuales. Generalmente estas propuestas se dirigen a personajes femeninos (los personajes femeninos pueden ser interpretados por hombres o mujeres). Para cierto tipo de público, el cosplay es un producto y puede ser utilizado para dar rienda suelta a las fantasías sexuales. Vale la pena recordar que muchos de los personajes femeninos de los manganimos son muy atractivos y los trajes permiten resaltar la figura femenina, además existen producciones de contenido sexual que usa personajes con características similares a los personajes de series dirigidas a niños y adolescentes. Por lo tanto, puede suceder que una persona del público considere que una interpretación pueda estar relacionada con un manganime de contenido sexual y abordar el personaje en términos sexuales.

El público intenta que el personaje se someta a sus caprichos de diferente manera, una muy recurrente es a través de las fotografías: “>Sácate una foto con la Sailor Moon> Soy Miku Hatsune... >Eso dije, Sailor Mercury>” (Los Cosplay Andan Diciendo). Cuando el público relaciona una interpretación con un personaje que le es familiar, importa poco o nada que la interpretación que anuncia el cosplayer sea otra, finalmente “el cliente siempre tiene la razón”.

En esta misma dirección, el público exige al intérprete que sea parecido al personaje y critican que el producto no sea “consumible”, cuando este no cumple con las características que el público demanda ver. Entonces, tenemos un tipo de público exigente y con la intención de someter el producto (personaje) que se le oferta, sin importar que este producto no tenga un costo. El público toma el producto lo “personaliza” toma la fotografía la pública y se exhibe usándolo.

3.2.2 Entre cosplayers: El conflicto interno

La relación entre intérpretes puede ser algo conflictiva, especialmente con aquellos que inician en la práctica del cosplay. Además, en la medida que existan nuevos practicantes, las formas de

vivir el cosplay son más diversas. Lo que sugiere que un cosplayer debe estar al tanto de las diferentes maneras de hacer cosplay y reconocer aquellas que día a día emergen como nuevas posibilidades.

“Hay (sic.) Amiga. Qué asco me da cuando las gordas hacen cosplay de lolis. ¿No ven que tienen las tremendas ubres y las piernas gruesísimas?” (Los Cosplay Andan Diciendo). La afición o el gusto por ciertos personajes permiten que algunos cosplayer transgredan su formato, es decir, las características del intérprete no se adecúan a las del personaje interpretado en cuanto a género, raza etc., sin embargo, las expectativas de otros cosplayer surgen de la idea que la interpretación debe ser fiel (tal como la expectativa del público general). Por tanto, las críticas pueden ser muy violentas, cuando algún atributo no corresponde: “Qué puto asco, ¡un poco de auto respeto por favor!”, dice una de estas cosplayer que critican las “lolis gordas”. De manera similar a ella le reprochan por su color de piel: “Tú eres de piel oscura y nadie te dice nada”. Este tipo de cuestionamientos sobre el color de la piel, también ha sido mencionado por Nunes (2014a), de modo que se puede plantear que en el cosplay se encuentran evidencias de las diferencias de género, raza o cualquiera otra condición social de las ciudades donde se practica.

Los cuerpos se vuelven presa de los estereotipos y aquellos que se atreven a transgredir los patrones establecidos por el personaje, son rechazados y cuestionados. Sin embargo, algunos intérpretes consideran que un “verdadero” cosplay no hace este tipo de comentarios, ya que se supone que el intérprete conoce las diferentes dinámicas y posibilidades que tiene esta práctica.

De otro lado, un cosplayer cosecha cierto prestigio a través de la calidad de sus personificaciones, es por esta razón que puede ser asediado, ya sea por el reconocimiento a su trayectoria o por la personificación que ha llevado al evento. Algunos de estos intérpretes, al gozar de reconocimiento pueden adoptar actitudes antipáticas con el público. Debido a lo anterior,

algunos cosplayers dan el calificativo de “diva” a este tipo de intérpretes, (sin importar si es hombre o mujer): “Nada es más mamón que una cosplayer diva, excepto una cosplayer diva que cobra por las fotos” (Los Cosplay Andan Diciendo. 2016). Estas actitudes pueden ser muy molestas para los cosplayers que reconocen estas personas divas y sus trayectorias, además les parece censurable una actitud antipática. Sin embargo, existe una tensión evidente, si recordamos que algunos personajes son víctimas de acoso e incluso sufren agotamiento por las largas jornadas, entonces es fácil confundir una actitud de cansancio con una actitud de “diva”.

En este mismo mensaje también se cuestiona la idea de cobrar por las fotos, ya que las fotografías consolidan formas de reconocimiento del personaje. Sin embargo, algunos cosplayers consideran que cuando han logrado este reconocimiento, pueden solicitar al público un aporte económico, como una forma en la que el público retribuye al cosplayer el haber representado un personaje de su gusto. Sin embargo, algunos no admiten el cobro, a menos que este sea presentado como un servicio planeado y no como una improvisación en la que el público pueda sentirse estafado, tal como se presenta en el siguiente comentario: “Si lo vas a hacer por dinero, da el debido servicio. Si cobras la foto, lleva a tu propio camarógrafo con cámara profesional, y diles donde podrán encontrar la foto {en caso de que se suban a las redes sociales} o entregarla {en caso de que sean impresas}” (Los Cosplay Andan Diciendo. 2016). De manera que la expectativa está puesta en que un intérprete por más prestigio que tenga, debe ser sencillo y agradecido, “el intérprete se debe a su público”.

Cuando en un evento múltiples personificaciones de un personaje se encuentran, suele ser incómodo para los intérpretes, como lo reconoce Larry Moon: “yo iba de Naruto y vi otros Narutos, honestamente a mí me aterroriza encontrarme con otra versión de mí mismo cosplay, porque yo pienso que los demás trabajan mejor que yo, siempre pienso que soy el que la gente va decir: ¡Ay,

el de él es el más feíto!”. Esta situación obliga a que los cosplayers compitan, para no ser la peor personificación, ya que las críticas pueden ser muy fuertes, pues se intenta desmeritar el trabajo del otro: “la gente en redes sociales suele ser destructiva. Eso es lo que me da temor, que se vuelva un objeto de burla porque es más fácil criticar que alabar a alguien” (Larry Moon, entrevista 24. SOFA 2017). Por tanto, entre cosplayers la competencia puede ser muy dura si pensamos que aquellos que realizan el cosplay por gusto, por pasión, pueden, como ya se mencionó, transgredir el personaje y por tanto estar más expuestos a la crítica.

La relación entre intérpretes es competitiva, aunque ellos intenten darle mayor trascendencia al gusto por el personaje. El hecho de que esta práctica se extienda, tiene como consecuencia que algunos participantes no se identifiquen con la idea del cosplay como un pasatiempo y exploren al personaje como una extensión del intérprete que se ancla en el gusto por una serie y un personaje. Lo anterior puede llevar al intérprete a mantenerse en la fidelidad al personaje o, al contrario, en la transgresión del mismo a manera de homenaje. Otra posibilidad de hacer cosplay, es cuando un intérprete cree que puede ser una forma de ganarse la vida, entonces la participación en el cosplay radica en alcanzar el reconocimiento del público, a través de la participación en concursos o eventos. De manera que la expectativa en cualquiera de los dos casos es que el intérprete debe ser como el original.

En algunos intérpretes existe la expectativa, que los cosplayers deben tener comprensión del trabajo de los otros. El reclamo está puesto en la idea de que un cosplayer debe estar informado, que debe saber de los diferentes estilos que tiene el cosplay y las diferentes formas de hacerlo. Entonces que haga críticas similares a las del público desinformado, es reprochable. Como se señaló, otra expectativa surge alrededor de la sencillez, pues las ínfulas de “Diva” incomodan a algunos cosplayers: un intérprete muy presumido (farandulero), puede enfrentarse al prestigio (por

sus trajes e interpretaciones) y al desprestigio (por sus demostraciones “de superioridad” con el público y otros intérpretes). Por último, los intérpretes reclaman originalidad en la confección de los trajes y en la interpretación, pues, aunque varios cosplayers decidan hacer el mismo personaje, debe haber un rasgo particular que permita que una interpretación particular se lleve la atención del público (fotografías y adulación) en el evento.

3.2.3 Intérprete y familia: entre el respeto y la sensatez

La relación de un cosplay con la familia y conocidos también es un tema que se trata en las redes sociales, tal como se presenta en el siguiente mensaje: “Es que es increíble que tenga que bloquear a una compañera de trabajo de mi mamá antes que cualquier areñoso porque la gente cree que somos vagos sin oficio... A veces uno se desanima cuando le dicen que el cosplay es como un problema mental...” (Los Cosplay Andan Diciendo. 2016).

Cuando las ofensas provienen de alguna persona que pertenece a la familia, puede llevar a conflictos para el cosplayer que debe lidiar con la crítica, porque ésta ya no tiene que ver directamente con su interpretación, el gusto por el personaje o la serie. En el anterior mensaje, vemos como el cosplayer se queja por tener que bloquear a una amiga de su mamá por señalarlo de “vago”. El intérprete construye la expectativa que la familia debe respetar la práctica del cosplay y no señalarla como “una perdedera de tiempo o una carencia de capacidades para escoger algo más importante”.

“¿sabes? Creo que si ahorraras todo lo que gastas en cosplay ya te habrías podido comprar un carro” (Los Cosplay Andan Diciendo. 2016). El cosplay se puede asociar a la idea de que es una práctica inútil que supone perder tiempo y dinero. En el ejemplo anterior, el reclamo se basa en la expectativa de que el intérprete sea sensato y escoja actividades que contribuyan a su futuro. Este reclamo puede ser más fuerte cuando la edad del intérprete no se ajusta a cierto ideal de juventud,

cuando se espera que los jóvenes desarrollen dinámicas laborales y/o escolares, es difícil que los padres acepten una práctica que implique gastar dinero y tiempo, y que no represente una forma de subsistir.

Además, el hecho de que se pueda considerar el cosplay como un juego y que algunos intérpretes “lleven” sus personajes a la vida cotidiana, permite que algunos adultos vean esta práctica como infantil y sin sentido, tal como se evidencia en el mensaje: “la mamá de mi primo se la pasa diciendo que eso {cosplay} en Bogotá solo lo hacen los que se suben a buses o {están} en las calles pidiendo plata XD” (Los Cosplay Andan Diciendo. 2016, comentario destacado). Por tanto, aquello que esté por fuera de los parámetros sociales hegemónicos y amenace la concepción de un futuro productivo, puede ser vinculada a la a la pérdida de tiempo y dinero, indigencia y finalmente a la pérdida de la razón.

Por otro lado, el intérprete espera que esta práctica sea vista por sus familias como una actividad seria, respetable, que requiere de esfuerzo y que la aleja de prácticas nocivas como las drogas y el alcohol que incluso, puede llegar a ser un proyecto de vida. Sin embargo, para algunas familias esta práctica puede ser aceptable como un hobby, pero se convierte en un problema cuando se visualiza como un estilo de vida, que llega a desplazar formas más aceptadas en la vida cotidiana, como estudiar y desarrollar una profesión.

3.2.4 Intérprete y eventos: diversidad y trato diferencial

El intérprete tiene dos expectativas con respecto a los eventos, en primer lugar, solicita que tengan mayor variedad de invitados, como se muestra a continuación: “¿Otra vez los mismos invitados al evento? ¿En serio? ¿No existen más cosplayers de buen nivel en el país? >Calma, tengo una teoría ¿cuál? Cuando te invitan 2 veces seguidas a un evento ya no eres un invitado, eres parte del Staff>” (Los Cosplay Andan Diciendo. 2015). Podemos ver que la queja radica en que

los eventos no innovan presentando diferentes experiencias, sino que presentan “los mismos de siempre”.

Otro punto que interpela a los intérpretes es que deban pagar la entrada a los eventos, al igual que el público, cuando ellos son parte del espectáculo: “Los cosplayers pagan entrada igual que el resto... -Me voy a gastar toda la plata en la entrada de la Comic Con, que básicamente no voy a poder comprar nada adentro” (Los Cosplay Andan Diciendo. 2015). En los eventos de gran envergadura como SOFA y la Comic Con, los únicos intérpretes que no pagan entrada son aquellos que están vinculados a una actividad específica dentro del evento, como por ejemplo, hacer parte del equipo de ventas de un stand. Los intérpretes que no tengan este tipo de vínculo, por más espectacular que sea su traje deben pagar entrada como cualquier persona del público.

De manera que muchos de los intérpretes deben costear el traje, pagar la estadía, la entrada al evento, la comida y no reciben ningún apoyo, por eso la queja. Entonces, los intérpretes esperan que los eventos valoren su trabajo y participación y den un trato diferencial a los cosplayers. Además, esperan que los eventos tengan diversidad en los espectáculos, los invitados y las actividades, para que valga la pena la inversión en la boleta.

3.3 ESTIGMAS

En el contexto cosplay se encuentran algunas categorías sociales sobre las que recaen algunas expectativas las cuales nos permiten reconocer algunos atributos que sirven para identificar a los desacreditados (quienes son efectivamente estigmatizados) y los desacreditables (el conjunto de atributos que se esperan de alguien y que, de no cumplirse, colocarían al sujeto en peligro de ser desacreditado) (Goffman, 2008). A partir de lo dicho hasta aquí se puede observar que existe un conjunto de características atribuidas al público, a los intérpretes, a los familiares y a los cosplayer.

Atributos del público: Informado sobre el cosplay, conoce los diferentes estilos y las diferentes interpretaciones de la práctica. Consumidor de manganimos y recursos mediáticos que nutren de personajes el mundo cosplay. Consumidor respetuoso de las interpretaciones cosplayer y admirador y conocedor de los trajes y su elaboración.

Atributos del intérprete: Comprensivo con otros intérpretes que están iniciando en la práctica, con los intérpretes que dan diferentes significados al cosplay y que deciden ofrecer el personaje en cuerpos diferentes propuestos al que propone la serie. Sencillo con el público y otros intérpretes, sin que la “fama se le suba a la cabeza”, humilde. Profesional y serio cuando ofrece un producto. Original que logre hacer una propuesta única, llena de creatividad y que sorprendan al público. Debe buscar personajes que se ajusten a sus atributos físicos, raza, género. Si es mujer, puede hacer personajes masculinos y femeninos, en cambio sí es un hombre solo debe hacer personajes masculinos. “No se debe parecer lo que no se es”. Sensato, no puede pretender que el cosplay es algo más que un hobby, no debe excederse en el gasto de tiempo y dinero y debe darle prioridad al estudio y al trabajo.

Atributos del personaje: Del personaje se espera sumisión, estar dispuesto a cumplir con los requerimientos del público, debe ser y hacer lo que se le requiera. Debe ser producto, dispuesto a ser personalizado por cada consumidor, debe estar dispuesto a ser consumido.

Atributos de la familia: Se espera que sea respetuosa con las diferentes formas de hacer cosplay y no ser un obstáculo para los intérpretes.

Atributos de los eventos: Deben tener diversidad en sus invitados y prácticas. Además, debe procurar a los cosplayer ventajas en los eventos sobre todo en el ingreso.

Por lo tanto, desde los atributos que se le otorgan a cada categoría social podemos deducir que al no cumplirlos recaen sobre las personas la posibilidad de ser desacreditados en cuyo caso se

deberá cargar con un estigma. Estos estigmas están en el orden de “defectos de carácter del individuo” (Goffman, 2008) tales como ignorantes, irrespetuosos, orgullosos, desempleados, desocupados, insensatos, remedos, homosexuales, etc.

De otro lado, estos atributos se encuentran en tensión, pues lo que algunos esperan (como sumisión) se opone a la expectativa de “respeto” de otros. Así que en el cosplay confluyen aspectos lúdicos, estéticos y de consumo, en los que se articulan comunidades, se comparten gustos, pero también, conflictividades, disputas por lograr reconocimiento al interior del cosplay, así como por lograr “respeto” por otros actores.

Los esfuerzos por lograr personificaciones muy elaboradas, los espacios lúdicos en los que participan los apasionados por una serie, los esfuerzos por ganar prestigio, la estigmatización así las prácticas en las que se transgreden las fronteras de género o raza y aquellas que reproducen las diferencias tradicionales, se constituyen en el contexto desde el cual se construyen las masculinidades.

“El proceso de cambio cultural de sociedades como las nuestras, nos permiten ver nítidamente las contradicciones de una sociedad que se debate entre el pasado y el presente, entre formas de reproducción de las identidades que toman como referente el pasado, e identidades que están en proceso de definición en ausencia de un estereotipo claramente propuesto” (Montesinos, R. 2005. P 28)

El cosplay se encuentra entre las identidades masculinas tradicionales y las emergentes, expresando un complejo proceso de articulación problemática de la cultura pop japonesa como de las culturas locales a las que pertenecen los cosplayer. A través de la indagación sobre la manera como los cosplayers eligen e interpretan sus personajes, así como de las fuentes que nutren el cosplay y de los eventos que llevan a un cosplayer del anonimato al prestigio o al desprestigio, nos hemos acercado a las concepciones de mundo que tienen algunos cosplayer. Vale decir que es desde estas concepciones de mundo que emergen las identidades masculinas, sin embargo, algunas formas dentro de esta práctica permiten ver con mayor claridad la manera en que se construyen dichas identidades.

Varios estilos de interpretación que se han identificado en el cosplay y que se agruparon en la categoría “género”⁴¹ (compuesto por crossplay y gender bender), así como el estilo mecha (incluido en el grupo “simulacro”), nos permiten evidenciar los aspectos centrales de las identidades masculinas que están en proceso de definición. De manera que abordarán diversos casos a través de los cuales se puedan identificar algunos rasgos de estas identidades masculinas. Finalmente se presentarán algunas particularidades presentes en la generalidad del cosplay que ya han sido abordadas en los dos anteriores capítulos, pero en los que se profundizan para rastrear los rasgos de masculinidad a los que estamos haciendo referencia.

⁴¹ Ver el texto “Sobre Anime”

4.1 TRANSGRESIÓN – CROSSPLAY

“Digamos que todo eso entra dentro del teatro. No hay algo definido como género, mucha gente hace crossplay independiente de su identidad de género o de su condición sexual” (Fito

Rey, Entrevista 23. SOFA 2017)

Fito Rey, uno de los exponentes cosplay más reconocidos dentro de esta práctica en Colombia, ha interpretado varios crossplay y con uno de ellos ganó la Yamato Cosplay Cup (YCC)⁴² en el 2014. Este concurso se realiza en São Paulo, Brasil y reúne exponentes latinoamericanos, los cuales han sido seleccionados en sus países de origen a través de concursos y generalmente viajan con gastos pagos a representar a su país de origen.

El crossplay es un reto para un intérprete, ya que pocos de los practicantes hombres se atreven a hacerlo y aquellos que lo hacen deben afrontar sus propios miedos y los prejuicios del público al que se van a enfrentar. Pero recordemos que el crossplay consiste en tomar un personaje del sexo contrario al del intérprete y personificarlo. Leng (2013) plantea que este estilo supone un esfuerzo para que los intérpretes alcancen reconocimiento a través de la perfección de su representación. Cuando Fito Rey seleccionó el primer personaje con el que haría un crossplay, que fue con el que ganó el YCC, comenta sus temores: “yo nunca en mi vida había hecho crossplay, tenía miedo de pasar pena, que dijeran: -uyy mira ese travesti-. Era estresante, pero del mismo modo yo dije: ¡tengo que impresionar a los jueces!” (Radio Friky. 2014). En el crossplay existe un deseo por ser reconocido, por ganar prestigio y esto llevó a Fito a correr el riesgo.

En las identidades masculinas estructuradas en el pasado (tradicionales) muchos hombres “se sienten con temor de no ser reconocidos como hombres, de ser juzgados como homosexuales” (Viveros, M. 2002: p 43). Este temor debe ser superado por algunos crossplayers incluso cuando

⁴² Consultado en <https://bit.ly/2GawfXm> el 24 de Marzo del 2017.

su interpretación se desarrolla en el contexto del juego, del juego que permite desarrollar una simulación que exime al intérprete de cargar con un estigma. Sin embargo, para aquellas personas más conservadoras, ni el juego está exento de las reglas de conducta que separan los hombres de las mujeres en la cotidianidad.

En las siguientes imágenes podemos ver en la primera fotografía la personificación que Fito Rey presentó a la YCC en 2014, con el personaje Rita Repulsa. En la segunda fotografía, se presenta la interpretación de la actriz que dio vida al personaje en la adaptación norteamericana “Power Ranger”. Los trajes son muy similares y la interpretación de Fito fue muy cercana a la original. Vale la pena detenerse en los gestos de las dos interpretaciones. La actuación de Fito Rey permite que este se vea real y no como un “disfraz”.



Fotografía 16. Fito Rey (Rita Repulsa). Imagen obtenida de Fito Rey. (Fuente: tomada de Facebook en <https://bit.ly/2upFwJk>) consultado el 26 de marzo del 2018.



Fotografía 17. Machico Soga (Rita Repulsa)⁴³. Imagen obtenida de Internet. (Fuente: Tomada de <https://bit.ly/2ukyvcX>) consultado el 26 de marzo del 2018.

El crossplay, como ya se mencionó, implica un riesgo por parte del intérprete y Fito no es la excepción. De manera que cuando le preguntan, por qué asumir este reto de Rita Repulsa el comenta: “bueno, esa fue una decisión estratégica, porque yo tenía pensado hacer tres cosplay distintos antes de que anunciaran que Reik iba a ser jurado. Cuando anunciaron que ella iba a ser jurado, dije: no, hay que llevar crossplay a la diosa del crossplay en el mundo” (Radio Friky. 2014). Como es una decisión estratégica debe seleccionarse el personaje de manera estratégica, así que Fito comenta: “empecé a buscar Cosplay de mujeres feas o poco agraciadas” (Radio Friky. 2014). El intérprete debe ser consciente de sus atributos físicos y de la manera como se va a adaptar a las exigencias del personaje. Así que, como Fito Rey es un hombre acuerpado, debe escoger un personaje femenino con características que lo favorezcan: “entonces un amigo compartió una imagen en Facebook de Rita Repulsa, yo dije: ¡ve! es como bonita, como Rita Repulsa tiene un

⁴³ Personaje de la serie “Power Rangers” de la versión Estado Unidense, adaptada de la serie original Nipón llamada “Zyuranger”

maquillaje que parece un travesti, siendo sinceros, (la escogí)” (Radio Friky. 2014). De manera que este personaje favorece a Fito ya que puede ocultar los rasgos masculinos de su rostro a través de un maquillaje exagerado y puede disimular la contextura ancha de su cuerpo empleando un vestido holgado. De manera que este personaje no requiere que Fito se exponga al ridículo de simular un personaje femenino estereotipado como el de una princesa, a diferencia de lo que reporta Leng (2013) en su trabajo en Estados Unidos, quien plantea que tanto en el crossplay como en la cultura drag queen, las mujeres que son representadas, realzan estereotipos de belleza femenina.

Asumir el reto de un crossplay, depende también del contexto en el que se encuentre el intérprete. Es así como en un evento, un crossplay puede ser apreciado debido a que existe un público cada vez más informado sobre las posibilidades que ofrece este estilo. Pero fuera de estos escenarios es complicado explicar esta práctica, por ejemplo, Fito comenta: “no sé si de pronto uno tiene ciertos manierismos (...) pero no fue algo que afectara mi identidad de género como tal” (Entrevista 23. SOFA 2017). Para Fito esta práctica está relacionada con el teatro, como se menciona en el epígrafe, es parte de la aventura del juego, de modo que, a pesar de la importancia que le da a su práctica, una cosa son sus personajes y otra su vida cotidiana.

El público puede especular sobre la masculinidad del intérprete que hace crossplay, sobre todo cuando se desconoce las características existentes en esta práctica. Por tanto, el intérprete se esfuerza por explicar su interpretación a aquellas personas que no se encuentran en el contexto cosplay, pero que pertenecen a su vida cotidiana: “en mi trabajo sí tuve como un poquito de pena de mostrar (el crossplay), pero pues nadie tuvo una reacción negativa frente al tema, todos lo ven como algo de: “listo, es teatro, es interpretación, es maquillaje”, no algo que haga parte de mi día a día, no” (Radio Friky. 2014).

Fito comenta cómo explicó esta práctica a su familia: “mi papá ha sido como un desinterés completo. No es que no le guste, no. Es que no le llama la atención, simplemente él dice: -es una etapa más de mi hijo, debo aceptarla, él siempre ha sido raro, él es travesti, siempre ha sido travesti (risas)” (Radio Friky. 2014). Fito trata con humor la idea que su padre simplemente no le interesa, ni le parece importante el cosplay, además se burla de sí mismo diciendo que su padre lo considera travesti por hacer crossplay. En cuanto a su madre, refiere: “mi mamá sí fue al SOFA y ella casi se vuelve loca con la cantidad de disfraces que vio. Ella decía: -mijo, esto es tan chévere”. (Radio Friky. 2014). En esta intervención Fito expresa lo sorprendente que fue esta práctica para su mamá.

Definitivamente, los crossplayers enfrentan la necesidad de hacer aclaraciones para evitar especulaciones o relaciones equivocadas, para evitar el estigma: “es probable que al encontrarnos frente a un extraño las primeras apariencias nos permitan prever en que categoría se halla y cuáles son sus atributos, es decir su <<identidad social>>” (Goffman. 2008. P.15). En ocasiones las aclaraciones pueden ser sarcásticas, como se muestra a continuación, cuando las entrevistadoras de Radio Friky elogiaban la belleza del personaje de Rita Repulsa interpretado por Fito, él respondió: “sí, a mí me da un poquito de pena que me digan “quedaste hermosa”, porque yo soy un hombre, hasta ahorita que revisé que estaba en el baño, soy un hombre (risas)” (Radio Friki. 2014).



Fotografía 18. Reina Helada y Candy⁴⁴. Imágenes obtenidas de Fito Rey. (Fuente: Facebook en <https://bit.ly/2upFwJk>) consultado el 26 de marzo del 2018.

De manera que el crossplay puede estar tan bien logrado, que el público no se percate que el intérprete es del género opuesto, entonces el intérprete se puede incomodar cuando se genera una “confusión”, como lo dice Fito: “cuando me decían – ¡ay! no sabía que eras un hombre- Yo pensaba: okey eso es un cumplido, no eres una mujer, eres un hombre, acéptalo como un cumplido. Es como extraña la experiencia” (Radio Friky. 2014). El crossplay abre la posibilidad que Fito sea halagado como intérprete de Rita, cuando se sorprenden al descubrir que no es una mujer quien interpreta el personaje. Cuando el aclara que es un hombre, quienes no conocen del estilo crossplay, simplemente lo etiqueta como travesti.

Fuera de todas estas implicaciones que se tienen al hacer crossplay, encontramos un Fito Rey teatral y cada vez más convencido y seguro de su trabajo: “okey, está bien lo acepto, me veía bonita” (Radio Friky. 2014), de modo que ha hecho otros dos crossplay y cada vez da a conocer más este estilo a otros.

⁴⁴ A la izquierda Fito Rey interpretando a la Reina Helada (Crossplay) de la serie Hora de Aventura, al lado de Larry Moon y en la imagen de la derecha Fito R. interpretando a Candy (Crossplay) de la serie del mismo nombre.

4.2 HIBRIDACIÓN – GENDER BENDER

“Gender Bender {consiste en} pasar un personaje femenino a un personaje masculino, pero sin quitarle como la esencia de lo que es el personaje”

(David Martínez, Entrevista 11. EFC 2014).

El gender bender es otro estilo del cosplay que requiere de creatividad, talento y valor por parte del intérprete. Este estilo, como lo menciona David en el epígrafe, toma un personaje femenino y construye una versión masculina o viceversa. En el trabajo de campo se identificaron algunos gender bender (GB) de personajes pertenecientes a series muy reconocidas. En la comunidad Sailor Moon, David Martínez es uno de sus practicantes: “estoy haciendo un Gender-Bender de Sailor Moon en su tercera transformación” (Entrevista 11. SOFA 2014).

En el caso de las comunidades como ya se ha mencionado los participantes son fanáticos de una serie o de un personaje. En este caso, David admira profundamente el manganime titulado Sailor Moon y realizó un GB de personaje principal Sailor Moon (SM), de allí el detalle de David para definir su interpretación. El GB es un estilo complicado, debido a que se deben mantener los rasgos característicos del personaje y no existe un instructivo que indique los componentes que se deben tener en cuenta para realizarlo, por lo tanto, el intérprete dota su personaje de las características que considere pertinentes para lograr su cometido.

Para este GB, David realizó algunos cambios que son descritos por uno de sus compañeros y además coadministrador de la comunidad SM Colombia, quien nos comenta el traje de la siguiente forma: “es una variante en una versión masculinizada del traje de Sailor Moon, o sea, pues con pantalón y una blusa para hombre” (Entrevista 12. EFC 2014). En la siguiente fotografía podemos ver el gender bender para compararlo con el personaje de anime y ver también el cosplay de una de las chicas más aclamadas en la comunidad por su parecido con el personaje.



Ilustración 7. Sailor Moon (Cosplay, Gender Bender y original). Imagen derecha e izquierda obtenidas en Evento de Fotografía Cosplay 2015. (Fuente: Fotografías Jeimy Acosta). Imagen del centro (fuente: <https://bit.ly/2la9Cmd>) consultado el 28 de marzo del 2018).

Como podemos ver en la imagen, David Martínez realiza algunas variaciones al traje, además de las descritas por su compañero. Utiliza unos zapatos de suela ancha para ganar altura, en la blusa cambia el corbatín por una corbata y los guantes llegan hasta la muñeca, no hasta el codo como en el traje de la chica. Además, mantiene corto el cabello y de color negro. Entonces, David acopla el traje y le otorga al personaje lo que él considera como atributos masculinos (pantalón, corbata, zapatos planos, cabello corto y en su color natural). Sin embargo, SM cuenta con accesorios como *El Cetro Lunar*, el cual porta David en la mano derecha. Estos accesorios ya no son “masculinizados”, sino mantienen su forma original y que, en manos de David, otorgan atributos femeninos a esta construcción masculina.

Es necesario mencionar que en el manganime el personaje llamado Serena se transforma en la heroína, Sailor Moon y para ello realiza una danza sensual que resalta la figura del personaje.

Frente a este baile, David refiere: “si yo puedo hacer mi transformación y decir lo que ella⁴⁵, pues lo hago desde una forma muy masculina, pero pues ya en una presentación no le puedo quitar esas actitudes a ella”. Cuando le preguntamos sobre la voz que le ponía a su caracterización, David comentó: “uno puede bajar los audios, obviamente yo no le puedo cambiar la voz a Sailor Moon”. Es importante resaltar que la voz de SM es el de una niña consentida, de manera que la labor de David es imitar la voz del personaje, lo cual demanda de un importante esfuerzo. David dota de atributos masculinos también la personificación, al tiempo que mantiene algunos atributos del personaje que son femeninos (la voz de niña consentida y la danza de transformación).

Al preguntarle a David sobre la construcción de este personaje, comentó: “yo en mi cosplay siempre tiendo a que se vea masculino, {pero} no voy a quitarle las partes femeninas como lo son los accesorios {o} las expresiones que hace el personaje” (Entrevista 11. SOFA 2014). Ahora bien, tanto aquellos atributos que David decide “masculinizar” como aquellos que decide mantener en su “feminidad”, pueden ser discutidos por el público, ya que pueden diferir de la propuesta híbrida construida por David.

Para Goffman, “No todos los atributos indeseables son tema de discusión, sino únicamente aquellos que son incongruentes con nuestro estereotipo acerca de cómo debe ser determinada especie de individuos” (2008. P.15). De manera que David se enfrenta tanto al público informado sobre el GB, que considera cómo debería ser la versión masculina de SM, como al público desinformado que plantea la cuestión de cómo debe verse y actuar un hombre en la vida cotidiana.

En definitiva, el GB permite que, a través del personaje, el intérprete construya una hibridación. Esta hibridación contiene atributos femeninos que el intérprete mantiene del personaje original y atributos masculinos que el intérprete considera que debe tener el gender bender y que además

⁴⁵ “Por el poder del prisma lunar transformación” tomado de <https://bit.ly/2GIPBq3> el 2 de Abril del 2018.

considera que el público relacionara fácilmente con la masculinidad. De manera que el GB toma las dos identidades del cosplayer, la del intérprete y la del personaje (híbrido) y estas identidades son expuestas al señalamiento del público informado (conocedor del Cosplay) y no informado.

4.3 TRADICIÓN – MECHA Y ARMADURAS

“El hombre puede hacer el cosplay que quiera, lo que pasa es que, entre hombres, por alguna extraña razón un hombre admira más que otro hombre haga una armadura de Centella, de Power Rangers” (Radio Friky. 2014)

El estilo mecha consiste en que el intérprete simule un personaje con características de robot (máquina), androide (autómata de figura humana) o cyborg (Sistema hombre máquina). Cercano a este tipo de personajes, encuentran aquellos que poseen armaduras, como caballeros, guerreros, súper héroes entre otros. Tanto para realizar una mecha, como para realizar una armadura, se necesitan experticia en el manejo de materiales, debido a la cantidad de componentes y detalles que poseen estos personajes. Además, es necesario procurar que estos trajes no sean tan pesados, ya que son trajes con muchos componentes que simulan piezas de metal. Particularmente el estilo mecha y las armaduras se relacionan con un público masculino, con la expresión de la fuerza.

Debemos recordar que, según Torrens (2015) los manganimes que son interpretados en el estilo mecha⁴⁶, tienen como target al público de hombres adultos (seinen). Ejemplos de esta categoría son las series Mazinger Z o Evangelion. En el caso de las armaduras,⁴⁷ estas se vinculan a series hechas para un público de hombres jóvenes (shonne), dentro de esta categoría se encuentra el Shônen de lucha, al cual pertenece series como Saint Seya o Dragon Ball. Sin embargo, esto no

⁴⁶ Historias que contiene Robots Gigantes (Real Robots o Súper robots) y vincula la relación entre la ciencia y la magia (Torrens, 2015)

implica que estas series no puedan ser consumidas por otras personas. Con todo, un anime tiene un público objetivo y presenta estereotipos que los cosplayers terminan “reproduciendo” cuando interpretan a sus personajes. En el caso de los animes que inspiran la mecha y los personajes con armaduras, se escenifican atributos masculinos que pueden ser considerados “tradicionales”. Ruangwanit y Wattanasuwan (2011) mencionan un caso en el que un cosplayer fortalece su identidad masculina, representando personajes con armaduras, fuertes guerreros que le permiten tramitar las frustraciones y amenazas de la vida cotidiana. En la presente investigación, no se encontraron casos similares, sin embargo, este tipo de interpretaciones remiten a los atributos de la masculinidad tradicional.

En esta dirección, Fito Rey comenta: “Las mujeres se sacan unos disfraces hermosos y los hombres unas armaduras increíbles” (Radio Friky. 2014). En la siguiente imagen vemos a Nicolás Suarez (administrador de la comunidad Saint Seiya), interpretando a Aldebarán, el Caballero Tauro. Este personaje representa una identidad masculina “tradicional” es decir, el guerrero fuerte, atlético y protector. En la fotografía podemos apreciar el cosplay hecho por Nicolás, y contrastarlo con el personaje original del manganime. Inicialmente podemos reparar en los detalles del traje del anime y en la simulación creada por Nicolás, con el fin de poder ver qué características del traje original se mantienen, al tiempo que evidencian los atributos masculinos a los que el intérprete da relevancia. Un detalle importante es el abdomen marcado, el cual emula un cuerpo atlético; los detalles de los hombros, rodillas y codos dan la sensación de un hombre agresivo. La postura que asume Nicolás también alude a esas características: cómo podemos ver, las manos empuñadas y la pose del cuerpo nos permite ver un hombre fuerte preparado para la lucha, “un protector”.



Ilustración 8. Caballero Tauro. Imagen obtenida en Evento de Fotografía Cosplay 2015. (Fuente: fotografía tomada por Jeimy Acosta). Imagen de la (fuente: <https://amzn.to/2H8QV3d>) consultado el 2 de Abril del 2018.).

Para Nicolás, este es un personaje importante, él lo escogió por admiración y además asegura: “cuando uno es fanático en una comunidad, uno quiere hacerse el personaje, el que lo representa mejor a uno” (Entrevista 17. SOFA 2015). Para Nicolás hacer este cosplay no implica solamente interpretar un personaje, significa mostrar el ideal de caballero con el que se identifica, esto significa que el Caballero Tauro, “refleja” algunos atributos masculinos con los que él quiere ser identificado.

Parte del orgullo de tener una buena armadura es, precisamente, elaborarla, de manera que en este estilo predominan los cosmaker. Junto a estas armaduras complejas, se encuentran trajes más sencillos como la del Caballero Cisne, presentado en el capítulo anterior... Como ya se dijo, el prestigio de un cosmaker dependerá del éxito que tenga su traje, en este caso su armadura. Además de lo mencionado, la elaboración de una armadura contribuye a la consolidación de los cosplayers masculinos. Sin embargo, cuando una mujer porta una armadura (lo cual es muy común), se pone

en duda que el traje haya sido elaborado por ella, sobre todo cuando es una armadura de gran detalle, o un mecha, tal como lo enuncia uno de los mensajes publicados en la página de Los Cosplay Andan Diciendo: “-Oye amigo que buen trabajo. ¿{En} cuánto venderías el mecha? > Yo no lo hice, lo hizo ella, pregúntale. -Ahhh, si claro, bueno chau” (2015). Por lo tanto, para algunos cosplayer los secretos de la elaboración de las armaduras y el manejo de materiales “son cuestión de hombres” y no se discute con mujeres.

Otro ejemplo sobre este tema, es cuando una de las presentadoras de Radio Friky pregunta a Larry Moon y Fito Rey: “Ustedes qué opinan que una mujer solo tenga que pelar las piernas para impresionar y un hombre tenga que hacer un hiper, mega, triple cosplay para hacerlo [Risas de Fito]” (2014). En esta pregunta la presentadora asegura que las mujeres cosplayers tienen una ventaja sobre los hombres debido a que solo deben exhibir su cuerpo, mostrar su piel. La presentadora usa un término coloquial “pelar pierna”, mientras que los hombres deben esforzarse (según ella) en la fabricación de trajes complejos para poder competir con los cuerpos que exhiben las mujeres cosplayer. Con respecto a esta pregunta Fito Rey comenta: “sí, la gente se aprovecha de lo que mejor puede vender, por así decirlo. Si usted es bueno con la armadura, venda su armadura, si usted es bueno con el cuerpo, venda su cuerpo, así que sáquele provecho a lo que tenga” (Radio Friky. 2014). Para Fito, esta no es una competencia desleal, en el cosplay se utilizan los recursos que se tienen a la mano para lograr reconocimiento.

Larry Moon responde lo siguiente frente a la misma cuestión: “el sexo vende, las mujeres necesitan poco para llamar la atención, y el hombre tiene que igualar de cierta forma esa ventaja que lleva la mujer, sobre todo en las convenciones, porque el público mayoritario que consume cosplay (...) es el hombre” (Radio Friky. 2014). Para Larry Moon, las mujeres tienen una ventaja cuando exhiben sus cuerpos, menciona además que los consumidores de cosplay son en su mayoría

hombres. El cosmaker se entiende aquí como un oficio de los hombres que entran a competir en los eventos contra los voluptuosos cuerpos de las mujeres.

Larry, desde su experiencia como cosmaker y cosplay comenta: “A mí como hombre me ha costado trabajo, a veces decía: - ¡ayy! {esa mujer} tenía tan poquito, porque llama tanto la atención. Pero ya me hice la terapia de decir: es que hay roles, lo que la gente llama el statu quo, entonces hay que pegarse y si me toca trabajar más, pues más trabajaré, pero no es declinar en el proyecto. Es demostrar que prima la calidad antes que cualquier otra cosa” (Radio Friky. 2014). En este comentario, Larry considera que las mujeres deben esforzarse menos en el cosplay. De manera que el hombre debe trabajar en el traje para poder competir contra ellas, es decir, la labor del cosmaker contribuye a que el hombre pueda competir contra los atributos de los cuerpos de las mujeres.

Por lo tanto el mecha y las armaduras expresan la masculinidad en tres formas: primera, como una herencia de los segmentos de población a los que son dirigidos los manganimes: Shônén (hombres jóvenes) y seinen (hombres adultos). Segundo, por los atributos que los cosplayers otorgan a su masculinidad y logran identificar en los personajes que seleccionan, generalmente debido a la pasión que estos personajes puedan despertar en el intérprete. Tercero, como una estrategia a través de la cual el intérprete hombre compite frente a los atributos físicos de las mujeres que interpretan personajes femeninos sensuales.

CONCLUSIONES

Fuera de los eventos cosplay se generan situaciones agresivas con los intérpretes, ya que los transeúntes desconocen las dinámicas de esta práctica y comienzan las murmuraciones y las risas, incluso, las fotografías se usan para ridiculizar a los cosplayers. Un ejemplo de esta situación sucedió el día del evento de fotografía cosplay en el que Gina Cepeda se presentó como Sailor Moon en su versión Usagi Tsukino. Gina viaja en Transmilenio y le toman una fotografía que alguien subió a Facebook, esta fue publicada luego por “Publimetro” con el siguiente título: “¿Sailor Moon, eres tú? La bogotaneada de la semana”:

CLUB OFICIAL SAILOR MOON COLOMBIA

Este es el link de la nota irrespetuosa:

<http://www.publimetro.co/.../fotos-sail.../lmkoeu!SgkhO5argLGKI/>



FOTOS: ¿Sailor Moon eres tú? La bogotaneada de la semana

Para quienes fueron fanáticos de la serie animada Sailor Moon esta imagen podrá resultarles bastante familiar.

PUBLIMETRO.CO

Ilustración 9. ¿Sailor Moon, eres tú? Imagen tomada del Fanpage Comunidad Sailor Moon Colombia – consultado el 22 de mayo de 2015.

Se trató de un artículo en el que se planteaba que un hombre usó el traje de Usagi Tsukino: “aunque su parecido con la realidad no es realmente lo que se espera, este hombre hace alarde de su traje en la estación del Sistema”. El texto se burló de la representación de Gina. Para los cosplayers de su comunidad, este fue un acto denigrante. Así, el Club Oficial Sailor Moon Colombia exigió la rectificación del medio (que finalmente retira la publicación) a través de un comunicado que se tituló: “¡YA BASTA DE IRRESPECTO HACIA LA COMUNIDAD ANIME Y COSPLAY EN COLOMBIA!”. El comunicado menciona en su parte central lo siguiente: “Exigimos disculpas públicas por parte de GLP, del diario Publímetro, del medio más cercano en Colombia (que es Caracol Radio) y el Grupo Prisa en Colombia, ante este hecho de total irrespeto hacia un ser humano. Realizando notas sin tener fuentes creíbles, y peor aún, burlarse así de los integrantes de la comunidad anime y cosplay en Colombia”⁴⁸.

Durante el evento de fotografía en el que participé como parte del trabajo de campo, tuvimos la oportunidad de entrevistar a Gina, unas horas antes del incidente que dio lugar a la publicación de Publímetro. En esa ocasión le pregunté por las expectativas del público frente a las representaciones, si éste espera que los intérpretes tengan unas características estéticas específicas y cómo lo resuelven los cosplayers. Gina comentó: “Pues, es [...] no ponerle cuidado a [...] comentarios mal intencionados, sino disfrutarlo, respetar todas las comunidades cosplay en Colombia”. En efecto, ella participa en la iniciativa de Cosplay Respet, “¿Qué es eso? Respetar el Cosplay sin importar como sea uno en su contextura física o su género lo importante es disfrutar, respetar y divertirse” (Cepeda, 2015).

Vale la pena destacar que la burla publicada por Publímetro se centra en la idea de que Sailor Moon está siendo representado por un hombre, por tanto, el género es excusa para generar

⁴⁸ Tomado de la Fanpage Comunidad Sailor Moon Colombia

estigmas: uno hombre no debe vestirse de mujer. En este contexto, se desconoce el crossplay, la posibilidad de jugar a ser otro, sin importar si ese otro tiene o no el “mismo género”.

Todo este suceso permite plantear las dificultades de “trasladar” los juegos y transgresiones del género a la vida cotidiana: las expectativas del público pueden colisionar con ellas, bien porque cuesta trabajo aceptar que un hombre realice una representación de personajes femeninos, bien porque esas representaciones deben limitarse a espacios y tiempos concretos, como ocurrió en el caso de Gina, quien se convirtió en objeto de burla a aparecer en un escenario cotidiano llevando el traje de su personaje.

Ahora bien, como se ha plateado hasta ahora, en el cosplay se despliegan varias masculinidades. De un lado, se encuentra el crossplay en el que las fronteras entre lo masculino y lo femenino se relajan, en el que un intérprete asume el reto estético de representar una mujer y de este modo, busca ganar prestigio y reconocimiento en el cosplay. Con todo, algunos cosplayers se atreven a enfrentar el reto crossplay por el “gusto”, la admiración y el placer de jugar a ser el personaje de su preferencia. De otro lado, en el gender bender, el cosplayer debe construir un “híbrido” que recoja características femeninas y masculinas. Además, los cosplayers que prefieren los personajes con armaduras y los Mechas, rinden tributo a masculinidades más tradicionales, de guerreros protectores.

Todas estas posibilidades se dan cita en los eventos, de modo que puede afirmarse que coexisten diversas búsquedas estéticas. En efecto, el crossplayer cuenta con las características que Leng (2013) ha descrito en su trabajo en los Estados Unidos: a diferencia de las experiencias propias del drag queen que buscan reivindicar una identidad, el crossplay se puede entender como una transgresión estética. Así mismo, como lo ha presentado Ruangwanit y Wattanasuwan (2011),

algunas prácticas cosplay contribuyen a reelaborar las masculinidades tradicionales. Pero como se ha presentado ya, aquí vale la pena agregar algunos elementos que enriquecen esta discusión:

- Para entender las masculinidades cosplay fue necesario entender el contexto de experiencia en el que se encuentra inmerso, es decir la práctica cosplay en sí misma: su origen, los países que tienen mayor influencia en la práctica, el impacto global y local, los tipos de interpretaciones que existen. El contexto de experiencia nos permitió ver el vínculo de esta práctica con los recursos mediáticos (manganime, cine y videojuegos), los eventos (concursos, reuniones y desfiles), los rasgos identitarios (selección del personaje, personificación, el encuentro con el público y su relación con el) y por último las expectativas que se generan frente a la dinámica que implica el hacer cosplay.
- El cosplay se puede entender como parte de la trama de presentaciones y representaciones que, a partir del teatro, ofrece a sus practicantes la posibilidad de reconstruir las identidades, recreando roles, pero también re-produciendo valores considerados como tradicionales. Es gracias a estas posibilidades que podemos observar el emergen de algunas masculinidades y dar cuenta de ellas
- El cosplay surge en el ámbito del consumo y desde allí se construyen relaciones entre el mundo del simulacro (juego) y el mundo de vida cotidiana. Desde el ámbito del consumo en la práctica del cosplay se pueden reconocer tres productos: recursos medianticos, interpretación y fotografía, estos tres productos son consumidos y negociados para obtener prestigio. De manera que el prestigio podría llegar a verse como el pasaporte que permite que las ilusiones y los deseo lleguen a ser parte de la vida cotidiana. La comercialización del prestigio, poner en circulación la “moneda” del

mundo virtual *los likes*. ¿Serán los *likes* capaces de tramitar el paso de las masculinidades emergentes del mundo del juego al mundo de la vida cotidiana?

- Las expectativas de los diferentes actores relacionados con la “adecuada” práctica del cosplay permitieron dar cuenta de algunas tensiones existentes. Algunas de estas tensiones están relacionadas con las masculinidades que emergen en el juego tal como se presentó en el capítulo III “Entre el prestigio y el desprestigio”. Teniendo en cuenta lo anterior vale la pena preguntarnos, ¿aceptar que un hombre realice una representación de personajes femeninos o feminice un personaje, deben limitarse a espacios y tiempos concretos? y de no ser así ¿este hecho se considera una amenaza a la masculinidad tradicional imperante en el mundo de vida cotidiana?
- Las diferentes posibilidades que ofrece el cosplay, no se encuentran exentas de conflicto. Así, por ejemplo, algunos cosplayers enfrentan sus miedos al hacer crossplay, temen que se les acuse de “homosexuales” que se ponga en duda su masculinidad. De otro lado, los cosplayers enfrentan a un público que desconoce el sentido de lo que hacen y que exige que los personajes interpretados cumplan con algunas características relacionadas con la raza y el sexo.
- La relación compleja entre los tipos de personajes, sus características, y la industria del manganime, esto es, el hecho de que sus narrativas y sus personajes se hayan diseñado para un tipo de público, para un target. En efecto, los Mecha responden a la lógica de los manganimés contruidos para hombres jóvenes y/o adultos, mientras que los personajes femeninos suelen reproducir estereotipos: o bien se trata de mujeres sensuales o, de brujas, de seres malvados como Rita Repulsa (que fue presentada por Fito Rey en el Yamato)

- Tanto las dinámicas de convivencia de diferentes modos de entender lo masculino como las conflictividades, implican el modo como lo nuevo y lo viejo se vinculan, es decir, expresan tanto las líneas que organizan las diferencias de género, edad, raza y clase social propias de la sociedad bogotana, como las narrativas provenientes del manganime global. En efecto, en el cosplay se dan cita diferentes narrativas, se corporalizan diferentes memorias, como Nunes lo ha planteado (2014 y 2014a).
- Es interesante ver la masculinidad dominante heredada del mundo de vida cotidiana, convivir con otras masculinidades facilitadas a través de los estilos que propone el juego. Sin embargo será pertinente en otra investigación dar cuenta de manera más detallada de las formas en las que estas masculinidades conviven y crean tensiones, tanto en el mundo del juego como en el mundo de vida cotidiana.

Se requiere avanzar en el estudio de otras masculinidades asociadas a prácticas juveniles para construir un panorama más amplio de la manera como se recrea lo emergente y lo tradicional en el mundo contemporáneo. La presente tesis de maestría es un aporte en esta dirección.

LISTA DE REFERENCIAS

Álvarez, F. (2015). “Culturas fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers”. En: Revista La Trama de la Comunicación. Vol. 19. Pp. 45-64.

Bibe, S. (2014). Manga e animê. Ícones da Cultura Pop Japonesa. En: Fundação Japão em São Paulo. Disponible en: <https://bit.ly/2IUoE4B>.

Butler, J. (2004) Lenguaje poder e identidad. Madrid: Síntesis.

Caillois, R. (1986) Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo. México: Colección popular, Fondo de Cultura Económica.

Cardona, S. (2007) Del gran juego al juego perfecto. Bogotá, Colombia: Editorial Kinesis.

Carreño, J. Rodríguez, B y Uribe J. (2014). Recreación, ocio y formación: fundamentos y perspectivas. Armenia, Colombia: Editorial Kinesis.

Damasceno, I. (2013). “Cosplayers e animencontros: Os caminhos metodológicos de uma pesquisa de campo”. En: Revista Digital do LAV. Vol. 6. No. 11.

Feixa, C. (1999). De jóvenes bandas y tribus: Antropología de la juventud. Barcelona, España: Editorial, Ariel S.A.

Feixa, C & Porzio, L. (2004). *Los estudios sobre culturas juveniles en España (1960-2003)*. En revista de estudios de Juventud. N 62 Pp. -.28.

Galeano M. E. (2007). *Estrategias de investigación social cualitativa. El giro en la mirada*. Medellín, Colombia: La Carreta Editores.

Gándara Martín J de la, Gallego Andrada, E. (2010). “Cosplay” y otras tribus urbanas. Un estudio sobre los usos y abusos del atuendo y otras conductas peculiares en las nuevas generaciones japonesas, y su repercusión sobre la salud mental y los modelos de imitación occidentales. En:

Revista de Psicología.com [Internet]. 2010 [citado 30 Nov 2010]; 14:2. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10401/2785>.

García Canclini, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México D.F. Editorial Grijalbo, S.A. De C.V.

García Canclini, N. (2009). *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Random House Mondadori

Goffman, E. (2008). *Estigma: la identidad deteriorada*. Buenos Aires: Amorrortu

Guber, R. (2002). *La Etnografía: Método, Campo y Reflexividad*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Norma.

Huizinga, J. (1998). *Homo ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid: Alianza.

Jauss, H. (1992) ¿Qué significa experiencia estética? en *Experiencia estética y hermenéutica literaria*. Madrid: Taurus.

Lazzarato, M. (2006) *Por una política menor. Acontecimiento y política en las sociedades de control*. Madrid: Traficantes de sueños.

Leng, R. (2013). "Gender, Sexuality, and Cosplay: A Case Study of Male-to-Female Crossplay," *The Phoenix Papers: First Edition*, (Apr 2013), 89-110.

Méndez A. & Schwarz P. (2012). *Juventudes y Género: Sentidos y usos del cuerpo, tiempos y espacios en los jóvenes de hoy*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Lugar.

Menkes, D. (2012). "La cultura juvenil Otaku: expresión de la posmodernidad ". En: *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. Vol. 10. No. 1. Pp. 51-62.

Muñoz, G. (2003). *Temas y problemas de los jóvenes colombianos al comenzar el siglo XXI: un abigarrado y doloroso mosaico*. En: *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y*

Juventud. No. 1. José Rubén Castillo García 809 enero-Julio 2003. Manizales: Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud. Cinde-Universidad de Manizales.

Nunes, M. (2014). "Emergencia da cena *cosplay* nas culturas juvenis". En: Significação Revista de cultura audiovisual. No. 41. V. 41. Pp. 218-235.

Nunes, M. (2014a). "Circulação de artefatos entre *cosplayers* de Beagá e Vitória". En: Galazia. No. 28. P- 235-247

Pedraza, S. (1999). En *Cuerpo y Alma: Visiones del progreso y de la felicidad*. Bogotá: Universidad de Los Andes

Perniola, M. (2009). *La sociedad de los simulacros*. Buenos Aires. Amorrortu editores S.A.

Reguillo, R. (2007). *Emergencia de culturas juveniles: Estrategias del desencanto*. Bogotá, Colombia: Grupo editorial Norma.

Ruangwanit, Nopporn and Wattanasuwan, Kritsadarat (2011) "The Fantasized Masculinity: The Narrative to Construct the Masculine Ideal in Fantasy Sphere ", in *E - European Advances in Consumer Research Volume 9*, eds. Alan Bradshaw, Chris Hackley, and Pauline Maclaran, Duluth, MN: Association for Consumer Research, Pages: 347-353.

Ruiz, A. (2004). Testimonio y metatexto: El análisis de contenido en la investigación en educación. En G. Sánchez (Coord). *La práctica investigativa en ciencias sociales*. (pp.44-59) Bogotá, Colombia: UPN, Universidad Pedagógica Nacional.

Schwarz, Patricia K. N. (2012) "Acerca de la noción de género en tanto abordaje; y sus devenires y potencialidades epistemológicas y políticas en los estudios sobre juventudes". En: Mendes Diz, A. M. y P. K. N. Schwarz (Coord.) *Juventudes y género. Sentidos y usos del cuerpo, tiempos y espacios en los jóvenes de hoy*. Buenos Aires: Lugar.

Sennett, R. (2006). *La cultura del nuevo capitalismo*. Barcelona, España: Anagrama.

Sibilia, P. (2009). El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Torrents, AG. (2015). Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime. Con A de Animación. (5):158-172. doi:<http://dx.doi.org/10.4995/caa.2015.3547>.

Vasilachis de Gialdino, I. (2007). La investigación cualitativa. En I. Vasilachis de Gialdino, (Coord), *Estrategias de una investigación cualitativa*. (pp. 23-50) Buenos Aires, Argentina: Editorial Gedisa.

Viveros, M. (2002) De quebradores y cumplidores: Sobre hombres masculinidades y relaciones de género en Colombia. Bogotá, Colombia: Panamericana.

Viveros, M. (2007) La manzana de la discordia Teorías feministas y estudios sobre varones y masculinidades. Dilemas y desafíos recientes

Referencias de Internet

Comic- Con (<https://bit.ly/2w7Obwq>)

ANEXOS

ANEXO 1. CUADRO PERFIL DE ENTREVISTADOS

Nº	Nombre del entrevistado y lugar de la entrevista	Perfil	Fecha de la Entrevista
1	David Silva SOFA 2014: CORFERÍAS, Bogotá	Cosplayer interpretando al personaje Marco del libro titulado “The Night Circus” Estilo: Cosplay tradicional	17 de octubre del 2014
2	Diojan Mateus SOFA 2014: CORFERÍAS, Bogotá	Cosplayer interpretando a Bulleta del video juego “Vampire Savior: The Lord of Vampire”. Estilo: Crossplay	17 de octubre del 2014
3	Gisel Rojas SOFA 2014: CORFERÍAS, Bogotá	Cosplayer interpretando a Kané, personaje de manga de su propia autoría. Estilo: Cosplay tradicional	17 de octubre del 2014
4	Heitaro (Nick) SOFA 2014: CORFERÍAS, Bogotá	Cosplayer interpretando a Marshall Lee de la serie “Hora de aventura” Estilo: Cosplay tradicional	17 de octubre del 2014
5	Jake SOFA 2014: CORFERÍAS, Bogotá	Cosplayer interpretando a Ichigo Kurosaki del manganime titulado “Bleash” Estilo: Cosplay tradicional	17 de octubre del 2014
6	James Valero SOFA 2014: CORFERÍAS, Bogotá	Cosplayer y Cosmaker interpretando a Khadgar del video juego titulado “World of Warcraft” Estilo: Cosplay tradicional	18 de octubre del 2014

7	Natalia SOFA 2014: CORFERÍAS, Bogotá	Cosplayer interpretando a una sacerdotisa, origen del personaje desconocido Estilo: Cosplay tradicional	18 de octubre del 2014
8	Sindy SOFA 2014: CORFERÍAS, Bogotá	Cosplayer interpretando a Sollux Captor del webcomic titulado “Homestuck” Estilo: Gender Bender	18 de octubre del 2014
9	Carlos Pérez SOFA 2014: CORFERÍAS, Bogotá	Cosplayer interpretando a Uzu Sanageyama de la serie titulada “Kill la Kill” Estilo: Cosplay tradicional	18 de octubre del 2014
10	David Alberto Jerez SOFA 2014: CORFERÍAS , Bogotá	Cosplayer interpretando al Barón Von Humbert Gikkingen de la película titulada “The Cat Returns” Estilo: Cosplay tradicional	18 de octubre del 2014
11	David Martínez Evento de Fotografía Cosplay (EFC). Bogotá, Parque Nacional	Integrante del Club Oficial de Sailor Moon- Colombia. Cosplayer interpretando a “Sailor Moon” del manganime titulado con el mismo nombre Estilo: Gender Bender	17 de Mayo del 2015.
12	David Rincón (Taiki Mizuno) Evento de Fotografía Cosplay (EFC). Bogotá, Parque Nacional	Co-administrador del Club Oficial de Sailor Moon-Colombia. Cosplayer interpretando a Taiki Kou del manganime titulado “Sailor Moon” Estilo: Cosplay tradicional	17 de Mayo del 2015.
13	Carlos Andrés Rico	Integrante del Club Oficial Dragon Ball. Cosplayer interpretando a “Tao Pai” del manganime titulado “Dragon Ball”	17 de Mayo del 2015

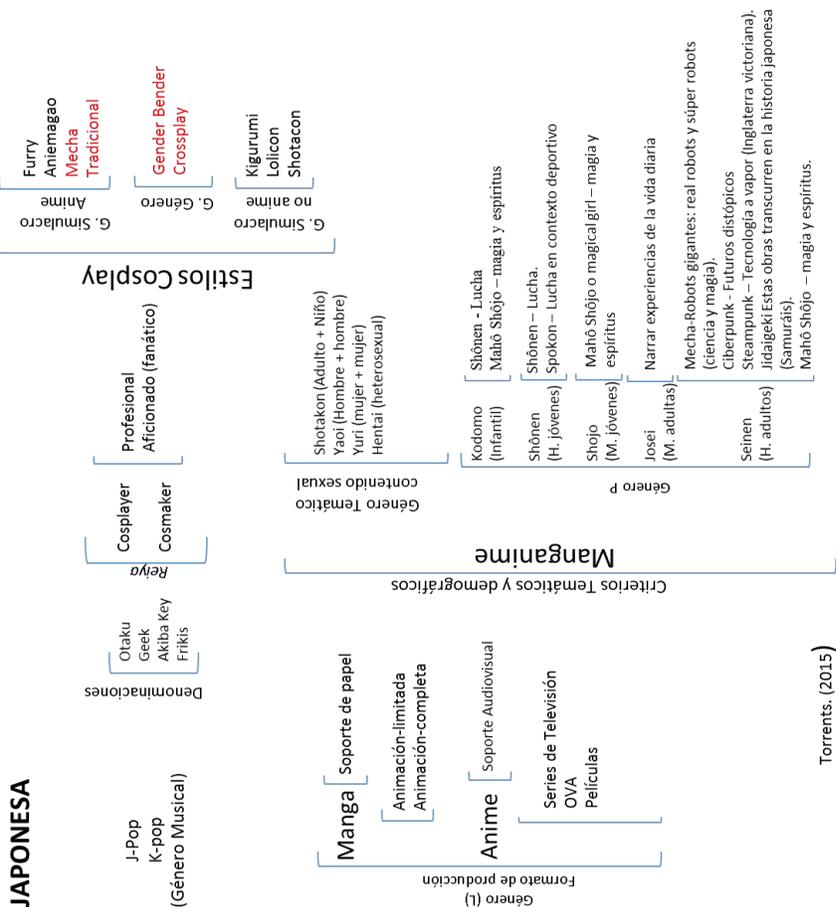
	Evento de Fotografía Cosplay (EFC). Bogotá, Parque Nacional	Estilo: Cosplay tradicional	
14	Gina Cepeda Evento de Fotografía Cosplay (EFC). Bogotá, Parque Nacional	Integrante del Club Oficial de Sailor Moon-Colombia. Cosplayer interpretando a “Sailor Moon” del manganime titulado con el mismo nombre Estilo: Cosplay tradicional	17 de Mayo del 2015
15	William Comas Evento de Fotografía Cosplay (EFC). Bogotá, Parque Nacional	Integrante del Club Oficial Naruto Colombia. Cosplayer interpretando a “Naruto, cuarto hokage” de la película titulada “Camino Ninja” Estilo: Cosplay tradicional	17 de Mayo del 2015
16	Andrea Pulido SOFA 2015: CORFERÍAS, Bogotá	Fundadora del Club Oficial Sailor Moon Colombia. Cosplayer interpretando a la “Princesa Serena” del manganime titulado “Sailor Moon” Estilo: Cosplay tradicional	30 de Octubre del 2015
17	Nicolás Suárez SOFA 2015: CORFERÍAS , Bogotá	Coordinador del Club Oficial Saint Seiya Colombia. Cosplayer interpretando a la “Caballero Tauro” del manganime titulado “Caballeros del Zodiaco” Estilo: Mecha	30 de Octubre del 2015
18	Cesar Rodríguez SOFA 2017: CORFERÍAS , Bogotá	Cosplayer interpretando a Jon Snow de la serie titulada “Game of Thrones” Estilo: Cosplay tradicional	14 de Octubre del 2017

19	Jesús López SOFA 2017: CORFERÍAS, Bogotá	Cosplayer interpretando a InuYasha del manganime titulado con el mismo nombre Estilo: Cosplay tradicional	14 de Octubre del 2017
20	Sebastián SOFA 2017: CORFERÍAS, Bogotá	Cosplayer y Cosmaker interpretando a Fauno, personaje de su autoría Estilo: Furry	14 de Octubre del 2017
21	Seras Victoria SOFA 2017: CORFERÍAS, Bogotá	Cosplayer interpretando a Seras Victoria del manganime titulado “Hellsing” Estilo: Cosplay tradicional	15 de Octubre del 2017
22	Juan C. García Bass García (Nick) SOFA 2017: CORFERÍAS, Bogotá	Cosplayer profesional y cosmaker sin personificación. Especialidad, estilo Cosplay tradicional	15 de Octubre del 2017
23	Fito Rey (Nick) SOFA 2017: CORFERÍAS, Bogotá	Cosplayer profesional sin personificación Especialidad, estilo Cosplay tradicional y Crossplay	15 de Octubre del 2017
24	Larry Moon (Nick) SOFA 2017: CORFERÍAS, Bogotá	Cosplayer profesional sin personificación Especialidad, estilo Cosplay tradicional	15 de Octubre del 2017

ANEXO 2. CUADRO MATERIAL DE REFERENCIA

N°	Tipo de material	Descripción y fuente	Fecha de consulta
1	Entrevista Fito Rey & Larry Moon	Entrevista realizada por Radio Friky publicado en YouTube (https://bit.ly/29nWiNG) el 5 de agosto del 2014. Entrevista realizada el 4 de Agosto del 2014.	Diciembre 13 del 2014
2	Video Fito Rey Comic Con (Presentación tradicional)	Presentación tradicional de Fito Rey en la Comic Con 2013, publicado en YouTube por Formula Cosplay (https://bit.ly/2jFUSkL) el 30 de Octubre del 2013	1 de Mayo del 2015
3	Video Fito Rey Comic Con (Presentación Libre)	Presentación libre de Fito Rey en la Comic Con 2013, publicado en YouTube por Radio Friky (https://bit.ly/2J5nsqM) el 26 de noviembre del 2013	1 de Mayo del 2015

3.2 CULTURA POP JAPONESA



Torrents. (2015)

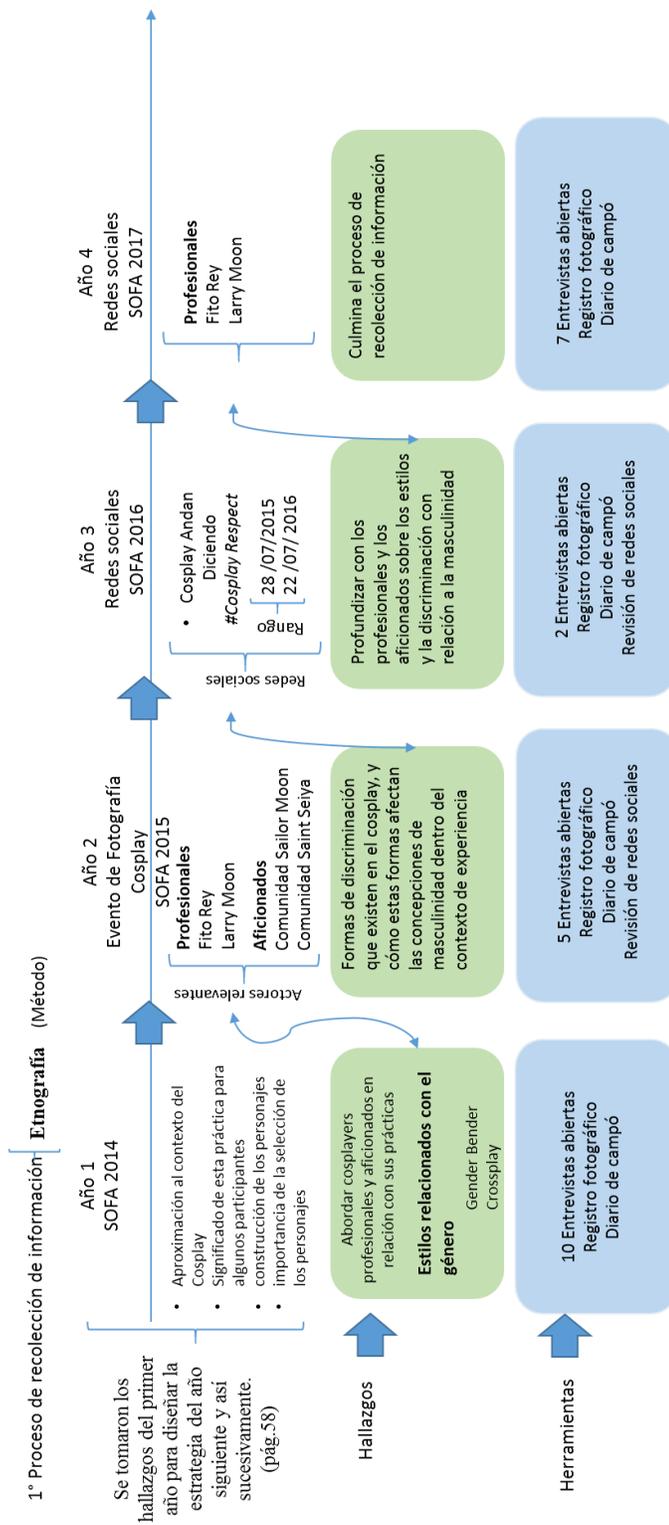


Imagen obtenida en Evento SOFA 2014. (Fuente: Fotografías Jeimy Acosta)

Datos obtenidos en investigación. (Fuente: elaboración propia)

3.3 ESTRATEGIA METODOLÓGICA (1)

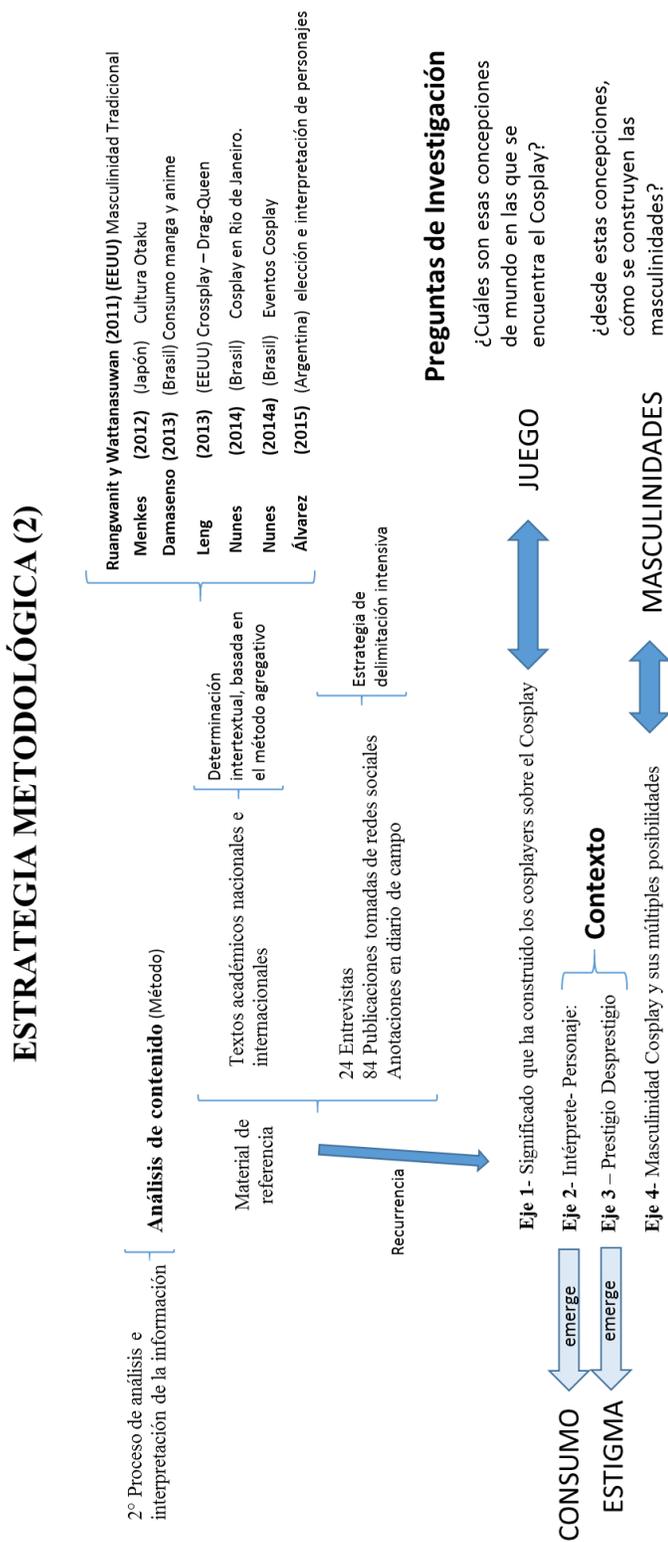
ESTRATEGIA METODOLÓGICA



Rosana Guber (2011) y Ruiz S. (2004)

Datos obtenidos en investigación. (Fuente: elaboración propia)

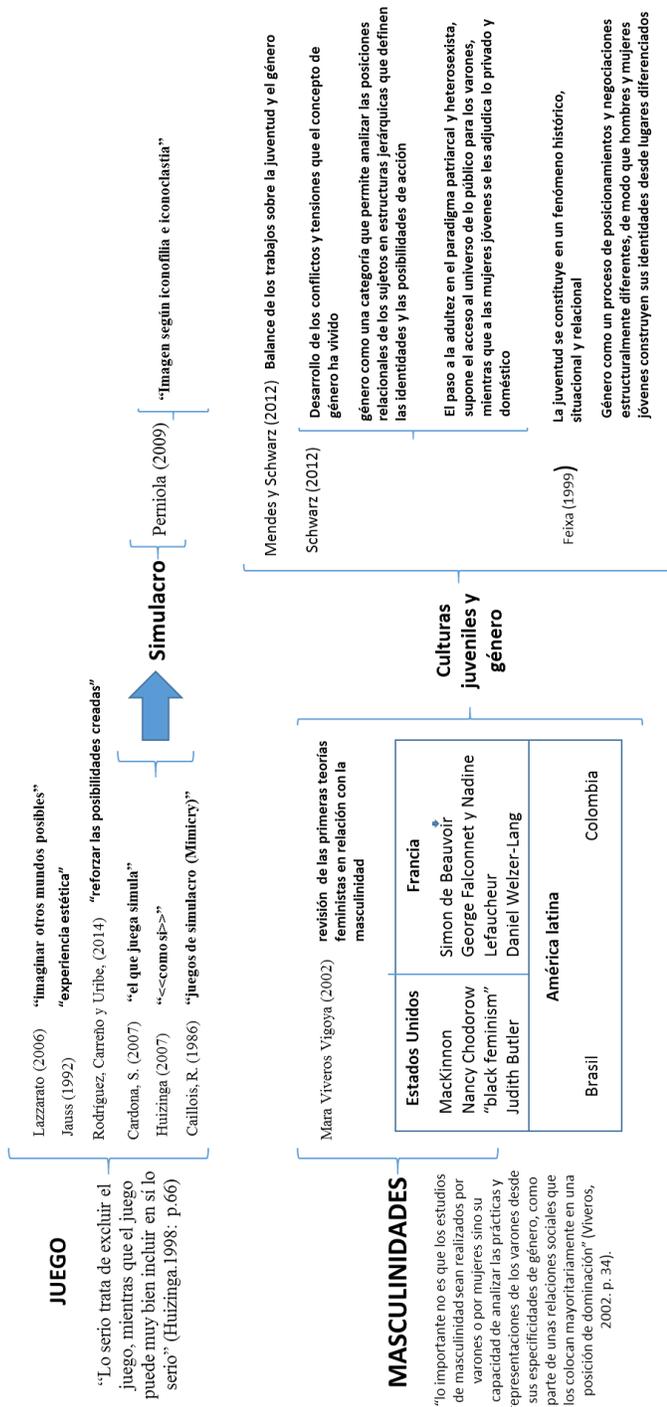
3.4 ESTRATEGIA METODOLÓGICA (2)



Datos obtenidos en investigación. (Fuente: elaboración propia)

3.5 CATEGORÍAS

CATEGORÍAS



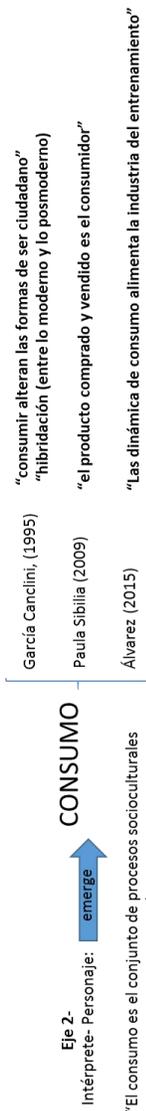
Datos obtenidos en investigación. (Fuente: elaboración propia)

3.6 CATEGORÍAS EMERGENTES



Imagen obtenida en Evento SOFA 2014.
(Fuente: Fotografías Jemy Acosta)

CATEGORÍAS EMERGENTES



"la sociedad establece los medios para categorizar a las personas y el complemento de atributos que se perciben como corrientes y naturales en los miembros de cada una de esas categorías." (Goffman, 2008, P.14).

Goffman, (2008)

"el medio social establece las categorías de las personas que en él se pueden encontrar"

las categorías contienen dos tipos de atributos; personales (cualidades) y estructurales (ocupación), este conjunto de componentes establece la "identidad social"

"identidad social virtual" enuncia la primera impresión y la "identidad social real" en la que podemos confirmar

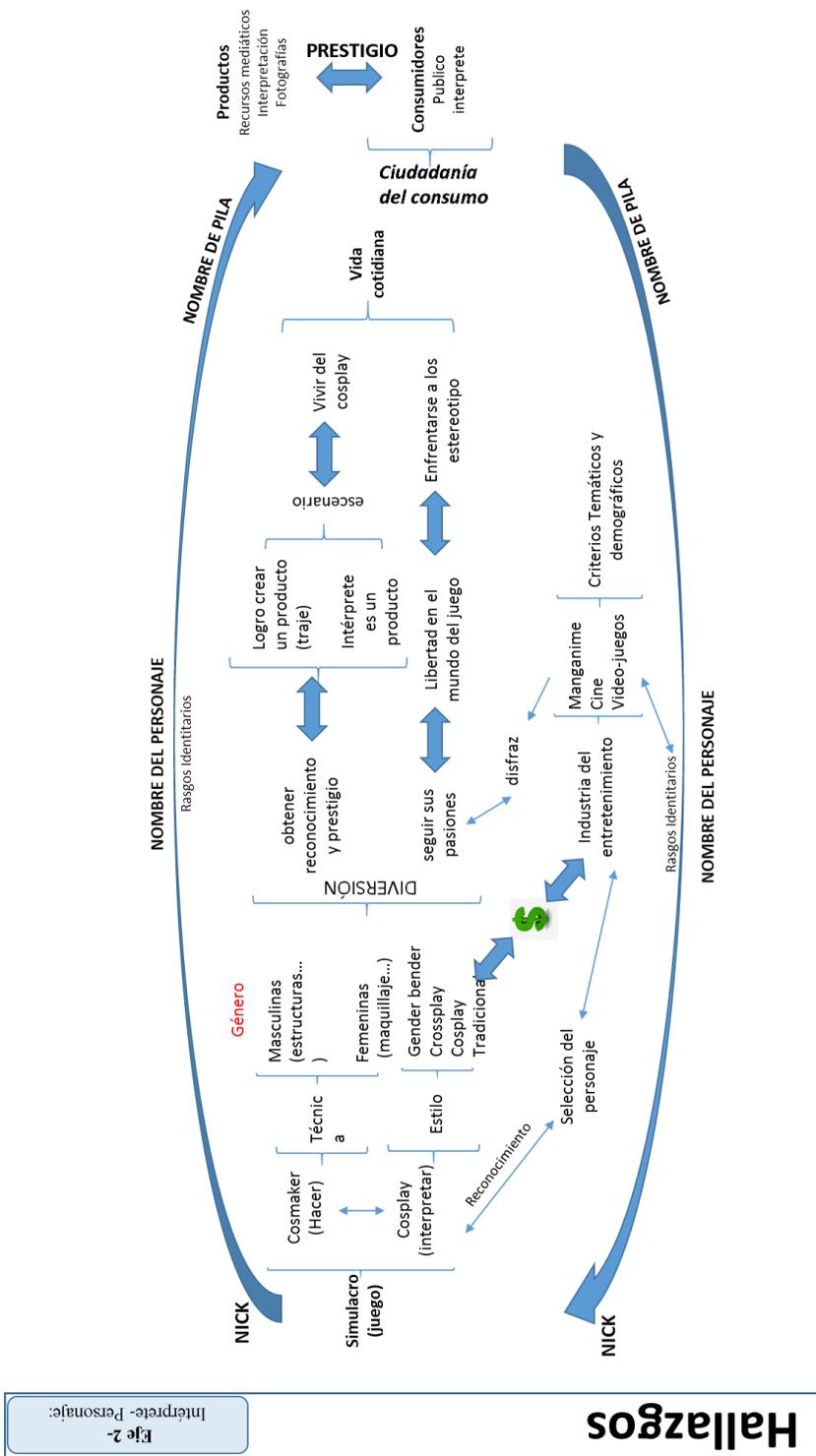
Cuando otorgamos una identidad social se crean expectativas normativas a través de las cuales surgen "demandas enunciadas" sobre la persona, de las cuales el enunciante no es consciente

Para Goffman el término estigma hace referencia a un atributo sumamente desacreditador.

Existen tres tipos de estigmas: 1) La abominaciones del cuerpo 2) Defectos de carácter, (perturbaciones mentales, adicciones, homosexualidad, conductas políticas extremistas) y 3) estigmas tribales (religión, raza, nacionalidad)

Datos obtenidos en investigación. (Fuente: elaboración propia)

3.7 HALLAZGOS (INTERPRETE PERSONAJE)



Datos obtenidos en investigación. (Fuente: elaboración propia)

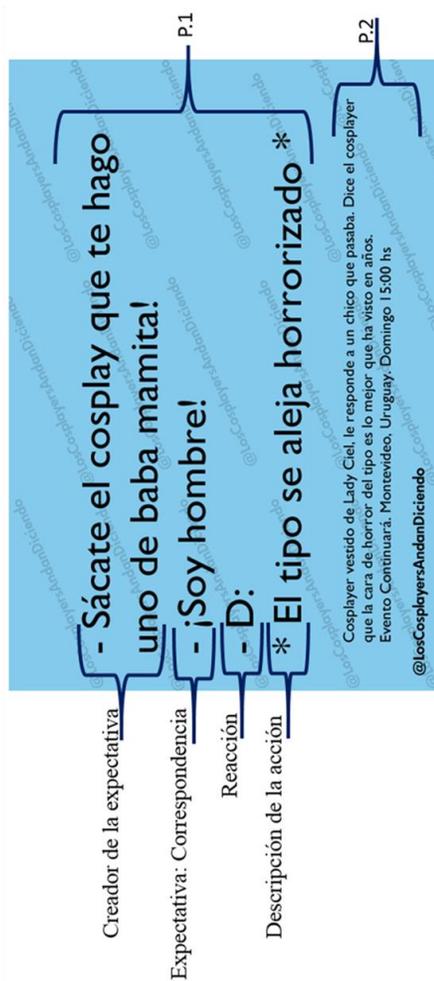
3.8 HALLAZGOS (PRESTIGIO DESPRESTIGIO 1)

Hallazgos
 Fig 3 - Prestigio Desprestigio

La agresividad en redes sociales se reconstruyen y se crean episodios la agresividad en el mundo de vida cotidiana

“Cosplay is not Consent” (Estados Unidos)
 “ver y no tocar” (Guatemala)
 “Cosplay=Respeto” (Chile)
 “Cosplay para Todos” (Colombia)
 “Los Cosplay Andan Diciendo” (Colombia)

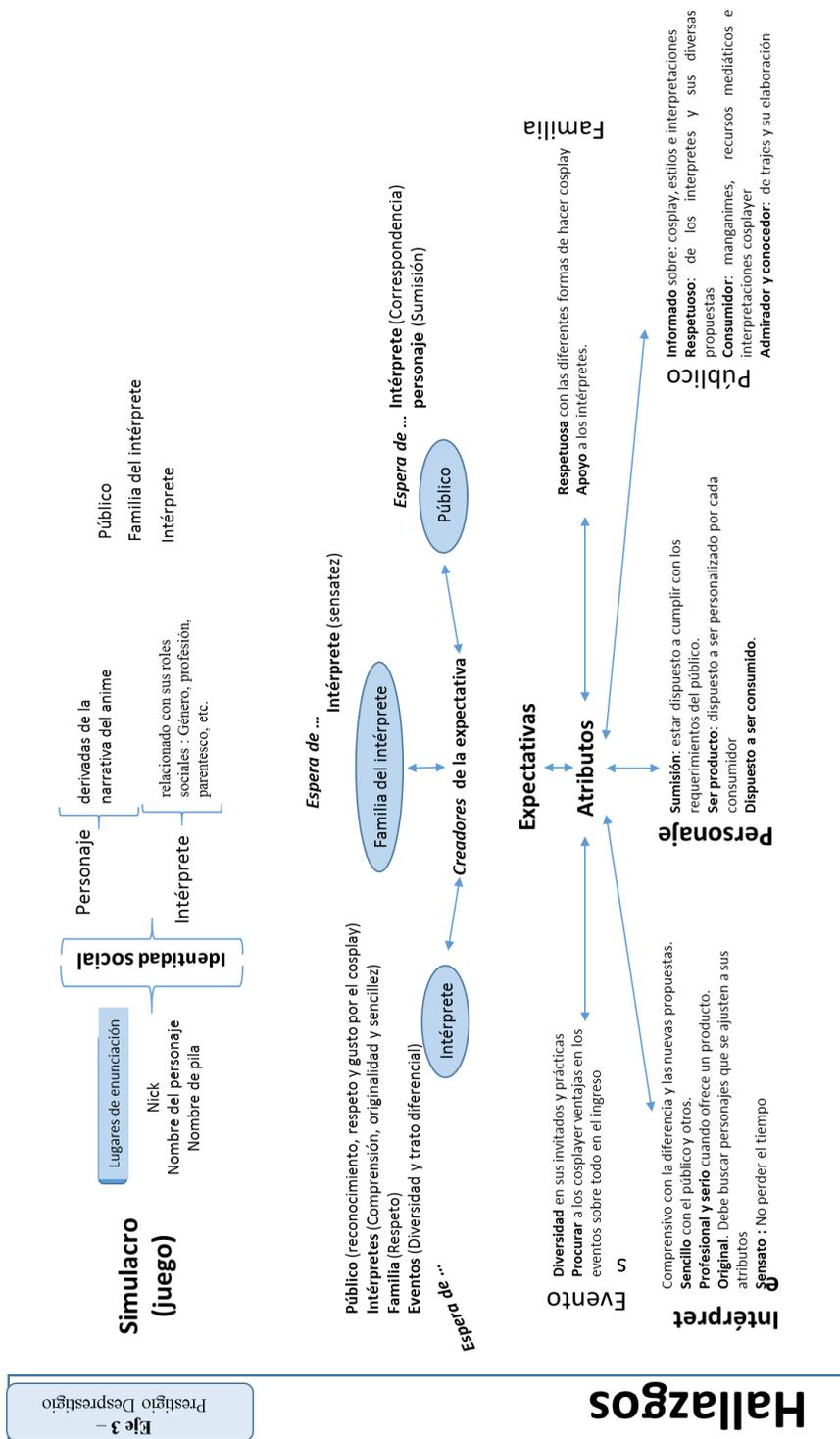
#CosplayRespect_-(Fuente: fanpage Cosplay para Todos (<https://bit.ly/2vF0p3G>))



Los Cosplay Andan Diciendo- (<https://bit.ly/2HjoEWF>) imagen consultada diciembre del 2014.

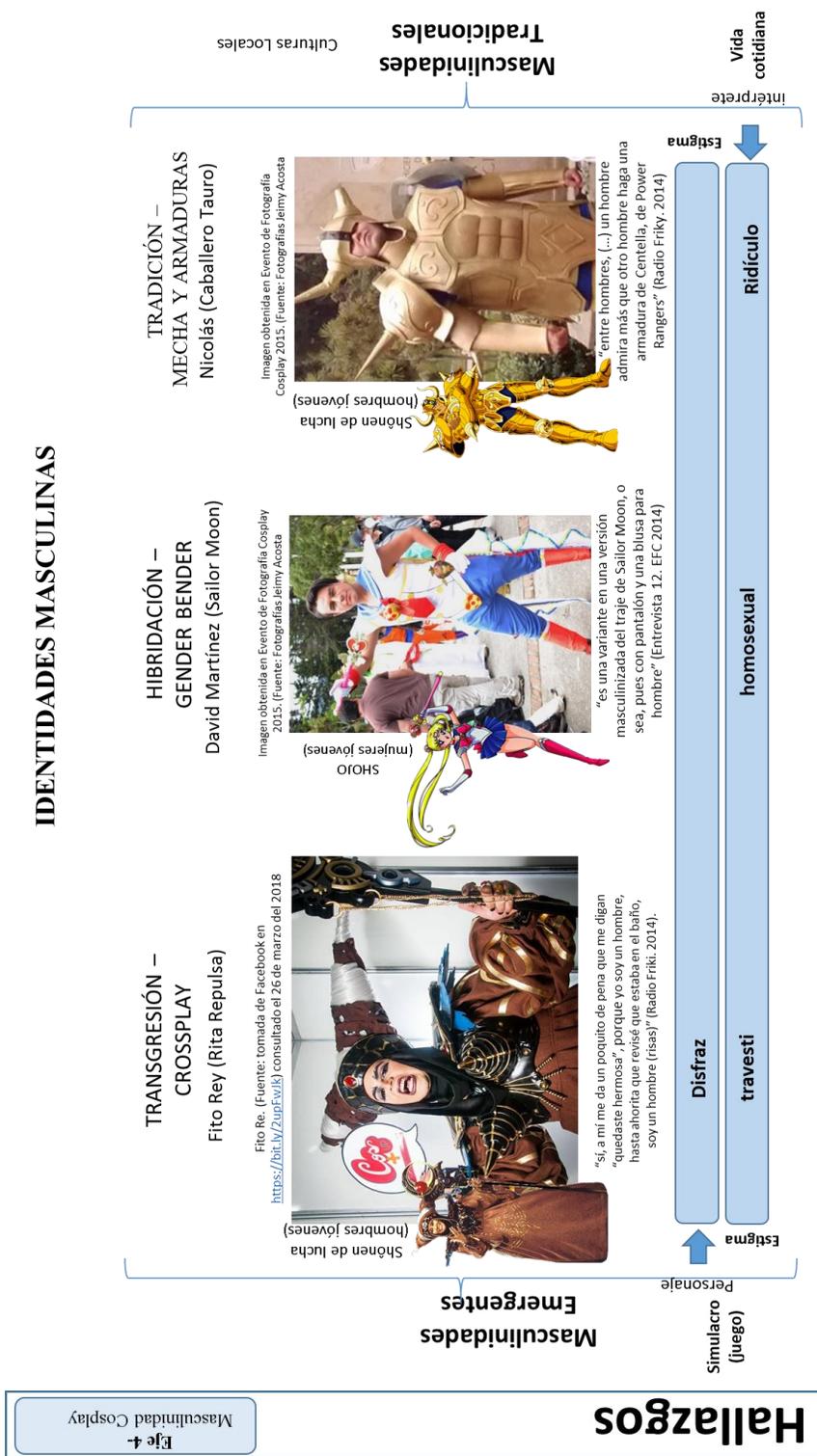
Datos obtenidos en investigación. (Fuente: elaboración propia)

3.9 HALLAZGOS (PRESTIGIO DESPRESTIGIO 2)



Datos obtenidos en investigación. (Fuente: elaboración propia)

3.10 IDENTIDADES MASCULINAS



Datos obtenidos en investigación. (Fuente: elaboración propia)