

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN ARTE Y PATRIMONIO CULTURAL

**¡Juguemos a disfrazarnos! Una investigación cualitativa
sobre el cosplay y su proceso creativo: El caso de 3 estudiantes
cosplayers de la UACM**

TRABAJO RECEPCIONAL
PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
ARTE Y PATRIMONIO CULTURAL

PRESENTA

ALFREDO DANIEL COPADO VENCES

Director del trabajo recepcional

Mtro. Ricardo Buil Ríos

México, D.F. marzo de 2015.

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Dedicatoria:

A todos los grandes maestros que a lo largo de mi vida han influido en mi crecimiento y me han guiado hacia el camino del florecimiento.

A ellos y a todos los seres humanos que buscan y luchan por alcanzar la luz.

*Quando el estudiante esté listo para aprender,
un maestro aparecerá.*

-Proverbio Zen-

Agradecimientos

A la Universidad Autónoma de la Ciudad de México

Por brindarme la oportunidad de formarme y conocer el universo a través de las enseñanzas de los mejores seres humanos de nuestro tiempo. Gracias por todos aquellos grandes recursos y servicios que me ofreció en mi formación. Recordemos siempre aquella voz que nos dice: "Nada Humano me es ajeno".

A mi Director de tesis

Prof. Ricardo Buil Ríos

Por la confianza, la franqueza y todo el apoyo en esta investigación. Admiro su espíritu y su vocación para lograr un aprendizaje crítico en sus estudiantes. Es un gran profesor que sabe inspirar como sólo pocos pueden hacerlo.

A los lectores

Profa. Verónica Alvarado Hernández Rojas

Prof. Oscar Roberto Basante Gutiérrez

Prof. Ingmar Augusto Prada Rojas

Prof. Raúl Guadarrama Ortíz

Por su apoyo, disponibilidad, entusiasmo, buen consejo y porque han sabido transmitirme virtudes. Grandes personas que trabajan en la labor de transmitir y perfeccionar el conocimiento en sus áreas respectivas hacia sus estudiantes a quienes sirven de buen ejemplo.

A mis Padres

María Elena Vences Aviña

Juan Alfredo Copado Hernández

Por todo el amor, la sabiduría, el cariño, buenos consejos y todos esos tesoros y sacrificios que un padre le puede ofrecer a su hijo. Todo fue posible gracias a su ejemplo.

A mi hermana

Guadalupe Alejandría Copado Vences

Por ese apoyo incondicional, las palabras de solidaridad y su constante cariño que siempre me ha ofrecido durante toda nuestra vida.

A mis tíos

Lilia Marta Vences Aviña

José Daniel Vences Aviña

Por su apoyo y cuidados, cariños y atenciones a lo largo de todo este tiempo.

A mi abuela

Amalia Aviña Ayala

Por ser aquel ejemplo de constancia y amor en mi infancia, le agradezco todas las atenciones. Su recuerdo vive en mí y en todo lo que hago.

A toda mi familia

Les agradezco a mis primos, tíos, abuelos, sobrinos y amigos que me han brindado su apoyo y su gentileza en todo momento.

Agradecimiento especial a

Diana Ivón Torres Rodríguez

Por ser la compañera amorosa y siempre cálida en todo momento. Aquella que siempre me anima y me reconforta con dulces palabras para poder enfrentar cualquier adversidad. Ella ha influido en gran manera en mi vida y le agradezco además que comparta su genialidad, sus buenos consejos, la vida y su sed de conocer el universo.

El admirar y contemplar la inteligencia de otros seres humanos por medio de sus obras hace que nutras y desarrolles tu propia inteligencia. Estas obras se admiran por su belleza que nos brindan placer. Lo bello se relaciona con lo divino. Entonces, al admirar esas obras, se cumple con el objetivo primordial de acercarse a Dios por medio de la inteligencia.

Índice

Introducción.....	1
Capítulo 1.	
Contexto histórico de la cultura Otaku en México	
1.1 ¿Quién es un Otaku?	23
1.2 Los Otakus en México	26
1.3 Las convenciones en México	29
Capítulo 2.	
<i>La práctica del disfraz en las culturas humanas: ¿Para qué disfrazarse?</i>	
2.1 ¿Qué es un disfraz?	32
2.2 Los disfraces y su relación lúdica con los individuos.....	35
Capítulo 3.	
El Cosplay en México	
3.1 ¿Qué es un Cosplay?	39
3.2 El Cosplay y su contexto en México.....	42
3.3 Los aditamentos en el Cosplay.....	44
3.4 La identidad en el Cosplay.....	48
3.5 La planeación y visualización de un Cosplay en general.....	51
Capítulo 4.	
Una mirada cualitativa al mundo del Cosplay	
4.1 Las entrevistas a profundidad en la investigación del Cosplay.....	56

4.2 Muestra de los Cosplay hechos por los sujetos de estudio.....	93
--------------------------------------------------------------------------	-----------

Capítulo 5.

El proceso creativo en el Cosplay

5.1 La creatividad en lo artístico.....	99
------------------------------------------------	-----------

5.2 El proceso creativo del Cosplay y su relación con las artes populares.....	106
---------------------------------------------------------------------------------------	------------

5.3 El proceso creativo de un Cosplay a detalle: el caso del Cosplay de Lilita Morrigan.	113
------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------

Capítulo 6.

La observación participante y notas de campo en el ambiente Otaku/Cosplay

6.1 Concurso Nacional de Cosplay Frikiplaza 2014 (Final).....	119
----------------------------------------------------------------------	------------

6.2 Cosplay en la CONCOMICS.....	130
-----------------------------------------	------------

6.3 El Cosplay en la Geek Expo.	139
---------------------------------------------	------------

6.4 El Cosplay en la TNT 28.	153
------------------------------------------	------------

Capítulo 7.

Lo Estético y lo artístico en el Cosplay

7.1 ¿El Cosplay es un producto cultural con atributos estéticos o artísticos?.....	172
-------------------------------------------------------------------------------------------	------------

7.2 Las visiones de lo estético.....	180
---------------------------------------------	------------

7.3 Análisis de las categorías estéticas.....	190
------------------------------------------------------	------------

7.4 La estética occidental vs la estética oriental.....	202
----------------------------------------------------------------	------------

Capítulo 8.

La transformación de la cultura y la identidad en México

8.1 La multiculturalidad en México.....	217
8.2 ¿Cómo se define la identidad en México?.....	223
8.3 Reflexión: la situación actual de la juventud mexicana.....	226
Conclusiones.....	237
Bibliografía.....	244

Introducción

El presente trabajo se enfoca directamente a analizar los casos específicos de tres sujetos jóvenes mexicanos que forman parte del grupo social relacionado a la subcultura “Otaku” y que son denominados “Cosplayers”.

Un Cosplay es un disfraz hecho a partir de un diseño particular que un miembro de la cultura Otaku confecciona y que se refiere a un disfraz de personajes de comics, Anime, Manga, Videojuegos, películas, o algún diseño propio. En el proceso creativo de los Cosplay se pueden presentar algunos elementos característicos de la cultura popular como el material con que están hechos, el diseño, la simbología de los elementos, la apropiación de esos elementos. Muestra también aspectos sobre la identidad del sujeto que al usar el Cosplay se transforma completamente en el personaje que representa su disfraz, además de otras cuestiones relacionadas con la creación artística de los Cosplay.

En las últimas dos décadas el fenómeno del Cosplay ha surgido en México debido al crecimiento de los seguidores que gustan de la cultura Otaku, Gamer, de los comics y las películas. Debido a su reciente ingreso en la sociedad mexicana y a la importancia que representan en la cultura juvenil de los grupos contra/sub culturales, el análisis de este fenómeno está pensado para arrojar un estudio etnográfico sobre las nuevas prácticas culturales de este grupo. Al final de este protocolo se encuentra un glosario de términos donde se definen algunos conceptos de esta cultura y que son indispensables para comprenderla.

Planteamiento del problema

Debido a que el objeto de estudio de la presente investigación es relativamente muy nuevo, (los Cosplays y su producción artística) puede que surja el problema de que no existe mucha información formal al respecto, por lo que esa es la principal importancia de la investigación.

Las prácticas artísticas de los jóvenes “Cosplayers” encierran todo un universo de significados y de sentidos que se manifiestan a través de la acción de

realizar un Cosplay, y que se podrían considerar como verdaderas “producciones artísticas” por su técnica de elaboración, el contexto social, la asimilación de elementos culturales externos, y su finalidad al jugar con el rol del “personaje representado”.

Al analizar a profundidad las experiencias de los “Cosplayers” se busca crear un trabajo etnográfico que represente una investigación de primera mano sobre este fenómeno cultural del disfraz. De esta forma se busca comprender de qué manera se presenta el Cosplay en los grupos juveniles modernos, para qué se hacen, por qué se utiliza este fenómeno, con qué finalidad se hace, qué simboliza para el joven todo este proceso artístico y cómo llegaron a formar parte de este nuevo fenómeno cultural que a primera vista parece reciente pero que refleja la tradición humana de caracterizarse de personajes legendarios, fantásticos, poderosos y divinos.

Objetivos

1-Conocer de manera profunda, clara y formal, el fenómeno cultural que es el Cosplay partiendo de una investigación cualitativa de su proceso creativo, ya que no hay mucha información al respecto debido a que es un fenómeno relativamente reciente.

2-Valorar de manera positiva a los Cosplays como productos culturales estéticos y artísticos, ya que son obras que expresan y reinterpretan la realidad de los creadores, y por lo tanto, deben ser concebidos como obras creativas y artísticas complejas.

3-Conocer cómo es el proceso creativo de los Cosplay y todo lo relacionado con éste: el trabajo, la simbología, la representación y la identidad, así como la manera en que se presenta.

4-Profundizar, argumentar y reflexionar sobre las prácticas culturales de la cultura Cosplay.

5-Conocer los motivos por los cuales los jóvenes se identifican con estos nuevos fenómenos culturales provenientes de la globalización y el acceso a los nuevos medios y tecnologías.

Hipótesis

En la presente investigación se considera a la nueva práctica del Cosplay entre los jóvenes mexicanos como un nuevo elemento que los ayuda a relacionarse con otras personas que comparten o no sus gustos y que por el cual se necesita pasar por un proceso artístico de creación que cuenta con sus respectivos valores estéticos, simbólicos, ideológicos e individuales . Se considera que los Cosplayers, al momento de realizar un Cosplay, realizan prácticas relacionadas con la forma en que se manipulan materiales diversos, con base en sus conocimientos sobre la cultura Otaku y lo que surge se presenta de manera cercana a técnicas como la cartonería que se usa para la creación de máscaras u otros elementos del disfraz.

También se presentan procesos en donde el simbolismo de los elementos enriquece la finalidad del disfraz para que el Cosplayer pueda desempeñar el rol del personaje al que representa. En todo momento se debe valorar esta práctica como un proceso creativo en donde varias habilidades se emplean para realizar el producto final que es el Cosplay. Tal es el impacto de este fenómeno que incluso en las convenciones especializadas de Anime/Manga, Videojuegos, películas, comics, o algún lugar especializado, se llevan a cabo eventos donde se hacen concursos de manera profesional en los cuales existen reglamentos muy firmes para determinar la calidad de un Cosplay. Al Cosplay se le puede comparar con otras prácticas culturales como el grafiti, el performance, el arte popular, la pintura u otra creación artística donde existe una finalidad, una identidad, un proceso creativo y artístico que los jóvenes usan como medio de expresión, de catarsis y de autorrealización. El Cosplay es de esta manera, una creación artística que se manifiesta en los grupos de jóvenes pertenecientes a la subcultura Otaku. Es un fenómeno cultural donde se representan otros elementos de la realidad en el individuo y que la manera en que se desarrolla es lúdica e interactiva. El Cosplayer se convierte realmente en el personaje.

Marco teórico

Debido a que este es un tema relacionado con las prácticas artísticas de grupos culturales juveniles, se usa el apoyo teórico de autores que dan su interpretación de prácticas similares y de aquellos que ayudan a comprender los procesos artísticos urbanos. En especial se utilizarán conceptos que ayuden a comprender algunos términos nuevos en cuanto a grupos culturales juveniles, incluyendo, además, el apoyo teórico necesario para poder realizar de manera correcta este trabajo etnográfico. Se usa además el apoyo teórico en cuanto a estudios de Estética y sus categorías, así como algunos aportes sobre estudio del arte.

Límites de estudio

En la presente investigación me enfocaré únicamente en la interpretación de la producción artística de los Cosplay incluyendo sus procesos creativos, enfoques, y otros elementos. No se profundizará mucho en la cultura Otaku, que es más general y que necesita otro tipo de amplitud, por lo que sólo se expondrán algunos breves datos de su contexto histórico con el fin de facilitar la comprensión de algunos detalles. Por lo tanto, sólo me enfocaré en la cultura del Cosplay partiendo de la investigación realizada a los sujetos de estudio. A su vez se intentará no profundizar en las cuestiones psicológicas de los sujetos ni de algún otro miembro de la cultura Otaku/Cosplay.

Justificación

La importancia de esta trabajo radica en la necesidad de una investigación formal en temas relacionados con la juventud actual, debido a que las instituciones sólo se basan en meras especulaciones (como lo han demostrado algunas investigaciones de periódicos y algunos profesores investigadores de varias universidades) y que en base a esas especulaciones se crean medidas estériles para satisfacer las necesidades de los jóvenes. Se necesita además formular medidas para conocer la realidad en la que los jóvenes se encuentran actualmente sumergidos en relación con la evolución de la cultura y las nuevas tecnologías.

Esto es una responsabilidad que yo, siendo un universitario comprometido con el modelo educativo de la UACM, le debo a la comunidad para lograr reconocer muy bien los problemas que en ella se presentan y que en este caso relacionan a los sujetos más importantes de la actual cultura globalizada y que son los jóvenes de la Ciudad de México. Por estos motivos considero muy importante estudiar a sujetos que se encuentran tan íntimamente relacionados con los grupos culturales surgidos a partir de nuevos elementos y gustos culturales de los cuales los jóvenes toman nuevas maneras de relacionarse entre sí, de expresar inquietudes o ideas, y que refleja los procesos creativos de la juventud abierta a otros tópicos.

Metodología

En la presente investigación se considera a la metodología cualitativa como la más adecuada para la obtención de datos requeridos, siendo el trabajo de campo, entrevistas a profundidad como las herramientas principales que brindarán los datos necesarios para estructurar la investigación. Los fundamentos teóricos que se necesita abordar estarán relacionados con teorías sobre la estética y la creación artística, entre otros puntos relacionados a la creatividad y al individuo.

Además de la labor del investigador por mantener una relación cercana a estas nuevas prácticas culturales, que es el Cosplay, se requiere conocer más a fondo el contexto social del fenómeno, así como frecuentar aquellos lugares especializados donde se desenvuelven jóvenes Cosplayers en la Ciudad de México, sin olvidar que el objetivo claramente es el proceso creativo de un Cosplay.

Para esta labor se necesita convivir cercanamente con los sujetos de estudio y registrar toda la información necesaria que se relacione con el proceso artístico de un Cosplay. Se piensa mantener un diario de campo dentro de las expos, entrevistar sobre varias cuestiones a los sujetos, llevar a cabo una observación participante en el proceso creativo de un Cosplay y en aquellos

lugares donde se aglomeran masivamente los Cosplayers para ejercer la práctica de disfrazarse y llevar a cabo la finalidad del mismo (el Cosplay).

Apartado metodológico

¿Qué es el método?

Para conocer cómo se aplicó la metodología cualitativa en esta investigación, me permito hacer este apartado para desarrollar y explicar qué se entendió por el “método” partiendo desde ciertos puntos teóricos y prácticos de diversos autores.

Primeramente, citaré la definición de -método- de un diccionario filosófico:

*“**Método:** (lat. Methodus) El término tiene dos significados fundamentales: 1) Toda investigación u orientación de la investigación. 2) Una particular técnica de investigación. El primer significado no se distingue del de “investigación” o “doctrina”. El segundo significado es más restringido e indica un procedimiento de investigación ordenado, repetible y autocorregible que garantiza la obtención de resultados válidos.”¹*

Así mismo, más adelante se puede encontrar una definición desarrollada de “metodología”:

*“**Metodología:** Con este término se pueden entender cuatro cosas: 1) la lógica o la parte de la lógica que estudia los métodos. 2) la lógica trascendental aplicada. 3) el conjunto de los procedimientos metódicos de una ciencia o de varias ciencias. 4) el análisis filosófico de tales procedimientos.”²*

De esta manera se puede conocer con este significado que el término “método” y “metodología” se aplican directamente a un procedimiento científico comprobable, paso a paso, y que ayuda a ordenar los puntos clave de acción en una investigación para poder conocer ciertos resultados.

¹ Diccionario Filosófico de Nicola Abbagnano. FCE. México. 1974. Pp784.

² Ibidem. pp785.

Existen una diversa variedad de medios de aplicación de una metodología en una investigación como por ejemplo, la diferencia entre método cualitativo y el método cuantitativo. El primero es una investigación directa, profunda, subjetiva y personal, donde el objetivo es mezclarse en la realidad de los objetos/sujetos de estudio para conocer cierta información y que además se centra en conocer el punto de vista subjetivo de la investigación. El segundo método se centra en una variante cuantificable, científica, con tendencias objetivas, en donde la forma de abordar a los objetos o sujetos de estudio es indirecta, superficial, meramente ajena a los sujetos con el fin de obtener sólo la información solicitada por el investigador.

El papel del investigador en la investigación

Dentro de una investigación, la participación del investigador es tan importante como la participación de los sujetos de estudio ya que, dependiendo de la visión del investigador y sus inquietudes intelectuales, será lo que variará en el enfoque de la investigación. A continuación se presenta literalmente y a manera de apoyo, la opinión de Pedro Olea Franco y su interpretación de la necesidad de una comprensión más extensa del investigador y su relación con el método en una investigación:

(La tarea de un investigador)... si entendemos el acto de investigar como el indagar algo, reunir datos en torno a un asunto, ampliar los conocimientos que poseemos al respecto a cualquier tema, todos los seres humanos investigamos. Pero pocos lo hacen con método, porque desean aprovechar sus esfuerzos en la creación de nuevas obras...La investigación no es una ciencia, se trata de una técnica que logra, con el manejo de los métodos propios de las disciplinas que integran el conocimiento humano, la reunión y el discernimiento de datos que pueden aprovecharse en un enfoque, enteramente personal y nuevo, del asunto que hayamos elegido.³

³ Olea, Franco. Pedro. "Manual de técnicas de investigación documental". Editorial Esfinge. 1988. Mex. Pp17-18. "Capítulo 1. La tarea del investigador"

Como se ha expuesto ya, un método es una ayuda valiosa para todo aquel que desee obtener buenos resultados en una investigación. Olea Franco reflexiona al respecto sobre el acto de investigar: es una cualidad humana, una necesidad, una tendencia, algo que es propiamente intrínseco del intelecto humano y para poder obtener resultados fiables, con carácter formal y de mayor trascendencia, los investigadores deben apoyarse confiablemente en el -método-.

Más adelante, Olea Franco continúa expresando lo que considera como las características propias de un investigador y menciona las metas que éste debe cumplir y que lo motivan a realizar una buena investigación:

El que investiga inquiera en torno suyo y hace que sus conocimientos sean más profundos. Las verdades que alcanza con su tarea no las quiere para sí mismo, pues el investigador debe carecer de egoísmo. Su trabajo adquiere verdadera significación cuando se convierte en una, conferencia, en un artículo...si investigamos, captaremos mejor las circunstancias en las que estamos inmersos, seremos útiles a los demás porque explicaremos los problemas que descubramos y propondremos soluciones. El proceso de búsqueda, de hallazgo, síntesis y rechazo es necesario en el avance dialéctico que sostiene a todas las civilizaciones, pues éstas crecen y se perfeccionan mientras una actitud reflexiva enjuicia sus logros y replantea sus aspiraciones, pero mueren cuando dejan de autoanalizarse. Dentro de las muchas razones que mueven al investigador a desarrollar su tarea, vamos a señalar las siguientes:

- A. Conocer la verdad.
- B. Ampliar la información de un tema.
- C. Comprender fenómenos físicos y sociales
- D. Enriquecer su ambiente cultural.⁴

Según esta definición muy humanista de las tareas que envuelven a un investigador, Olea Franco menciona que un investigador es como un Prometeo que, sin egoísmo ni ninguna desviación personal, trata de llevar la luz de la verdad con sus resultados obtenidos para garantizar un desarrollo de la sociedad humana misma. Menciona además la importancia de las sociedades por “autoanalizarse a sí mismas”, ya que esto le garantiza un desarrollo pleno. Además, menciona Olea

⁴ Ibídem. Pp18-19.

Franco que las principales razones que nacen en un investigador son conocer la verdad, ampliar la información, comprender varios fenómenos sociales y físicos y enriquecer su ambiente cultural. Sobre esto último, es preciso mencionar que mi papel como investigador en este trabajo, varios de estos puntos los considero muy importantes, ya que la búsqueda de la verdad la comparto y la necesidad de ampliar la información sobre el tema es uno de mis compromisos como investigador social, ya que actualmente no se encuentra mucho material formal de este tema relativamente nuevo que es el Cosplay.

Para enriquecer el concepto de método en este espacio, analizaré otro tipo de concepto de Mario Bunge sobre el papel de los investigadores ante sus investigaciones y resultados que muchas veces no son los esperados:

En efecto, los científicos no sólo procuran acumular elementos de prueba de sus suposiciones multiplicando el número de casos en que ellas se cumplen; también tratan de obtener casos desfavorables a sus hipótesis, fundándose en el principio lógico de que una sola conclusión que no concuerde con los hechos tiene más peso que mil confirmaciones.⁵

De esta manera, Bunge menciona que los científicos no se cierran únicamente a buscar pruebas de que sus hipótesis son ciertas, ya que como dice Bunge, es más valiosa una contradicción, porque prueba que las hipótesis se someten constantemente a prueba y lejos de desanimar a los investigadores, esto les ayuda a centrarse y esforzarse por “dar con la verdad” como decía Olea Franco.

La metodología cualitativa

El tipo de metodología que se usa en la presente investigación es de carácter cualitativo. Como una primera definición de ésta, expondré a continuación una definición brindada por Taylor & Bogdan sobre la metodología cualitativa:

El término metodología designa el modo en que enfocamos los problemas y buscamos las respuestas. En las ciencias sociales se aplica a la manera de realizar investigación... la frase metodología cualitativa se refiere en su más

⁵ Bunge, Mario. La Ciencia, su método y su filosofía. Editorial NUEVA IMAGEN. México, 1993. Pp14.

amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos, las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable. Como los señala Ray Rist (1977), la metodología cualitativa, a semejanza de la metodología cuantitativa, consiste en más que un conjunto de técnicas para recoger datos. Es un modo de encarar al mundo empírico:

1) **La investigación cualitativa es inductiva:** ya que los investigadores desarrollan conceptos, intelecciones y comprensiones partiendo de pautas de los datos y no recogiendo datos para evaluar modelos, hipótesis o teorías preconcebidos. En los estudios cualitativos los investigadores siguen un diseño de la investigación flexible.

2) **En la metodología cualitativa el investigador ve al escenario y a las personas en una perspectiva holística:** el investigador cualitativo estudio a las personas en el contexto de su pasado y de las situaciones en las que se hallan.

3) **Los investigadores cualitativos son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son el objeto de su estudio:** En la observación participante tratan de no desentonar en la estructura, por lo menos hasta que han llegado a una comprensión del escenario. En las entrevistas en profundidad siguen un modelo de una conversación normal y no un intercambio formal de preguntas y respuestas.

4) **Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas:** Para la perspectiva fenomenológica y por lo tanto para la investigación cualitativa es esencial experimentar la realidad tal como otros la experimentan. Los investigadores cualitativos se identifican con las personas que estudian para comprender cómo ven las cosas.

5) **El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones:** Tal como lo dice Bruyn (1966) el investigador cualitativo ver las cosas como si ellas estuvieran ocurriendo por primera vez. Nada se da por sobrentendido. Todo es un tema de investigación.

6) **Para el investigador cualitativo, todas las perspectivas son valiosas:** Este investigador no busca la verdad o la moralidad sino una comprensión detallada de las perspectivas de otras personas. A todos se les ve como iguales.

7) **Los métodos cualitativos son humanistas:** Los métodos mediante estudiamos a

las personas necesariamente influyen en el modo en que las vemos. Si estudiamos a las personas cualitativamente, llegamos a conocerlas en lo personal y a experimentar lo que ellas sienten en sus luchas cotidianas en la sociedad.

8) Los investigadores cualitativos dan énfasis a la validez en su investigación: *Los métodos cualitativos nos permiten permanecer próximos al mundo empírico. (Blumer, 1969) Están destinados a asegurar un estrecho ajuste entre los datos y lo que la gente realmente dice y hace. Observando a las personas en su vida cotidiana, escuchándolas hablar sobre lo que tienen en mente, y viendo los documentos que producen, el investigador cualitativo obtiene un conocimiento directo de la vida social, no filtrado por conceptos, definiciones operacionales y escalas clasificatorias.⁶*

Estos son algunos puntos que Taylor & Bogdan expresan sobre lo que contiene una metodología cualitativa, misma que he aplicado en la presente investigación sobre el Cosplay y que más adelante detallaré en cuanto a la observación participante y las entrevistas a profundidad.

Las entrevistas a profundidad.

Para comprender este apartado y sus posteriores aplicaciones en las entrevistas propias de la investigación, así como su alcance y desarrollo, nuevamente recurro al apoyo de Taylor & Bogdan para definir los marcos de acción en la investigación, al exponer lo que consideran de la definición de entrevistas a profundidad:

Las entrevistas cualitativas han sido descritas como no directivas, no estructuradas, no estandarizadas y abiertas, Utilizamos la expresión “entrevistas en profundidad” para referirnos a este método de investigación cualitativo. Por entrevistas cualitativas en profundidad entendemos reiterados encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes, encuentros éstos dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto a sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras. Las entrevistas en profundidad siguen el modelo de

⁶ S.J. Taylor y R. Bogdan. “Introducción a los métodos cualitativos de investigación.” “Metodología cualitativa.”

una conversación entre iguales, y no un intercambio formal de preguntas y respuestas. El rol implica no sólo obtener respuestas, sino también aprender qué preguntas hacer y cómo hacerlas... las entrevistas en profundidad parecen especialmente adecuadas en las situaciones siguientes:

- 1) Los intereses de la investigación son relativamente claros y están relativamente bien definidos.*
- 2) Los escenarios y las personas no son accesibles de otro modo.*
- 3) El investigador tiene limitaciones de tiempo.*
- 4) La investigación depende de una amplia gama de escenarios y personas.*
- 5) El investigador quiere esclarecer experiencia humana subjetiva.⁷*

De esta manera se exponen los principales puntos en donde las entrevistas pueden darse para auxiliar a una investigación. Estos datos pueden ayudar al investigador al momento de decidir la metodología que llevará a lo largo de su pesquisa y si estas técnicas le sirven de manera confiable y directa garantizando que los resultados son los más cercanos a la realidad de los sujetos de estudio. Otro aspecto importante dentro de la metodología cualitativa y dentro de las encuestas a profundidad, es la importancia de seleccionar a los principales sujetos a lo que se les aplicará dichas encuestas.

Taylor & Bogdan nuevamente auxilian a los investigadores sobre el proceso de selección de sujetos y que en lo personal me sirvió para lograr identificar a los principales sujetos en mis entrevistas:

Ni el número ni el tipo de informantes se especifica de antemano. El investigador comienza con una idea general sobre las personas que entrevistará y el modo de encontrarlas, pero está dispuesto a cambiar de curso después de las entrevistas iniciales. Es difícil determinar a cuántas personas se deben entrevistar en un estudio cualitativo. Algunos investigadores tratan de entrevistar al mayor número posible de personas familiarizadas con un tema o acontecimiento... lo importante es el potencial de cada "caso" para ayudar al

⁷ Ibídem. Pp100-106.

*investigador en el desarrollo de comprensiones teóricas sobre el área estudiada de la vida social.*⁸

De esta forma podemos hacernos una idea del proceso de selección de informantes que ayuden a crear buenos lazos entre el investigador, su búsqueda y los resultados que esperaba encontrar.

En un trabajo académico editado por la UACM titulado *Antología de Metodología Cualitativa*, la cual me ha ayudado bastante para abordar correctamente el tema de las entrevistas, existe un apartado donde se trata exclusivamente el tema de las entrevistas a profundidad. En este apartado, Aceves Lozano menciona sobre el papel del investigador en el momento de la entrevista, resaltando la importancia de la misma:

*Recolectar, manipular y ponerse a trabajar con la subjetividad, la materia prima del historiador oral, es una empresa que demanda un procedimiento complejo, múltiple y preciso, desde el momento del arranque. No sólo en cuanto a los controles y verificaciones que se requieren para incorporar relativas dosis y presencias de objetividad, sino más bien, en la empresa de exposición y precisión del proceso de construcción de las fuentes orales.... De modo muy general, podemos decir que se atienden cuatro momentos o pasos necesarios: A) la necesidad de plantearse un problema central, o sea, la cuestión de la problemática. B) la cuestión de los procesos de la investigación, una heurística específica. C) los esquemas y procesos de crítica de las fuentes. D) el proceso del análisis/síntesis, o sea, un enfoque más hermenéutico.*⁹

Este punto, entre otros relacionados con el proceso de la metodología cualitativa, se maneja dentro de esta antología que reúne varios apartados de otros autores para lograr una buena comprensión de esta metodología, lo cual resulta en un material extenso, disciplinado y enfocado únicamente en la metodología y su estudio.

⁸ Ibídem pp108-111.

⁹ Aceves, Lozano. "De los tipos de proyectos y evidencia oral". Antología de Metodología Cualitativa. UACM. Biblioteca del estudiante. 2005.

Nuevamente quisiera mencionar el trabajo de otro autor que incluyó su aporte en la antología ya mencionada. Rosana Guber en su aporte reflexiona también sobre el papel del investigador ante un estudio que amerita profundizar en las perspectivas subjetivas de los sujetos de estudio:

El encuentro entre investigador y pobladores, según muestran las técnicas etnográficas, está atravesado por una tensión fundante: los usos e interpretaciones del “estar allí” para el investigador/miembro de otra cultura o sociedad, y para los pobladores/informantes, que las técnicas con su flexibilidad permiten identificar y analizar. Pero esta flexibilidad descansa en el investigador que transforma a las técnicas de recolección de información en partes del proceso de construcción del objeto de conocimiento. En esta búsqueda, donde descubre simultáneamente lo que busca y la forma de encontrarlo, el investigador se convierte en la principal e irrenunciable herramienta etnográfica.¹⁰

De esta manera Guber reafirma la responsabilidad del investigador y los puntos a seguir dentro de una recolección de datos, afirmando que el investigador es la principal herramienta para dicha tarea.

La selección de los sujetos de estudio para la presente investigación

En la presente investigación, y partiendo de estas descripciones de selección de informantes y contenidos de las entrevistas a profundidad, fue que los sujetos de estudio se presentaron de la siguiente manera: se han seleccionado 3 sujetos en especial, todos estudiantes de la UACM Cuauhtémoc, de entre 20 y 27 años de edad, a los cuales se les aplicó una entrevista a profundidad con el fin de conocer sus experiencias en la práctica cultural del Cosplay y del proceso creativo inmerso en dicha práctica.

Entre otras cosas se les pregunta sus antecedentes en esta práctica, sus motivaciones, experiencias, identidad en el círculo social Otaku, expectativas, opiniones sobre temas relevantes del mundo Cosplay, su iniciación en estas prácticas, la forma en que ellos se relacionan con otros Cosplayers y la sociedad

¹⁰ Guber, Rosana. Cap 5. “El investigador en el campo” Antología de la Metodología Cualitativa. UACM. Biblioteca de estudiante. 2005. Pp 80.

en general, así como la respuesta de esta última frente a los nuevos fenómenos culturales como lo es el Cosplay en nuestro país.

Posteriormente se expondrán los datos particulares de estos sujetos entre otras cosas, pero lo relevante que cabe mencionar en este apartado es que estos tres cumplen con los requerimientos necesarios para cubrir la investigación aquí establecida. Los sujetos investigados representan un buen fragmento del grupo mayor de Cosplayer que define a la investigación. Aunque el proceso para seleccionarlo no fue fácil, ya que muchos otros sujetos que se encuentran en el mismo medio no fueron considerados para la investigación debido a ciertas limitaciones espaciales, temporales y demás, los sujetos seleccionados representan una buena parte de lo que se quiere encontrar.

En un principio se había considerado que los sujetos fueran de todas partes de la ciudad de México para garantizar una mayor cobertura, pero según el efecto de “Snowball” planteado por los autores, esto requeriría una investigación mayor llegando incluso a aquellos sujetos que se dedican profesionalmente y que no acceden fácilmente a esta clase de investigaciones. Por lo tanto, la idea de seleccionar a sujetos de estudio que forman parte de la base de aquellos sujetos que en general hacen la práctica del Cosplay en nuestro país resultó un verdadero reto, ya que nos enfocamos directamente en personas que aparte de compartir sus gustos dentro de esta subcultura que es la Otaku, representan un gran eslabón en la búsqueda de la identidad de los estudiantes de la UACM, ya que los tres son estudiantes universitarios de esta nuestra Casa de Estudios, dándole un enfoque más personalizado a esta investigación.

En cuanto a mi papel como investigador, presento la iniciativa de buscar a estos sujetos y comentarles la importancia de la investigación, sus alcances y sus metas. Debido a que no hay mucha investigación formal ni materiales extensos sobre el mundo Otaku y Cosplay en nuestro país, esta tarea de investigar los nuevos fenómenos culturales es considerada como una acción pionera para conocer los nuevos terrenos de la transformación cultural en nuestro país y es ahí donde radica su importancia para la UACM.

Lo anterior se menciona porque se considera a este apartado como los pasos a seguir dentro de la presente investigación y a su vez sirve como una introducción para el capítulo siguiente donde se presentan las entrevistas a profundidad realizadas a los sujetos seleccionados que son estudiantes de la UACM que cuentan con una amplia experiencia en el mundo Cosplay en México y sirven como eslabones para poder comprender la importancia del proceso creativo que conlleva este nuevo fenómeno cultural

Escenario

Principalmente el campo de trabajo será el lugar donde los Cosplayers realizan el proceso creativo de un Cosplay, incluyendo la zona de trabajo, los lugares donde adquieren sus materiales u algún otro objeto de importancia; las convenciones de comics y las plazas especializadas donde se reúnen los Cosplayers; los sitios donde se lleven a cabo las entrevistas y si la investigación lo permite; algún taller especializado donde se fabriquen los utensilios secundarios de los Cosplay como armas, armaduras u otros aditamentos. Todos estos sitios se localizan frecuentemente en El Centro de la Ciudad de México.

Participantes

Se considera que los participantes son jóvenes Cosplayers de la UACM Cuauhtémoc que se encuentran sumergidos en la cultura Cosplay/Otaku y que frecuentan los sitios públicos como plazas o convenciones donde muestran sus disfraces. Estos Cosplayers deben contar con la habilidad de hacer sus propios Cosplay por lo que nos enfocaremos únicamente en el proceso creativo de los mismos. En las entrevistas se detallará un poco la personalidad de los sujetos de estudio.

Glosario de términos

Como se menciona en la introducción, se expresa a continuación un glosario para la buena comprensión de los conceptos que se presentan en la cultura Cosplay. Dichos conceptos los he simplificado y se presentan de manera en que el contexto sea el mismo en todo el desarrollo de la investigación.

Anime: Animación de origen japonesa que cuenta con sus elementos estéticos propios y que actualmente se ha difundido en todo el mundo. Tuvo sus orígenes a mediados del siglo XX en Japón con influencias occidentales y durante un periodo de crisis de posguerra en el país del sol naciente. Aunque dentro del Anime existen varios géneros diferentes destinados a un igual diverso público, es principalmente de aquí donde los Cosplayers sacan la esencia para la realización de los Cosplay.

Arte: La manifestación de la actividad humana en donde se expresa una realidad, un lenguaje, una visión desinteresada que sirve para interpretar el mundo real o imaginado, ya sea por medio de recursos sonoros, plásticos o lingüísticos. A dichas obras se le pueden adjudicar ciertos valores estéticos dependiendo el contexto.

Cosplay: Se podría entender que el Cosplay es un disfraz creado por un Otaku o alguien más con el fin de jugar el rol de algún personaje de Anime/Manga, Videojuegos/ciencia ficción o películas al disfrazarse. Es una actividad que se ha convertido en un fenómeno cultural que puede ejercerse de manera casual o profesional. Es una actividad en la cual existe un proceso creativo y que ayuda relacionar a jóvenes con los mismos gustos. Es una actividad cultural semejante al grafiti, la danza, la pintura, el arte popular, el performance, y otras actividades culturales urbanas. En el Cosplay están presentes varios elementos estéticos, culturales, simbólicos y de identidad desde el inicio del proceso creativo. Cosplay significa literalmente *jugar a Disfrazarse*.¹¹ Dependiendo de las técnicas artísticas que se apliquen al momento de crear el Cosplay será lo que determine su calidad,

¹¹ http://frikiplaza.com/noticias/cosplay_mariju

aunque algunas técnicas artísticas se encuentran muy cercanas a las artes populares como la cartonería, el trabajo en madera y en metales.

Cosplayer: Aquel sujeto que se relaciona directamente con el Cosplay y participa dentro del proceso creativo del mismo. Es aquel que se expresa y autorrealiza en el Cosplay al jugar el rol del personaje representado. Puede ser profesional o un aficionado.

Cultura: La cultura es todo aquello que crea el ser humano. Es toda aquella creación que abarca todos los campos de la vida humana. Es contrario a la naturaleza y se mantiene dinámica con el paso del tiempo ya que se va transformando al integrar nuevos elementos a su contexto. La cultura puede variar desde un grupo de personas que viven en una sociedad primitiva hasta las que viven en las más grandes civilizaciones. Todas son resultado de culturas pasadas que han sabido transmitir conocimiento a través de objetos que sobreviven en el tiempo y que educan sobre los conocimientos. Esos objetos son el patrimonio que se hereda a las futuras generaciones y son los que dan la identidad y representan las pruebas tangibles de la existencia de dichas culturas. Son creaciones por lo tanto. *Toda cultura es creación, son acuerdos y es conocimiento que se transmite y se va transformando.*¹²

Estética: Rama de la filosofía que se encarga de estudiar y profundizar sobre la sensibilidad, la percepción, la belleza, el buen gusto en las obras humanas. El valor estético se puede entender como una cualidad que tiene un objeto u obra el cual produce una emoción en el espectador que contempla dicha obra. Puede existir un efecto estético al contemplar alguna obra de la naturaleza que conmueva al espectador. Toda obra humana está sujeta a un juicio estético.

Gamer: Un Gamer es aquella persona que encuentra su afición en los Videojuegos. Literalmente significa “jugador”, por lo que se aplica al contexto de jugar Videojuegos. Aunque un Gamer puede llegar a ser un apasionado seguidor

¹²Debido a la gran diversidad de definiciones al respecto por otros autores, escojo este concepto propio que ha sido trabajado poco a poco en mi transcurso por la carrera de Arte y Patrimonio Cultural en la UACM.

de alguna franquicia de Videojuegos o de algún personaje, puede o no darse el caso de que sea Otaku, Geek o Cosplay.

Geek: Según la definición general, es aquella persona que encuentra fascinación en los temas de tecnología e informática. Aunque también es un concepto extranjero, en México se le puede relacionar con la cultura Otaku en cierta manera.

Identidad.- Identidad es aquello que nos hace ser personas con elementos simbólicos y culturales con los cuales nos sentimos identificados con otros sujetos. Viene aquí la idea de "lo nuestro" y "lo ajeno". Todos los miembros de una sociedad se sienten identificados tanto de manera individual como colectiva a lo que se llamarían grupos. Existen diversas formas de identidad que van por niveles, una de ellas es la identidad nacional en donde es el patrimonio histórico y cultural lo que hace posible ese proceso de identificación en la sociedad. Existe esta identificación por que los habitantes tienen un contexto histórico con el que se identifican ya sea por que comparten un espacio y una herencia cultural en común. Para enriquecer dicho concepto me permito mencionar textualmente lo que Gilberto Giménez comenta sobre la identidad:

Digamos, entonces, que la identidad se halla siempre dotada de cierto valor para el sujeto, generalmente distinto del que confiere a los demás sujetos que constituyen su contraparte en el proceso de interacción social. Y ello es así, en primer lugar, porque "aun inconscientemente, la identidad es el valor central en torno al cual cada individuo organiza su relación con el mundo y con los demás sujetos (en este sentido, el "sí mismo" es necesariamente «egocéntrico»)". Y en segundo lugar, "porque las mismas nociones de diferenciación, de comparación y de distinción, inherentes [...] al concepto de identidad, implican lógicamente como corolario la búsqueda de una valorización de sí mismo con respecto a los demás."¹³

Interculturalidad.- La interculturalidad se entiende de muchas maneras, pero siempre va encaminada a la superación del multiculturalismo, ya que aporta una

¹³ Giménez, Gilberto, "Materiales para una teoría de las identidades sociales"

idea de intercambio junto al enriquecimiento. Se plantea el respeto a la diversidad cultural. Es una interacción que por su medio logra una diferenciación. Es el contacto entre miembros de varias culturas, por lo mismo, entran en convivencia distintos elementos como la lengua, las religiones, creencias, costumbres y formas de ver el mundo.

Joven: Se entiende por joven a aquel individuo que se encuentra en una etapa previa a la madurez y que su edad oscila entre los 12 y 39 años de edad. Aunque existe una amplia variedad de conceptos en distintas áreas de investigación, se considera como válida la que aquí se presenta. Un joven es aquel sujeto que presenta rasgos y características psicológicas, culturales, individuales-colectivas, físicas y emocionales que lo hacen propenso a seguir ciertos impulsos con el fin de ganar experiencia. Dado a que algunos de los anteriores rasgos también se presentan en adultos, sólo se consideran en la presente investigación aquellos sujetos que se encuentran dentro del rango de edad ya mencionado. Entiéndase por -joven- además, *un sujeto dentro del rango de edad mencionado de nacionalidad mexicana, hombres y mujeres, y que actualmente se desarrollan en el ámbito social.*¹⁴

Manga: Es una palabra japonesa que se refiere a los comics japoneses en general. Aunque este concepto tiene más tiempo en la cultura nipona, el concepto actual se presenta desde el siglo XX al igual que el Anime. Mantiene características estéticas con el Anime, incluso algunas historias antes de ser animación especializada comienzan a difundirse por medio de la historieta en blanco y negro impresa, que es el comic japonés. Tiene varios géneros y un público preferencial. En México existen algunas ediciones de Manga que aún se mantienen desde hace mucho tiempo.

Otaku: Aunque este concepto es de origen japonés y se usa no solamente en una sola categoría de gustos, aquí en México se usa este concepto para englobar a todos aquellos sujetos que tienen fuertes intereses en el Anime, Manga, los

¹⁴ Con base a referencias de investigadores como Marissa Escribano y la Dra. Elisa Barro Gutiérrez, entre otros.

Videojuegos, películas, literatura, la música, ciencia ficción, etc. Su significado original en Japón es despectivo y se refiere a una persona con aficiones enfermizas hacia cierto tema como alguna animación, autor, práctica o pasión. En México este concepto se toma de manera menos violenta y se usa para reconocer aquellos seguidores del Anime o Manga o Videojuegos, aunque estos últimos ya se consideran "Gamers". Un Otaku es aquel que expresa abiertamente su pasión por la animación o el Manga de diversas maneras, ya sea desde usando imágenes en su vestimenta que lo caracterizan como pines, camisetas, mochilas, peluches, nicknames en redes sociales, creaciones de Fanfics (creación literaria) o Fanarts (dibujo, pintura, animación) hasta el Cosplay mismo, entre otros elementos.

Proceso creativo: Se entiende como un proceso interactivo donde participan varios elementos intermedios antes de conseguir un producto final. Es un proceso donde se aplican las habilidades del sujeto usando algunas herramientas o técnicas artísticas. Se aplica para desarrollar todo tipo de obras artísticas y los puntos importantes van desde la investigación de las técnicas o el contenido, el uso de materiales, la aplicación de elementos estéticos, el valor simbólico que se le otorga a los materiales o a la obra final, entre otros aspectos. Estos elementos están presentes en el Cosplay.

Símbolo: Un símbolo es un signo que se encuentra en representación de algo más. Se necesita conocer, interpretar y comprender. Como es una relación entre un significado y un objeto se necesita conocer el código para poder interpretar el símbolo. Un símbolo es aquella representación que se usa cuando no es posible dar a entender una idea compleja con simples palabras. Para complementar el entendimiento de este concepto, menciono lo que Víctor Turner define como *símbolo*:

Un símbolo se usa para representar o recordar algo y lo hace por medio de analogías. Es una asociación de hechos o de pensamiento. Se acude a objetos que pueden representar algo en el ritual. Los símbolos se encuentran implicados en el

*proceso social. El símbolo entonces no se puede aislar y no se entiende fuera del contexto.*¹⁵

Sistemas simbólicos: Son aquellos medios en donde las culturas se expresan de manera puramente simbólica. Un símbolo es aquellos que tiene un significado para quien lo usa y lo comprende.

Sociedad: Agrupación de individuos con el fin de cumplir mediante la mutua cooperación, todos o algunos de los fines de la vida.¹⁶

Subcultura: Se entiende que son aquellos grupos culturales que si bien presentan un nuevo modelo en cuanto a identidad para los jóvenes que les ofrece simbología, ritos, lenguajes, y otros elementos, estos no chocan frente a la hegemonía cultural establecida por lo que sus metas no están dirigidas a derrocar dicha hegemonía, sólo se reservan la acción de hacer subsistir su cultura y difundirla.

Transformadores de la cultura.- Son aquellos elementos que modifican la integración parcial o total de una cultura como son: su simbología, cosmovisión, difusión, aplicación, valores simbólicos, entre otros elementos. Si la cultura es entendida como “un todo” en la vida social de los hombres, en las sociedades y grupos étnicos, entonces ésta está en constante transformación, ya que la cultura es dinámica, no estática. Cada generación transforma en distinta manera su propia cultura que los identifica y los desarrolla. La cultura no puede permanecer estática completamente, ya que siempre hay factores que la alteran y la transforman. Esto incluye la interacción misma entre varias culturas. Los valores de “lo nuestro” y “lo ajeno” entran en este cambio.

¹⁵ Turner, Víctor. “La selva de los símbolos”. Editorial siglo XXI Editores.

¹⁶ Diccionario Enciclopédico OCÉANO.

¡Juguemos a disfrazarnos! Una investigación cualitativa sobre el Cosplay y su proceso creativo: El caso de 3 estudiantes Cosplayers de la UACM.

Capítulo 1.

Contexto histórico de la cultura Otaku en México

La imaginación, es siempre un fluir. Se mantiene durante la vigilia y el sueño, la alegría y el dolor, la sorpresa y lo común, los recuerdos y anhelos, los conceptos y lenguajes, la creación y expectación. De hecho, abarca todas las dimensiones de la vida.

(Mota Botello: "Psicología, Arte y Creación".)

1.1 ¿Quién es un Otaku?

Un Otaku, en el contexto mexicano, es aquel sujeto que se siente fuertemente atraído por el Anime, el Manga, la música o algún otro elemento correspondiente a dicha cultura. Si bien el Anime y el Manga estuvieron mucho tiempo inmersos en la cultura popular de México desde los últimos 30 años, no se le consideraba hasta ahora como un factor que identificara a los jóvenes para que estos consideraran esta cultura como un grupo subcultural. El concepto original de Otaku se presentó inicialmente en Japón con un significado peyorativo que significa "una persona con pasión enfermiza hacia algún tema en específico, no solamente el Anime y el Manga". En México este concepto encontró un nuevo significado y desde la última década se ha aceptado entre los jóvenes.

Un Otaku mexicano puede desenvolverse en varios campos que expresan igualmente una identificación en alguno de sus elementos como el Anime o el Manga, pero que a partir de un lenguaje especializado con algunos vocablos en japonés, inglés o español, estos Otakus han encontrado espacios para relacionarse y compartir sus gustos. Un Otaku se forma en el momento en el que el gusto a la animación, el comic, e incluso la música, y que va más allá del simple

entretenimiento: se convierte en una forma de vida con sus elementos propios. Un Otaku comienza a frecuentar lugares especializados en donde los productos tienen que ver únicamente con los gustos del Otaku y que éste puede implementar en su vestimenta, lenguaje y las formas de relacionarse con otros Otakus. Si consideramos esta apropiación de elementos en la cultura Otaku con otros ejemplos de grupos culturales, encontramos que esta cultura Otaku cuenta con los requerimientos necesarios para que se considere subcultura al involucrar a los sujetos en modos de vida. La vestimenta puede variar, incluso el lenguaje, la forma de relacionarse entre sí, y por lo tanto, los procesos creativos/artísticos que se puedan presentar. Un Otaku se relaciona principalmente en convenciones o lugares especializados y en la Ciudad de México existen convenciones especiales que han surgido como iniciativas de pequeños grupos de jóvenes que lograron llevar más allá su afición y abrieron un terreno en el cual se pueden reunir otros Otakus. También se presentaron vendedores de mercancía especial como las animaciones o comics extranjeros que no cuentan con una licencia en el país y que se encuentran principalmente en internet o en Japón. Un ejemplo clásico de estas convenciones es la afamada TNT que se lleva a cabo en el Centro de Convenciones Tlatelolco. La Mole y otras más expos surgieron también a partir del gran crecimiento de los seguidores de la cultura Otaku.

Otra forma de relacionarse y en donde se observan elementos generales de la cultura Otaku es en el internet. En las redes sociales o en foros especializados, estos Otakus encuentran la mayor cantidad de información en cuanto su afición, siendo este lugar donde entran en contacto con Otakus de todo el mundo llevando la afición y el uso de nuevas tecnologías a un nuevo nivel de interacción. Los Otakus en el mayor de los casos adoptan un pseudónimo en japonés con el cual se identifican y relacionan con otros usuarios. Es de esta manera como se dan a conocer en las redes sociales o en los foros especializados. Dentro de este género, los Otakus encuentran a su vez una gran cantidad de actividades con las cuales seguir ejerciendo su afición apasionada.

Estas actividades deben considerarse como auténticas obras artísticas debido a su grado de complejidad, manejo de técnica, significado, finalidad y principalmente, el proceso creativo. Aunque estas obras resultantes pueden considerarse en un principio un proceso de imitación, en cuanto al estilo de algunos conceptos como en el caso del dibujo, la creación literaria, la animación, el Cosplay, entre otros, al final cada Otaku encuentra una manera personalizada de realizar obras creativas donde implementa algunos valores estéticos o simbólicos específicos.

Algunos ejemplos son los Fanfics (Fan-fiction), donde algunos Otakus encuentran un proceso de retroalimentación al escribir historias relacionadas con sus series o personajes favoritos y que publican principalmente en foros de internet. Los Fanarts son las creaciones artísticas como dibujos y pinturas que los Otakus crean con el fin de darlos a conocer en internet o en publicaciones locales de revistas especializadas. De esta última práctica se definen varios autores de comics independientes que imprimen en sus obras algunos elementos estéticos de sus pasiones personales. El Cosplay es otro elemento donde el proceso creativo juega un papel importante pero más adelante se detallará de mejor manera.

En la cultura Otaku se pueden encontrar fans incluso de la música incidental de alguna serie o película, o tal vez de las bandas musicales que interpretan los "Openings y Endings" de las series de Anime que son aquellas canciones temáticas con las que inicia y cierra una serie. A estos fans se les conoce como Otakus de J-music (música japonesa). Actualmente los Otakus se abren hacia ciertos elementos no propios de la cultura japonesa, siendo los Doramas o series coreanas un elemento más en estas actividades. Aunque todo Otaku se considere sólo fan de los contenidos de alguna serie, película, comic, video juego, entre otras cosas, siempre encontrará la curiosidad o el impulso de volverse a su vez un conocedor general de la cultura nipona. Muchos de estos Otakus aprenden el idioma japonés de manera formal e informal, además de otras tradiciones de la cultura nipona y que a final de cuentas es normal este tipo de

acercamiento debido a que en los contenidos de varias series la cultura japonesa se presenta muy atractivo, por lo que acercarse a ella resulta muy fácil.

1.2 Los Otakus en México

En México, el fenómeno de Anime y Manga comenzó desde la década de los 70 con algunas transmisiones de lo más innovador de la animación japonesa en su tiempo como *Astroboy*, *Mazinger Z*, *Candy Candy*, *Meteroro*, *La Señorita Cometa*, *Godzilla*, *Ultraman*, *Centella*, *Heidi*, entre otros muy populares, los cuales eran transmitidos por televisión abierta y que poco a poco fueron ganando muchos adeptos. Todos aquellos niños pertenecientes a la década de los 70 y 80 seguramente recordarán con afecto una de estas series ya que fueron las que aportaron varios elementos positivos e imaginarios a su personalidad desde entonces. De esta manera fue como se dio a conocer la calidad de la animación japonesa en México. Fue en las décadas de los 80 y 90 donde se dio el “boom del Anime” en la cultura mexicana y por el cual los Otakus comenzaron a surgir como tales. Estos jóvenes comenzaron a ampliar su universo viendo Anime y Manga más especializado el cual se encontraba disponible únicamente en su idioma original que es el japonés. Así surgió el mercado informal donde las series eran grabadas principalmente en formato VHS o BETA y en el mejor de los casos, con subtítulos en inglés.

Los Otakus comenzaron entonces a estructurar poco a poco la subcultura Otaku en México, imitando además algunas prácticas que veían en revistas importadas de otros países donde el fenómeno se estaba dando a la par. Algunas series más representativas que surgieron entonces fueron *Dragon Ball*, *Dragon Quest*, *Sailor Moon*, *Los Super Campeones*, *Los Caballeros del Zodiaco*, *Gatos Samurái*, *Las Guerreras mágicas*, *Ranma ½*, entre otros. Cabe mencionar que fueron *Dragon Ball*, *Sailor Moon* y los *Caballeros del Zodiaco* los que comenzaron a darle mayor popularidad a las series niponas, consideradas actualmente como series de culto.

Aunque posteriormente el Anime y el Manga encontraron algunos bloqueos debido a su transmisión en TV abierta, los fans comenzaron a descubrir nuevas maneras de continuar explorando el incipiente mundo de la cultura Otaku. Fue así como surgieron revistas especializadas en México, distribución de algunos Mangas bajo editoriales mexicanas, hasta la creación de comics nacionales con estilo Anime como Meteorix y demás. Los Otakus que a finales de los 90 pudieron tener acceso a internet eran los que dirigían varios proyectos para la difusión de la cultura Otaku. Si bien la cultura Otaku comenzó a germinar desde décadas antes, se determinó en la década de los 2000. La TV por cable introdujo muchas series nuevas y con esto aumentó el universo Otaku en México. Fue así como surgieron las tiendas especializadas donde no sólo se podían encontrar series en formato de CD casero, sino también comics, música, Videojuegos, películas, mochilas, juguetes, materiales exclusivos y demás. Los Otakus se definieron y surgieron las convenciones y plazas donde se comenzaron a presentar fenómenos culturales que en otros contextos hubieran sido denominados extravagantes e inapropiados como lo fue el Cosplay.

Los Otakus en México actualmente tienen una amplia gama de elementos para relacionarse y compartir materiales exclusivos, así como espacios apropiados para exponer sus obras artísticas o materiales independientes. El Cosplay comenzó a ser más y más popular en la cultura Otaku en México. Actualmente los Otakus de la Ciudad de México cuentan con espacios especializados que no se encuentran fácilmente en otros sitios del país. Sitios como *El Bazar de la Tecnología* o "La Frikiplaza", Comics del Centro, Comics Rock's Show, tiendas especializadas y las convenciones como la TNT y La Mole, donde los productos, las relaciones y concursos de Cosplay se pueden encontrar con gran facilidad. Actualmente ya se pueden encontrar muchos son sitios populares donde acuden actualmente no sólo Otakus y Cosplayers y que además han tenido una buena aceptación en cuanto al público en general.

Es muy fácil reconocer a un Otaku en la Ciudad de México aunque de manera muy general, ya que portan algo distinto que expresa su afición. Es muy singular este fenómeno, ya que siendo algo relativamente nuevo, los Otakus se reconocen a sí mismos usando algún ícono que los represente como miembros de la nueva subcultura. El uso de playeras estampadas, mochilas, dijes, anillos, colgantes, orejas de gato, coronas, máscaras, partes de disfraz como chalecos o chamarras, pupilentes de color, nicknames en redes sociales, formas de hablar, emoticones, estilos, entre otros elementos. Los Otakus saben reconocer quien es fan de la música japonesa, de Anime o Manga, con tan solo mirar los “pines” que cuelgan de la mochila de otro Otaku en laguna convención o sitio público.

Actualmente la cultura Otaku encontró buenos sitios donde hacer germinar sus raíces y contagiar a otros sujetos para formar parte de esa diversa cultura. Normalmente los Otakus se reagrupan en grandes clubs donde admiran a una serie, un género, una banda musical, un Cosplayer, o incluso un personaje o actor de doblaje. Aquí siempre hacen un sinfín de prácticas relacionadas con su afición. Estos grupos pueden seguirse a través de los medios electrónicos como foros, blogs o grupos en las redes sociales, donde las actividades se encuentran programadas y donde cada miembro juega un papel importante en la vida de esos grupos. Los concursos de dibujo, de canto, de Cosplay, entre otros, son una práctica común que los Otakus han sabido desarrollar y organizar de manera muy diversa, obteniendo como resultados finales buenas obras artísticas que incluso han llegado a representar a México en concursos internacionales todavía más estructurados. Aunque la afición por los Videojuegos cuenta con una historia diferente en nuestro país, es normal que los Otakus tengan grandes actividades relacionadas con estos juegos, inclusive algunos Videojuegos tienen como temática principal las historias de Anime y Manga exclusivas para sus sistemas.

Los Otakus mexicanos, cabe mencionar, manejan, a su vez, una doble identidad, ya que incorporan en su personalidad elementos culturales extranjeros y nacionales, como el lenguaje, mostrados en las series de Anime y Manga. El fenómeno cultural del Cosplay es un claro ejemplo de lo anterior expuesto, debido

a las formas en que se hacen los disfraces y lo que significa para un Otaku “encarnar a su personaje favorito”, aunque de esto se hablará más adelante. Este universo es muy amplio en el cual convergen varios sectores de la cultura nacional, la cultura japonesa y la Otaku, las nuevas tecnologías y las formas de comunicación. Todos pueden sentirse identificados con algún elemento de la cultura Otaku.

1.3 Las convenciones en México.

Las convenciones en México ya sean de Anime, Manga, comics, ciencia ficción o una mezcla de todas, son una verdadera tierra utópica donde todos los gustos se encuentran sin alguna limitación: son un lugar de encuentro, de reflexión, de realización, de desahogo, de relación, de intimidad, aquel lugar donde “puedes ser tú mismo” (según palabras de Otakus) y en el que puedes ser quien tú quieras ser. Es aquí donde muchos Otakus, Gamers, Cosplayers, se dan cita normalmente varias veces al año las cuales se esperan con muchos ánimos.

¿Qué es lo que se encuentra dentro de estos espacios, muchas veces centros sociales, edificios de comercio, o centros de fiestas, que hace que los Otakus encuentren dentro de sus muros un paraíso verdaderamente fantástico e increíble? Intentaré exponer la mayor cantidad de actividades que se presentan en una convención regular a la cual miles de Otakus hacen largas filas todo el día para poder acceder. Más adelante profundizaré en esto con ayuda del trabajo de campo. Mencionaré por ahora como ejemplo la Expo TNT, considerada la convención más importante dentro de la cultura Otaku a nivel nacional, contando con más de 10 años de actividades constantes que han originado variaciones de la convención misma, teniendo mini-convenciones específicas como de dibujantes y actores de doblaje, además de una TNT considerada como elite que se llevaba a cabo en el WTC de la Ciudad de México:

La TNT, aunque no fue la primera convención de este tipo en México, surgió como una convención enfocada especialmente a los Otakus mexicanos que comenzaban a crecer en cuanto a número como en calidad de gustos a los que

iba enfocada su afición. El centro de reunión por excelencia es el Centro de Convenciones Tlatelolco donde se dan cita cada seis meses miles y miles de Otakus, además del público en general. Usualmente son cuatro días de eventos diversos (los cuales nunca se podría formar parte de todos debido a la gran cantidad de estos). Los días fuertes para esta convención son los sábados y domingos donde los jóvenes se dan cita desde muy temprano esperando obtener un boleto y entrar al sitio. Los boletos pueden conseguirse con anticipación en tiendas especializadas del centro pero no es garantía que aún con boleto pueda uno acceder fácilmente. Desde que se forman las filas laberínticas en las entradas al centro de convenciones, ya es visible el ambiente Otaku entre los jóvenes: algunos disfrazados comienzan a ser acosados por otros Otakus para tomar fotografías, son considerados héroes; algunos jóvenes platican las últimas noticias sobre las series recientes, rumores sobre los invitados internacionales los cuales muchas veces forman parte importante de proyectos de animación, de música o de otro elemento en el Anime/Manga/Videojuegos/películas/actores de doblaje, etc.

Los jóvenes cantan canciones famosas de series consagradas (aún en español las corean). Algunos Otakus sólo vienen a conseguir material difícil de obtener como series nuevas, discografía, juguetes, disfraces, ropa, mochilas, juegos, cromos, comics, entre otras cosas. La TNT se distribuye ampliamente en varios pisos y secciones, las cuales están destinadas dependiendo el tipo de actividad que ahí se realiza. Por eso los clubs, zonas de intercambio, puestos de artículos especializados, foros, escenarios, áreas de combate medieval, zona de fotografía profesional para los Cosplay, concurso de karaoke, área de comida japonesa, pasarelas, concurso de Videojuegos, zona de concursos de dibujo, mesas de debate, proyección de animación, locales de disfraces, de artículos independientes, escenarios para la presentación especial como el concurso de Cosplay y por un sinfín de recursos más, es que a la TNT se le ha considerado el paraíso Otaku por excelencia de todo México. Siempre hay algo qué hacer en una convención y el público conoce todo lo que se ofrece aquí dentro, por lo que en las últimas fechas ya el espacio asignado no es lo suficientemente amplio para

albergar a los miles de Otakus que cada hora se acumulan en las puertas. Además es importante mencionar que en estas convenciones se presentan actores de doblaje que cuentan con una gran aceptación, bandas musicales tanto nacionales o extranjeras que interpretan canciones de Anime, talleres de artes marciales, de dibujo, cocina, de canto, de doblaje, de cultura nipona, presentación de comics nuevos y difíciles de encontrar presentados por el autor en persona, juegos y convivencia lúdica con otras personas que comparten los mismo gustos.

La sensación que se tiene al concluir un día en la TNT es muy especial, podría traducirse como una experiencia estética, un sentido de vacío, de tristeza, porque se terminó el tiempo de la tierra utópica, esto según palabras de Otakus muy encariñados con este tipo de reuniones masivas. Existen a su vez diversas convenciones que han copiado este mismo ofrecimiento, tal es el caso de La Mole o alguna otra convención que surge de la noche a la mañana, pero la TNT es la que encabeza los ratings de popularidad y asistencia.



Imágenes de la Expo TNT realizada en el Centro de Convenciones Tlatelolco. En la imagen superior se observa la gran concurrencia de Otakus. La imagen siguiente se observa el interior dela TNT con la concurrencia y los stands donde se exponen los artículos especializados. (Fuente: imágenes Google)

Capítulo 2

La práctica del disfraz en las culturas humanas: ¿Para qué disfrazarse?

El juego, como acto imaginario, resulta de la posibilidad de salir de “uno mismo” hacia otro. Y este deseo no puede constituirse fuera de la “simpatía por el otro” que revela al sujeto modos de acción y de pensamiento que él no ha podido entregar... el juego es gozoso porque se mueve con la alegría que resulta frente a la descarga del “no sentirse esforzado”.

(Mota Botello: Psicología, Arte y Creación)

2.1 ¿Qué es un disfraz?

Disfraz: *Lo que se usa para desfigurar una cosa con el fin de que no sea conocida.// Traje de máscara//fig. Simulación para dar a entender cosa distinta de lo que se siente//* **Disfrazar:** *(cast. ant. Desfrezar, disimular) desfigurar la forma natural de las personas o de las cosas para que no sean conocidas.*¹⁷

Primeramente para tener un buen acercamiento a la práctica del Cosplay en la actualidad, debemos hacer contacto con todos los elementos que encierran esta práctica y que viene siendo una aplicación de prácticas de otras culturas y que son muy aceptadas al momento de hacer referencia a estas. Por ejemplo, en las culturas prehispánicas de Mesoamérica, la práctica del disfraz se llevaba tal y como se consideraría el “vestir una prenda o atuendo con tal de reafirmar ciertos elementos o adquirir ciertos atributos externos a las características del individuo”. Está el caso de vestir pieles de animales o de guerreros vencidos o tal vez vestir los atuendos que se consideran propios de ciertas deidades con fines rituales y religiosos. Entonces, el hecho de recurrir a un atuendo externo significa querer mantener un contacto muy íntimo con aquello que representa el disfraz. Es una práctica que se puede remontar hasta los más primitivos inicios de la cultura humana, siendo esta práctica considerada como un elemento simbólico dentro de

¹⁷ Diccionario ilustrado OCEANO de la Lengua Española.

la humanidad y sus referentes más directos. Se podría afirmar que en casi todas las culturas humanas, tanto de antaño como las contemporáneas, esta práctica de disfrazarse y aparentar ser algo más de lo que se es, se encuentra muy ligada al consistente colectivo de las personas que lo integran, debido a su constante interacción con la representación, la actuación y el atributo de valores por medio de elementos externos. Actualmente el disfraz se encuentra mucho más inmerso en la cultura contemporánea de lo que se puede pensar. Por ejemplo, debido a las tradiciones artísticas grecolatinas y sus posteriores transformaciones, los disfraces se usan en presentaciones dramáticas, obras de teatro, caracterizaciones, películas, historias, danzas folklóricas, tradicionales y contemporáneas, fiestas populares, reuniones sociales, ritos religiosos y muchas otras prácticas escénicas donde se busca representar algo más allá de las características propias del individuo.



Muestra de cómo el disfraz se ha presentado en épocas pasadas en nuestras culturas madres de Mesoamérica manteniendo una importancia simbólica, religiosa, política y social.

Así como la acción de disfrazarse se le puede dar un valor simbólico en cuanto al aspecto ritual-religioso se refiere debido a la herencia cultural de las civilizaciones pasadas, también puede entenderse actualmente como un acto de liberación que le brinda a quien se disfraza una oportunidad de acercarse íntimamente con sus más profundos deseos y aspiraciones. Quien se disfraza acude nuevamente a la acción lúdica más primaria de aparentar y de aprender por medio de esa imitación. En los niños esta práctica es mucho más aceptada por la actual sociedad debido a que esta parte lúdica va relacionada con la niñez y el proceso normal de su desarrollo como humano. Pero otro punto de vista enuncia la misma necesidad de juego para un mundo adulto que también está en busca del auto-reconocimiento y del aprendizaje, o tal vez por la satisfacción existencial de querer ser alguien o algo más a su personalidad propia. Si en la antigüedad el disfraz podía otorgar habilidades extrahumanas a quien lo usaba, o podía acercar a las personas con las deidades y fuerzas divinas, actualmente el disfraz brinda los mismos beneficios terapéuticos, rituales y simbólicos que se aplican en nuevos aspectos de la vida cotidiana y que resultan en un complejo proceso de aprendizaje. Se habla acerca de una liberación debido a que en la tensa sociedad globalizada actual, que marca estereotipos y medidas ideológicas, mantiene una limitación en sus individuos, por lo que el disfrazarse puede ser una práctica terapéutica para conectar a los individuos con sus deseos y motivaciones más íntimas, conectarse a otra realidad.

De esta manera existen muchos puntos al abordar el tema del disfraz en la sociedad contemporánea. Incluso se pueden hacer una extenuante investigación acerca del porqué los individuos tienden a disfrazarse en aspectos generales, pero estos formarían parte del campo de estudio de la psicología. Entre las investigaciones más importantes en cuanto al disfraz se refiere, se expresa esa necesidad de ciertos individuos con cargas sociales y culturales independientes, por ejemplo, de disfrazarse del género opuesto: el travestismo. Hombres que se disfrazan como mujeres, ya sean de diversas tendencias sexuales, encuentran un modo de liberación y de rebeldía ante esta acción. Lo mismo para las mujeres que se sienten atraídas tras un aspecto más varonil. En fin, los disfraces han estado

siempre presentes en el imaginario colectivo de la humanidad y han sido considerados una práctica tanto pública, religiosa y privada, dependiendo su finalidad. Recordemos que incluso la simple acción de maquillarse, pintarse el pelo, o intentar mejorar nuestra apariencia física se podría considerar como disfrazarse, ya que se quiere ir más allá de nuestra simple apariencia personal por medio de elementos externos.

2.2 Los disfraces y su relación lúdica con los individuos.

Jugamos en un mundo real, pero creamos otro a través de la representación. Es decir, estamos en una dimensión real e irreal a la vez, sintetizada como una unidad que "alumbra toda la realidad", ya que la concebimos así, asumiendo de antemano la diferencia entre lo real y lo aparente, pero lo aceptamos.

(Mota Botello: "Psicología Arte y Creación".)

El juego, en la etapa infantil, juega un papel importante en el desarrollo del humano. Es lo que ayuda a definir los rasgos de la personalidad y que por medio de este, se pueden conocer otras realidades simbólicas que entran en juego constantemente con la vida cotidiana. Si bien existen varios sitios donde los disfraces y los niños se relacionan de manera directa, ya sea la escuela, los carnavales, fiestas, ferias, eventos religiosos, o simplemente por jugar a ser algo más, los disfraces también ayudan a definir a los niños, ya que estos eligen qué quieren ser y juegan con una inocencia característica de la infancia donde asumen completamente a quienes caracterizan. Actualmente, debido al desarrollo de los medios de comunicación, como películas, programas de tv, obras de teatro, y el acceso al internet, constantemente se ofrece al público infantil una amplia diversidad de personajes e historias que llegan a relacionarse de manera íntima con los niños. Éstos tienen una manera de jugar con aquellos contenidos que finalmente logran definir e identificarse en ellos. También la hegemonía cultural, el nacionalismo, la religión y otros medios, brindan un universo muy amplio en el cual el jugar a disfrazarse y caracterizar a ciertos personajes forma parte de las

prácticas de muchas personas. Debido a este impacto mediático que tuvo su auge desde la segunda mitad del siglo XX, es cuando el acto de disfrazarse ha venido a tomar una nueva resignificación menos religiosa que en el pasado pero igual de simbólica. Los jóvenes de generaciones pasadas ya practicaban el disfrazarse en ciertos ambientes culturales como fiestas, reuniones, juegos infantiles y demás. Por lo mismo, actualmente se pueden ver fenómenos culturales como el estudiado en la presente investigación: el Cosplay.

Aquellos jóvenes que jugaban a disfrazarse o a caracterizar a ciertos personajes crecieron y no necesariamente todos comparten los mismos referentes culturales por lo cual se disfrazan, pero todos comparten ese deseo por jugar a ser algo o alguien más. Fiestas como Halloween, por ejemplo, no se limitan únicamente al público infantil, siendo que la mayor parte de los que se disfrazan aquí es un público adulto, que tal vez continúan teniendo motivaciones consideradas como propias de los niños. Recordemos que muchas personas continúan apreciando etapas de la niñez y que desean seguir reviviendo en otras etapas posteriores esa “inocencia”. También existen personas que consideran a la acción de disfrazarse como algo “negativo” e impropio en personas maduras.

Un comentario al respecto de la acción de disfrazarse en la niñez lo encontramos en un artículo virtual de Silvia Giao:

*Disfrazarse o jugar a ser como el otro, forma parte de su desarrollo. Favorece el juego simbólico, la imaginación y la creatividad. Ellos observan atentamente qué hacen los adultos, algún personaje de ficción que esté de moda o alguien que les atraiga por algún motivo en especial; y se apropian de ello. Imitan esas acciones en sus juegos y van introduciendo modificaciones según les va pareciendo. Son capaces de conjugar en sus juegos realidad y fantasía, dar rienda suelta a su imaginación y meterse en el pellejo de Batman o Spiderman, por ejemplo, e ir salvando a los buenos y atacando a los malos. Por tanto, no es necesario esperar a los carnavales para disfrazarse. Es recomendable tener en casa un baúl con telas, gorros, y disfraces a los que los niños puedan acceder cuando quieran. El hecho de **que los niños se puedan disfrazar cuando quieran** no quita para que los carnavales sean un*

acontecimiento especial. Esa ocasión ya no es un "yo me disfrazo en mi casa con mis amigos", sino que todos se disfrazan, uno puede salir a la calle con su disfraz preferido, hay fiesta y comida, y todo es muy divertido. Y... ¡los mayores (bueno, algunos) también se disfrazan! Es genial ver a papá vestido de pirata o a mamá de payaso.¹⁸

En el anterior artículo podemos observar la misma reflexión acerca del hecho de disfrazarse en la niñez: existe una apropiación, una caracterización y un aprendizaje donde los niños juegan con elementos cotidianos con elementos de realidades fantásticas.

En otra reflexión al respecto, en este caso con el disfrazarse en épocas de Halloween, encontramos una reflexión de María del Camino Pérez en su blog "Psicología y Orientación", donde cita y reflexiona brevemente ante esta práctica:

Pensando que mañana es la fiesta de Halloween y cayendo en la cuenta de que cada vez hay más ocasiones para disfrazarse como carnavales, fiestas temáticas, etc. me he parado un momento a pensar y compartir con vosotr@s algunas notas acerca de por qué nos gusta tanto disfrazarnos.

-Permite-desinhibirse-

-Expresar nuestros verdaderos gustos y forma de ser, que por norma o presión social no se hace habitualmente, como cambiar el color del pelo, vestir de una forma diferente o atrevida...

-Permite entregarse a juegos y fantasías

-Escapar de lo socialmente aceptable el resto del tiempo.

-Bajo el disfraz se simulan otros roles diferentes a los habituales y permite estar más cerca de lo que se anhela: ser médico, ser un superhéroe...

-Es una forma de liberar tensiones.

¹⁸ Silvia Gao, "¿Por qué les gusta tanto disfrazarse?". Artículo virtual <http://www.elmundo.es/yodona/2009/02/18/babyblog/1234972679.html> Revisado el 15 de septiembre del 2014 a las 13:13 pm.

En dicho blog encontramos más adelante algunas citas referentes a otros autores que hablan sobre los disfraces y las personas que los usan:

“En la sociedad actual, cargada de tensiones, la gente necesita cada vez más momentos de expansión, de relajación. Pero si además se encuentra un momento festivo intenso, como es el Carnaval, que cambia la rutina diaria, es lógico que se vivan con intensidad estos días”.
-Alberto Ramos.-

“Son simples medios para alterar la realidad aunque sólo sea por un corto periodo de tiempo”.
-María Jesús Orellana Díaz.-

Finalmente, la autora del blog termina su nota con una reflexión sobre los disfraces en la actualidad y la problemática que hay al respecto y que antes mencionábamos:

No a todas las personas les gusta disfrazarse. Pueden sentirse incómodas o ridículas. Puede tratarse de personas introvertidas o bien por su historia personal, educación recibida, etc. no se encuentren cómodas en estas situaciones. Sin embargo, los disfraces también pueden ser usados como método o vía curativa al permitir que se liberen los instintos y abrir un medio de expresión emocional. También permiten fomentar la creatividad.¹⁹

En los anteriores testimonios observamos que este tema de investigación está tomando mucha importancia en diversos campos de estudio como la psicología y en los estudios de la cultura. Es un campo que engloba el esfuerzo conjunto de varias disciplinas para prestarle la atención adecuada a esta práctica humana que se encuentra inmersa en culturas pasadas como en las más contemporáneas. Los resultados indican que la práctica va más allá de un simple juego: engloba valores simbólicos, culturales, filosóficos, artísticos y psicológicos que ayudan a entender cómo se identifican las personas y su entorno social.

¹⁹ Blog “Psicología y Orientación” de María del Camino Pérez. ” ¿Por qué nos gusta disfrazarnos?
“<http://mariadelcaminopsicologiayorientacion.blogspot.mx/2012/10/por-que-nos-gusta-disfrazarnos.html>
Revisado el 15 de septiembre del 2014 a las 13:06 pm

Capítulo 3

El Cosplay en México

La imaginación está presente en cada caso porque crea imágenes y su expresión más clara constituye el proceso de lo imaginario. Y como el arte y la imaginación nos conducen al universo de lo "irreal", puesto que ambos van a lo que está más allá de la positividad de las cosas sensibles, abren espacio al sentido que tiene una nueva forma de establecer nuestra relación con el mundo: la vivencia.

(Mota Botello: "Psicología, Arte y Creación".)

3.1 ¿Qué es un Cosplay?

En todas las culturas humanas, desde sus tiempos más remotos y ubicaciones geográficas, siempre ha existido la práctica del disfraz, de ponerse algún elemento que transforma totalmente la persona de quien lo usa y que sirve para personificar rasgos de divinidades para contar historias, para transmitir conocimiento, ideas y mantener una íntima relación con la cultura a la que se pertenece. Disfrazarse es jugar a ser "algo o alguien más". Los niños mantienen esta tradición en los días de Halloween o Día de Muertos. Los adultos, muy independientemente si pertenecen algún grupo cultural, juegan a disfrazarse bajo muchos escenarios sociales ya sean bailables, ceremonias religiosas, fiestas temáticas o por alguna otra motivación.

En la cultura popular de nuestro país se encuentra esta práctica también, por ejemplo, al hacer máscaras que representan divinidades, demonios o criaturas mitológicas. Por lo mismo, es una práctica que se encuentra llena de simbolismo, requiere de una habilidad para crear un disfraz o alguno de los elementos que conlleva. Si bien no todo disfraz representa grandes rasgos profundos de la cultura (los que ya se adquieren hechos), aquellos disfraces que entran en el proceso creativo partiendo de una idea, tradición, con elementos rituales, donde se necesita el conocimiento de alguna técnica artística, la finalidad de expresión, de reconocimiento e identidad, necesitan admitirse dentro de los parámetros de

creación artística; más aún si estos procesos creativos surgen de una juventud contemporánea que encuentra su integración en la cultura Otaku, una cultura urbana que crece a pasos agigantados. Los Cosplayers, entonces son aquellos sujetos que juegan a disfrazarse, aquellos que entran en un proceso creativo definido por la meta de crear un disfraz que después le servirá como elemento de identidad, en el que entran varios aspectos culturales propios del grupo subcultural al que pertenecen.

El Cosplay puede definirse como un resultado final, una obra artística proveniente de un proceso creativo en el cuál se mantiene presente una ideología, una intención cultural, una experiencia estética, una acción lúdica que representa para el sujeto algo que trasciende la simple actividad de usar el disfraz. Es una meta, un símbolo que indica valores estéticos, artísticos y sensibles. Si bien la meta que se tiene es representar “el rol de cierto personaje” esta acción de jugar a disfrazarse se ha mantenido como una práctica cultural que requiere muchas más habilidades artísticas: sensibilidad, bagaje cultural, aptitudes y un sinnúmero de otras características que convierten esta acción en un proceso completamente artístico dentro de la cultura Otaku que bien podría ser comparada con otras obras artísticas urbanas. El Cosplay es un símbolo, una obra artística, un elemento de la identidad de la cultura Otaku.

El Cosplayer, o sea, aquel que hace y viste el disfraz, durante todo el proceso creativo del mismo, mantiene fuertes convicciones, expectativas y valoraciones que determinan el tipo de disfraz que realizará, los materiales que usará, algún elemento característico de la personalidad del personaje al cual desea “encarnar”. El Cosplayer entra en un verdadero proceso creativo el cual conlleva valoraciones estéticas y artísticas muy complejas. Ya sea que el disfraz se realice con materiales económicos, comunes, así como el papel, madera o incluso acero, esto reclama que las habilidades del Cosplayer sean lo suficientemente afinadas para poder dominar la técnica artística que se requiere.

Si analizamos muy de cerca el trabajo realizado, se pueden observar técnicas que se usan para la realización del Cosplay y que se encuentran muy cercanas a las artes populares como la cartonería, el trabajo en madera y en metales. Un Cosplay requiere además de sensibilidad para lograr que la obra final cuente con elementos característicos de una obra artística como lo es la unidad, el contraste de colores, la calidad de la costura y la aplicación de elementos externos como máscaras y otros muchos. En el caso de las máscaras, por ejemplo, la técnica favorita es la cartonería. Ya sea que para la creación de estas máscaras los Cosplayers retomen algún conocimiento tradicional del arte popular o se basen en ellos para los procesos artísticos de su disfraz. Otro ejemplo se encuentra en la creación de armas, armaduras, alas, monturas, aditamentos, y demás. Esta parte del disfraz es muy importante ya que los personajes de Anime, Manga, Videojuegos o películas se caracterizan muchas veces por el arma que utilizan y que se encuentra muy bien adherida a la personalidad del personaje. Cabe mencionar que en los concursos de Cosplay que se realizan de manera profesional, la atención que se le pone a las armas y a su manufactura se califica de manera positiva o negativa dependiendo el caso hacia el concursante.

Al momento en que se presentan los Cosplayers en convenciones o concursos, o incluso en centros comerciales o eventos de la cultura Otaku, la manera en que se presenta el Cosplayer no sólo es importante, también se toma en cuenta la “caracterización del personaje”, o sea, que el Cosplayer se comporte totalmente con la actitud personal del personaje: significa que en el momento en que se utiliza el Cosplay quien lo utiliza se transforma totalmente en el personaje, es una actuación, una representación que requiere una investigación previa. Es un fenómeno cultural donde se representan otros elementos de la realidad en el individuo y que la manera en que se desarrolla es lúdica e interactiva. El Cosplayer se convierte realmente en el personaje.



Ejemplos de algunos Cosplay donde se puede observar la complejidad de su producción. Un buen Cosplay está creado a partir de un concepto y todos sus elementos deben hacerse desde lo más básico como lo es el dibujo o boceto (Fuente: imágenes Google)

3.2 El Cosplay y su contexto en México

¿Cuándo surgió el Cosplay en México? ¿Cómo sucedió este fenómeno a popularizarse en las convenciones o plazas especializadas? Pues el origen a este fenómeno surgió casi enseguida cuando el Anime y Manga encontraron su expansión por la Ciudad de México. Los Otakus que comenzaban a aglomerarse en estos sitios encontraron una apertura que difícilmente hubieran encontrado en otros tiempos. Prácticamente el Cosplay comenzó a ganar fama en estas tierras debido a que los Otakus, al mirar las convenciones japonesas y americanas, comenzaron a imitar actividades, prácticas, costumbres así como la estructura en que se debían implementar estas mismas tendencias. Por lo mismo, el Cosplay fue una de estas prácticas que se adaptaron con gran popularidad. En una convención en México se pueden observar toda clase de Cosplay de diferentes calidades y temáticas. La cultura Cosplay se va transformando y no se limita únicamente a personajes ya existentes de alguna serie o franquicia, siendo que

los Cosplayers buscan recrear sus propios diseños o algunos que sean muy difícil de crear, con la finalidad de ganar concursos en el caso de los Cosplayers profesionales, pero si bien el Cosplay no mantiene únicamente esta meta, los demás Cosplayers lo hacen como una actividad lúdica, divertida, para relacionarse con otros Otakus y para expresar sus gustos de manera libre y abierta.

Siendo que en la sociedad mexicana se tiende a la burla o la humillación, en las oportunidades que he tenido la oportunidad de acudir a una convención, desde el transporte público se pueden observar a varios Cosplayers que van caracterizados y que causan una impresión contundente en los pasajeros. Si bien algunas personas se sorprenden al ver a los inusuales personajes abordando la ruta, algunas personas interactúan directamente con los Cosplayers: les toman fotos, si conocen al personaje le llaman por su nombre y siempre expresan una sonrisa en sus rostros. De esta manera el Cosplay ya es aceptado en varios lugares públicos.

La cultura Cosplay lleva poco más de 10 años en la escena cultural cotidiana de la sociedad mexicana. Incluso algunos Cosplayers usan su caracterización en otro tipo de lugares, no limitándose a las plazas y convenciones como por ejemplo, aquellos jóvenes que asisten con sus Cosplay a las escuelas, a teatros, proyecciones de cine (como actualmente se vio con el ciclo de Anime de la Cineteca Nacional) y otros sitios que se encuentran más cercanos a este fenómeno cultural. Algunos Cosplayer suelen venir del interior de la República con el único fin de asistir uno o pocos días a algún evento, convención, (como el caso de la TNT) al Centro, concurso o reunión masiva. Cuando es el caso de que los Cosplayers asisten a convenciones o concursos, donde por lo general acuden Otakus de todo el país, se pueden observar grandes caravanas de autobuses turísticos repletos de Otakus y que se cuentan por cientos. Esto quiere decir que las empresas de autobuses ya manejan algunos paquetes exclusivamente adaptados para este público en general y lanzan publicidad anunciando sus promociones al mundo Otaku de todo el país.

Muchos de los Otakus que hacen Cosplay en México, y que cuentan ahora con una larga trayectoria en esta práctica, comentan que fue a partir de los 90 cuando todo este fenómeno surgió y que se ha venido transformando desde entonces en un suceso sin precedentes en México. Los mexicanos constantemente están “jugando a disfrazarse de alguien más” y el Cosplay es aquella llave que les abre la puerta hacia un mundo donde pueden dejarse llevar y atreverse a jugar. Por ejemplo, existe una mini capsula en internet donde se entrevista brevemente a “Paty”, una Cosplayer que cuenta con una trayectoria muy amplia, misma que ha llegado a representar a México en uno de los concursos de Cosplay más importante de Japón y de todo el mundo. Es un video producido por la Cerveza Indio titulado *Diversidad Nacional: El Otaku Mexicano* donde “Paty” cuenta un poco de sus experiencias en la cultura Otaku, la manera en que se desarrolló el Cosplay en México, así como su interacción con otros Cosplayers. Es un video que reseña un poco este fenómeno, pero es importante mencionar que hasta las empresas como la Cerveza Indio se tome muy enserio un trabajo de investigación de tal magnitud hacia esta nueva cultura juvenil como lo es la Otaku. Significa que este es un fenómeno que ha impactado fuertemente a la sociedad mexicana hasta el punto de hacer este tipo de campañas para dar a conocer lo que está sucediendo entre los jóvenes de México.²⁰

3.3 Los aditamentos en el Cosplay

Actualmente el Cosplay en el país es considerado como un mercado amplio, ya que han surgido tiendas especializadas. Estas tiendas están administradas gracias a otros Otakus que se han encargado de surtir este mercado para ofrecerles a los Cosplayers profesionales o amateurs lo más esencial para comenzar el proceso creativo de sus disfraces. Artículos como las pelucas especializadas, por ejemplo, forman un mercado amplio que muchas veces no resulta nada barato, ya que son cortes muy sofisticados y sin mencionar el color de la peluca misma la cual se adapta a las características de ciertos personajes como el color azul, gris, rosa, verde o incluso dorado. En Muchas de estas tiendas se venden otros artículos

²⁰ Video disponible en YOUTUBE: https://www.youtube.com/watch?v=BEjKeqev_V0

como los pupilentes, los cuales ya están tan sofisticados que se encuentran en tonalidades poco comunes de color rojo, blanco, morado, amarillo, etc. En estas tiendas pueden adquirirse ciertos elementos de los personajes más famosos como lo son: colgantes, coronas, anillos, aretes o joyería muy diversa. Puede que en estos establecimientos se puedan adquirir las telas y otros materiales necesarios para crear un Cosplay, pero como estas tiendas imitan a las profesionales japonesas, normalmente los artículos más solicitados sean las pelucas, pupilentes o los aditamentos más complejos.

Otro elemento que resulta muy importante en los Cosplay son las armas, ya que los personajes muchas veces se definen por el tipo de arma que utilizan. Estas armas pueden ser desde las más básicas como una espada, un arma de fuego, o incluso pueden llegar a ser armas completamente exóticas, futuristas, originales y fantásticas que son las que acompañan al personaje y por lo tanto deben ser igualmente representadas con fidelidad por los Cosplayers. Estas armas pueden estar fabricadas de diversos materiales. Algunos trabajos se hacen con técnicas de cartonería a base de papel, trabajo en madera o en su caso de fibra de vidrio o metal.

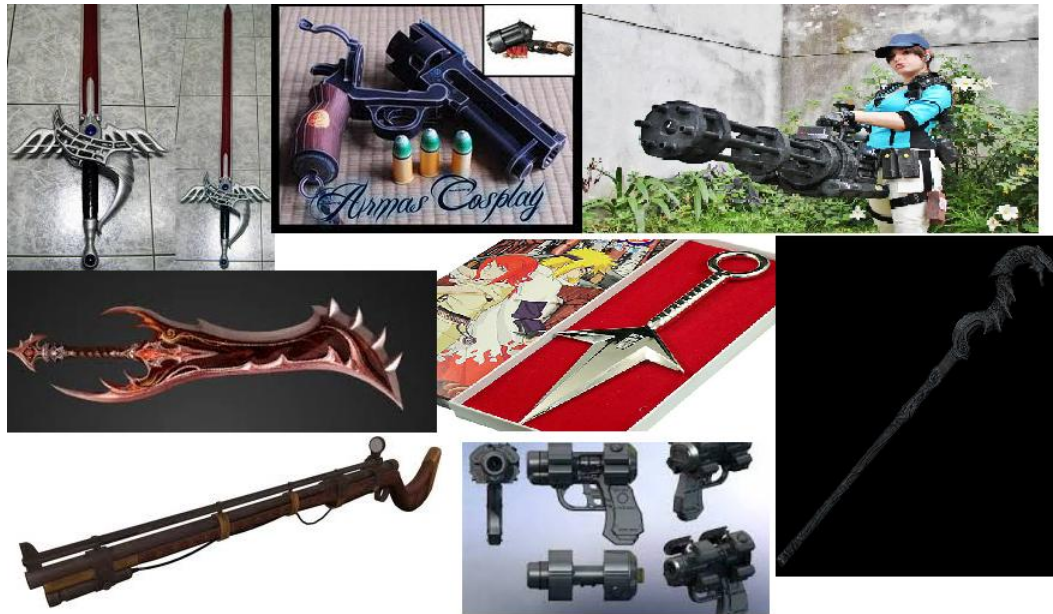
En los concursos de Cosplay y en las convenciones no están permitidas las armas reales o de metal que representen peligro para las demás personas, por lo que los Cosplayers optan por la opción de hacer armas con materiales seguros pero que no dejen de reflejar los rasgos característicos del arma. Esta práctica es un proceso creativo donde intervienen los mismos factores artísticos que en el disfraz, ya que también es una creación artística con las mismas finalidades que el Cosplay. El proceso creativo de un arma puede llevar más tiempo que el que toma hacer el resto del disfraz debido a la complicación de manipular los materiales más difíciles como la madera o el metal, y si bien algunos Cosplayers se las ingenian para adaptarse a sus habilidades y técnicas, hay otras personas que tienen la facilidad o cuentan con los conocimientos técnicos y artísticos para trabajar en materiales como el acero. Ellos han optado por contribuir a la comunidad Cosplayer poniendo talleres en donde se encargan de hacer realidad la creación

física de las armas. Ellos terminan el trabajo de manera profesional, cobran alguna cantidad como en cualquier otro oficio, lo que garantiza un mercado de trabajo amplio que incluye a los Cosplayers más profesionales y aquellos otros que aún comienzan. El diseño de las armas les llega por manos del cliente que desea cierto trabajo, o sea, que el diseño original sigue siendo del Cosplayer que desea fabricar cierta arma. Estos talleres comienzan a ser más frecuentes en la Ciudad de México y en el interior de la República y su crecimiento se debe a la demanda fuerte de Cosplayers que desean perfeccionar su caracterización. Estos talleres reportan que la temporada de más trabajo es cuando una convención importante o concurso se acercan.

Entre otras actividades que se relacionan con el Cosplay al igual que las tiendas especializadas o los talleres de armas, son los talleres donde se enseñan algunas técnicas necesarias para aquellos que comienzan en esta nueva práctica. Algunas actividades son talleres para mejorar diseños propios de Cosplay, clases de costura, de cartonería para las máscaras o armas, hasta talleres de caracterización y actuación para que la representación del personaje sea la más fiel posible. Por lo tanto, la cultura Cosplay engloba muchas otras actividades relacionadas con el ámbito artístico de lo que se puede ver a simple vista, por lo que todas las obras resultantes deben ser consideradas como obras que transcurrieron un verdadero proceso creativo y artístico y que tienen una intención estética.



Estos son algunos ejemplos de los aditamentos que los Cosplayers pueden adquirir en tiendas especializadas y que son muy sofisticadas. Pelucas, pupilentes, dijes, aditamentos, sombrero y demás son los artículos que ayudan a definir la personalidad del personaje a representar y lo que le da más calidad, más distinción y más credibilidad a la personificación.



Algunos ejemplos de armas fabricadas de manera artesanal o producto final de talleres especializados. Están hechas de diversos materiales y técnicas.

3.4 La identidad en el Cosplay

El Cosplay, al ser una práctica cultural definida de la cultura Otaku, contiene un universo complejo, el cual se puede representar por símbolos característicos para quienes hacen dicho disfraz. Este simbolismo se refleja también en los Otakus que se limitan a disfrutar e interactuar de los Cosplayers en lugares públicos y convenciones, así como aquellos que se dedican a la creación de dichas obras. La simbología se puede encontrar de manera más directa en los Cosplayers que crean un nuevo diseño e intentan seguir los factores estéticos de los personajes y de toda una cultura que se va desarrollando en un público cada vez más extenso.

Es comprensible que todos los individuos son muy diferentes en gustos, metas, identidad, contexto social y demás elementos, por lo que aún dentro de la cultura Otaku nada garantiza que todos se sientan igualmente definidos con las mismas cosas. Por ejemplo, entre los géneros de Anime, Manga, Videojuegos y películas, existe una diversidad inmensa que engloba diferentes gustos, como por ejemplo el género *Shounen*, que es una categoría donde la temática principal se centra en historias de acción, aventura y fantasía; el *Shoujo*, por otra parte, se dedica a tratar temas muy sentimentales, historias amorosas, románticas y dramáticas donde las mujeres tienen un papel protagónico. A su vez existe el *Gore*, que es un género dedicado a lo sangriento. El *Mecha* es donde los robots futuristas y las batallas espaciales toman protagonismo. El *Yuri* y el *Yaoi* mantienen una temática mucho más abierta donde las relaciones amorosas son exclusivamente homosexuales o lésbicas entre los personajes, un poco independiente de su contexto. Lo anterior es sólo un pequeño ejemplo de la gran variedad de géneros inmersos en las series Anime y Manga y que actualmente se encuentran más diversos y complejos debido a que existen mezclas y fusiones de los géneros que a su vez atrapan una mayor cantidad de seguidores. Algunos de estas fusiones más recientes son el *Bishoujo*, el *Harem*, el *Hentai*, el *Ecchi*, el *Mahou Shoujo*, *Moe*, *Shounen-ai*, entre otros. Todos los géneros están dirigidos a un público en específico y por lo tanto, el tipo de personajes, historia y otros contenidos varía demasiado dependiendo los gustos de los Otakus.

Los Cosplayers también tienen una inclinación definida al momento de escoger qué personaje van a “encarnar” y por lo tanto, la forma en que se relacionan con la personalidad de manera subjetiva e íntima y que ellos consideran que va más afín con su personalidad propia. En otras palabras, cada Cosplayer trabaja en el personaje con el que se siente más identificado. Nuevamente aparece el fenómeno de la identidad y se da de una manera más subjetiva no sólo al momento de escoger un personaje de algún género definido, sino también en los contenidos que esto representa o simboliza: el contenido ideológico de la serie, su postura, sus utopías y contextos sociales que representan. Además, el Cosplayer debe buscar ciertos personajes con los que no sólo se relaciona psicológicamente, sino también de manera física, dependiendo de su complexión y anatomía en general. Lo anterior no es una regla definida (excepto en los concursos de Cosplay donde si es un requerimiento que garantiza la calidad) pero la finalidad de la práctica Cosplay es poder desempeñar el rol del personaje con el cual se siente una mayor cercanía y donde existe una “empatía”.

Debido a su gran extensión temática de los géneros del Anime, Manga o Videojuegos, siempre existen personajes dentro de las historias que están completamente sensibilizados y contextualizados que hacen que uno se sienta identificado con algunos de ellos (como alguna psicología específica, gustos, miedos, metas, motivaciones, carácter, entre otras) y que esta psicología juega un papel importante en el desarrollo de la historia, con la cual el personaje va cambiando o “madurando”. Por el lado del espectador también se da un proceso de cambio, ya que se enfrenta a la posible realidad a la cual está expuesto el personaje en cuestión. Todos estos elementos se presentan en la realidad de los Cosplayers al momento de escoger un personaje en específico, aunque conforme el Cosplayer se vuelve más habilidoso en el dominio de la técnica y la práctica del Cosplay, puede llegar a escoger siempre personajes con los cuales se presente una mayor cercanía y exista un lazo de identificación.

Al momento en que un Cosplayer escoge a cierto personaje el proceso de investigación y de auto-identificación comienza a investigar sobre los gustos, miedos, motivaciones, historia, carácter psicológico, imagen física, aditamentos o cualquier otro elemento, es parte esencial del proceso creativo del disfraz, ya que uno mismo imprime sus propias inclinaciones subjetivas en la creación. Así como sucede con otras obras como el grafiti o el arte popular, el Cosplay representa aquel universo cultural, ya sea general o subjetivo, así como la sensibilidad de quien lo crea y que se ve reflejado en todo el proceso artístico y no sólo en la creación material del disfraz.

Entre la comunidad Cosplay/Otaku estas determinantes sensibles, estéticas y subjetivas entran en contacto con aquellos que contemplan el disfraz e interactúan con los “personajes encarnados”. Existe esa ilusión de convivir directamente con ciertos personajes salidos de las series de Anime, Manga o Videojuegos. Como ya he mencionado, es importante para un Cosplayer estudiar el comportamiento y el carácter del personaje, para que de esta forma pueda actuar, moverse y comportarse como lo haría el personaje en el mundo real. Este es un proceso de mimesis que se usa constantemente en el mundo de la actuación artística. Así se demuestra que el Cosplay requiere habilidades artísticas en muchos términos, como la técnica, el trabajo con métodos de las artes populares, la actuación y personificación, y toda aquella sensibilidad estética que se exige a quienes se aventuran en el proceso creativo del Cosplay. En cuanto aquellos Cosplayers que hacen sus personajes propios, ellos retoman características de otros personajes ya existentes y aquí sucede un proceso inverso: ellos le dan sus características propias a esos personajes ahora diseñados por ellos, por lo que continua la relación de empatía en todo momento.

Finalmente, esto es lo que sucede en casi todos los procesos creativos de Cosplay, ya sean con fines profesionales, lúdicos o de convivencia y es lo que hace que varios Cosplayers/Otakus se lleguen a conocer de una manera más profunda entre sí, ya que ellos manejan un bagaje cultural propio así como un lenguaje determinado dentro de ese grupo cultural y que usan para relacionarse

entre sí. Ellos logran sensibilizarse de tal modo que se identifican así mismos en otros sujetos, ya sean Cosplayers, u otro personaje de las series que disfrutan. Ellos reinterpretan sus propios símbolos y lo expresan en todo lo que hacen.

3.5 La planeación y visualización de un Cosplay en general

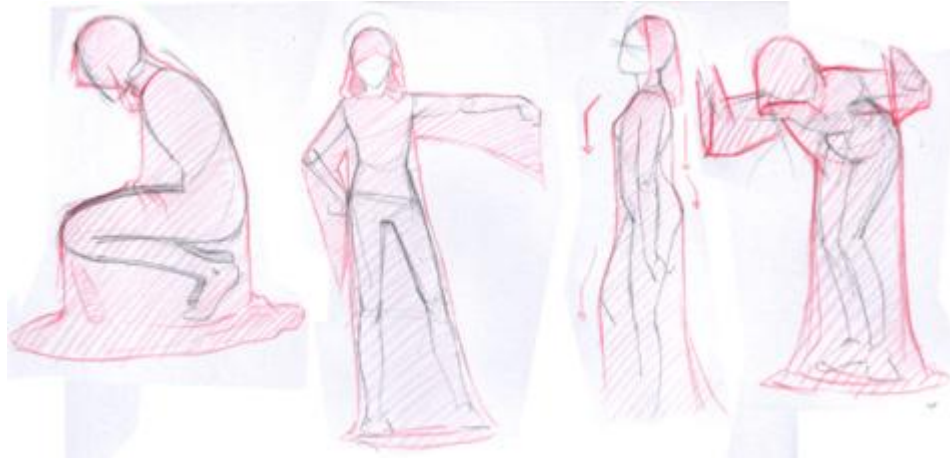
Hasta este punto ya se han mencionado los elementos básicos que rodean a la cultura Cosplay, tanto en general como en México, por lo que a continuación, cabe mencionar el proceso creativo de los Cosplay y algunos aspectos que involucran las técnicas de creación.

Un Cosplayer, desde antes de pensar en crear su Cosplay, puede que se someta ante varias presiones sociales que van desde quitarse el miedo a exponer sus gustos, hasta tratar de adecuarse al proceso de identificación con algún personaje. Lo más difícil es quitarse el miedo de exponer su gusto ante la sociedad (hablando de que es un fenómeno nuevo) pero normalmente la convivencia con este mundo y sus sujetos es lo que inspira a estos jóvenes a formar parte de él. Una vez que ya ha pasado el proceso de superación y de inspiración, el paso siguiente es observar con qué personaje se tiene una relación de identidad. Hasta este paso el Cosplayer debe tener cierto conocimiento de la cultura Otaku, pues ya tuvo contacto con el Cosplay y considera que es momento de interactuar de manera lúdica en este mundo y dar el siguiente paso. Puede que un Cosplay haya sido un Otaku en alguna parte de su vida, debido a las exigencias culturales, pero inclusive se han dado casos en que algunos Cosplayers son un público que no se considera un Otaku formal y sólo gusta de una o dos series de Anime, Manga o algún videojuego. No importa el nivel de profundidad de algún Cosplayer, ya que algunos lo hacen sólo por experimentar, para divertirse y jugar a ser alguien más. El Cosplay no se limita únicamente a aquellos Cosplayers u Otakus profesionales o amateur, ya que la finalidad del Cosplay es divertirse, incluyendo si es un neófito quien ingresa reciente a la cultura Otaku.

Una vez que ya se tiene seleccionado algún personaje lo que sigue es visualizar el tipo de Cosplay que se realizará: los elementos, los materiales, las técnicas, vestimenta, aditamentos, actuación, etc. Puede que en un principio se opte por las técnicas que no representan un gasto mayor y se seleccionen personajes de fácil representación. Tanto hombres como mujeres comienzan a disfrazarse por diversión, utilizando técnicas relativamente accesibles como la cartonería con armas no muy complejas, y conforme comienzan a ganar experiencia en el medio pueden llegar a perfeccionar la calidad de su disfraz usando pelucas, pupiles costosos o tal vez, armas con una fabricación profesional. Es muy común que los Cosplayers más experimentados hagan el ejercicio de visualización en un grado más complejo, por ejemplo, haciendo dibujos y bocetos de los diseños, en donde ellos comienzan a complementar detalles que terminan por brindarles el diseño de un personaje nuevo. Aquí forma parte del proceso la sensibilización, la visualización e imaginación y si se da el caso, se necesitan conocimientos de dibujo, pintura, o diseño.



Muestra de un diseño del Cosplay que se piensa hacer. Puede ser de un personaje de alguna historia ya creada o de invención propia.



Algunos ejemplos de visualización sobre el Cosplay y las medidas del cuerpo humano.²¹

Desde la partida inicial del proceso creativo del Cosplay se necesita una valoración estética del personaje y su caracterización, así como la manera en que el Cosplay “transformará” a su portador.

El siguiente paso podría considerarse como el acercamiento a las técnicas artísticas necesarias para realizar el Cosplay, así como a los materiales específicos como son el tipo de telas, colores, costura, confección, de diseño, etc. Finalmente en el Cosplay se aprenden habilidades artísticas y técnicas que en otros ámbitos no se hubieran desarrollado. Este es un requerimiento necesario dentro del proceso creativo: el -aprendizaje- viene después de la -investigación-.

El Cosplay se comienza a armar poco a poco, usando modelaje con lo cual se intenta hacer las vestimentas lo más fieles posibles al diseño original, adaptándose al cuerpo de cada sujeto. Algunos secretos dentro de los grupos o clubs especializados del Cosplay que normalmente se difunden entre los miembros por medio de algunos videos tutoriales disponibles en foros o canales virtuales y que están dirigidos hacia la buena interpretación y caracterización del personaje deseado. Algunos de esos consejos indican que el Cosplayer preste atención a cada parte del cuerpo de su personaje diseñado: el tipo y color de pelo,

²¹ Imágenes obtenidas de un Blog virtual que habla sobre los procesos creativos del Cosplay.
<http://thelastcutiemarkcruader.wordpress.com/2012/09/25/el-arte-del-cosplay/>

y si se da el caso, la manera en que armará la peluca necesaria; el tipo de ojos, aditamentos como lentes u otro elemento, la adquisición de pupilentes especializados; atención en los rasgos físicos del personaje para garantizar una caracterización adecuada tanto de forma física como psicológica; el cálculo del tiempo que le tardará realizar el Cosplay, puesto que algunos Cosplayers se ponen como tiempo límite alguna convención, concurso o evento. Los aditamentos como armas, accesorios, sombreros y demás deben resolverse, verse si es necesario crearlos desde un diseño básico o puede transformar elementos cotidianos en su objeto deseado. Cabe mencionar que el alto costo de los materiales no garantiza que el Cosplay sea de alta calidad, todo depende del esmero del Cosplayer y de la visualización previa, la técnica y finalmente la caracterización, que es lo da la credibilidad. Algunos Cosplayers exitosos se han dado incluso en casos donde el bajo costo en cuanto a los materiales es evidente.

Cuando ya se encuentra la mayor parte del trabajo manual realizado, surge el momento de enfocarse completamente en la caracterización. Algunos Cosplayers profesionales llegan a tomar clases de actuación teatral para lograr hacer de su caracterización la más creíble posible. En esta etapa el Cosplayer se enfoca únicamente en el personaje que admira o con el que se identifica. El Cosplayer intenta conocer lo más que pueda el entorno de aquel personaje: busca imágenes donde el personaje salga en diversas posturas para que se facilite su dominio de la caracterización; se explora a si mismo con el disfraz puesto emulando los movimientos y conductas del personaje; busca saber las motivaciones del personaje así como sus miedos, manías y demás. Algunos Cosplayers en los concursos, ya sea en grupales o de forma individual, montan un pequeño performance con música y accesorios visuales para que su caracterización sea lo más creíble, por lo que la actuación y desempeño en el escenario son elementos que los Cosplayer también adquieren en su trabajo y que se visualiza además en el desarrollo del proceso creativo. Estos performance son especialmente importantes porque es la ejecución de todo un proceso muy complejo de investigar, valorar, aprender, interpretar y ejecutar, el cual toma

tiempo dominar. Hasta este punto el Cosplayer se ha sometido ante varios procesos de aprendizaje, identificación, y habilidades artísticas.



El proceso creativo del Cosplay conlleva una amplia relación de valores simbólicos y artísticos, que una vez conjugados surge entonces el producto elevando esta práctica a un nivel artístico superior como otras actividades de otros grupos culturales.

Capítulo 4

Una mirada cualitativa al mundo del Cosplay

Existir, significa vivir en una justificación y en una afirmación espiritual, sin que nada importe a qué clase, a qué sociedad y a qué civilización particular pertenezcamos.

(Max Bense: "Estética".)

4.1 Las entrevistas a profundidad en la investigación del Cosplay.

La metodología de la presente investigación marca la acción de recolectar información por medio de entrevistas a profundidad a sujetos de estudio relacionados con el mundo Cosplay en la Ciudad de México. Estos individuos fueron escogidos mediante un criterio especial en donde se buscaba conocer a personas que estuvieran muy relacionados con la práctica de hacer Cosplay actualmente en la Ciudad de México y quienes fueron seleccionados, debido a su cercanía en este mundo, los cuales son estudiantes de diversas carreras de la UACM que accedieron a participar en este trabajo.

A continuación expongo de manera literal lo que ellos expresaron en sus entrevistas a profundidad, mismas que fueron planeadas con la finalidad de recabar información personal de los Cosplayer y su desarrollo en el mundo Otaku, intentando conocer sus experiencias, motivaciones, expectativas, opiniones, valores simbólicos, causas y consecuencias de su práctica Cosplay, la manera en que hacen los disfraces y las técnicas que usan, el lugar donde los lucen y su concepción del entorno social del Cosplay mexicano. Cabe mencionar que las entrevistas fueron grabadas en formato digital para su posterior captura. Los entrevistados accedieron a que sus entrevistas fuesen grabadas.

Las entrevistas son presentadas por el orden en que fueron realizadas

Sujeto: Etna Ariadna Domínguez Ramírez

Alias: Lilith Mentita Morrigan

Estudiante de la UACM Cuauhtémoc de la licenciatura de Arte y Patrimonio Cultural

Fecha y lugar: Miércoles 3 de septiembre del 2014. Aula 003 Edificio 4 de la UACM Cuauhtémoc. 14:30pm

Se le comenta a la entrevistada los motivos de la investigación así como los objetivos. Ella se muestra muy entusiasmada al respecto y acepta la propuesta de grabar la entrevista en su totalidad. El lugar tenía un ambiente propicio para llevar a cabo la recolección de información ya que sólo estaban la entrevistada y el investigador.

Sujeto: Alberto Ugarte

Alias: Dante

Estudiante de la Licenciatura de Arte y Patrimonio Cultural en la UACM Cuauhtémoc.

Antigüedad en la actividad: Más de 10 años

Fecha y lugar de la entrevista:

Jueves 4 de septiembre del 2014. Primer piso de la biblioteca del plantel Cuauhtémoc. 3:00pm

-La entrevista comenzó según lo planeado a la hora en punto. Dante se comportó muy curioso ante el tema de la investigación y pidió ver los avances sobre la misma ya que él también se encuentra en proceso de tesis. Cordialmente accedió a que la entrevista fuera grabada y acordamos que ésta se llevara a cabo en la planta alta de la biblioteca de la UACM Cuauhtémoc, ya que el ambiente en este lugar era silencioso y permitía una mejor atmósfera.

Sujeto: Geraldine Haydeé Martínez Cortés.

Alias: Misao.

Estudiante de la licenciatura de Historia y Sociedad Contemporánea.

Edad: 21

Antigüedad en la actividad: 5 años.

Fecha y lugar de la entrevista: 10 de septiembre del 2014, Cafetería de la UACM Cuauhtémoc. 11:30 am.

-La entrevista comenzó puntual dentro de la cafetería de la UACM Cuauhtémoc y aunque había un poco de actividad dentro de ella, nada afectó para que la entrevista fuera realizada.

Todas las entrevistas comenzaron con la introducción del investigador al comentarles los motivos de la investigación y lo que se necesitaba saber.

Investigador: Buen día, mi nombre es Alfredo Copado y me encuentro realizando una investigación relacionada con el proceso creativo en el Cosplay. La idea es conocer a profundidad las experiencias de sujetos que participan en el proceso creativo del Cosplay. En este sentido, siéntete libre de compartir tus ideas en este espacio. No hay respuestas correctas o incorrectas. Lo importante es tu opinión. La información que resulte de esta investigación será unida a otras opiniones de otros sujetos de estudio. Comencemos con las preguntas.

Investigador: Para comenzar, ¿podrías mencionarnos tus datos personales?

Lilith: Bueno, mi nombre es Etna Domínguez. Soy estudiante de la UACM de la carrera de Arte y Patrimonio Cultural. Llevo...mmm... año y medio haciendo Cosplay. Vivo en la Ciudad de México, en la colonia Narvarte.

Dante: Vale, muy bien. Buenas tardes... soy Alberto Ugarte, mi alias es Dante... amm... Soy Cosplay desde aproximadamente 10 años. Soy estudiante de la carrera de Arte y Patrimonio Cultural aquí en la UACM Cuauhtémoc. Estoy ahorita

participando en una asociación de artistas independientes “Kirei”. Hace poquito dejé de trabajar como animador para la plaza “Fan Center”. Antes también era un administrador de una página de historietas creativas llamada “Fanfic”. *(Dante se mostró muy serio y comprometido y tomó una postura de interés, aunque con un poco de incertidumbre.)*

Misao: Claro, mi nombre completo es Geraldine Haydeé Martínez Cortés. Estudio en la licenciatura de Historia y Sociedad Contemporánea. Tengo 21 años y llevo practicando el Cosplay cerca de 4 o 5 años. *(Geraldine se concentró en la entrevista y aunque interrumpió una actividad académica para poder llevar a cabo la presente entrevista, se mostró muy animada.)*

Si te menciono la palabra “Cosplay” ¿qué es lo primero que se te viene a la mente?

Lilith: Eh... caracterización de personaje... principalmente de Anime pero ya se puede ver caricaturas extranjeras como... bueno... películas, Videojuegos también... este... pero principalmente es de Anime.

Dante: Cosplay: un traje. Un traje para pasarla y divertirse, pero no simplemente para pasarla y divertirse, sino incluso para profundizar un poco más en el personaje. Ver ese acercamiento y sentir el hecho de que no es tan fácil digamos, ver esos movimientos o esas acciones en películas o leerlas en textos o en las series, sino que ya es más allá, digamos, no es lo mismo que tú lo veas al personaje “¡uy, como si fuera rayo!” cuando traes una gabardina que casi pisas con tus propios talones (refiriéndose a la comparación entre ver al personaje, y “ser” el personaje), ¿no?... es una experiencia diferente ponerte en el papel en... otro momento.

Misao: Ah pues... chicos disfrazados de algún personaje de Anime o Videojuegos.

¿A qué te remite esta palabra? ¿Sabes su significado?

Lilith: *(La entrevistada toma una postura más seria y se dirige con un tono firme)* Cosplay viene de un juego de palabras: -Cos- *costume*, que es “disfraz” en inglés,

-play- “juego”. Entonces “juegas a disfrazarte”, pero aquí no solamente es un simple disfraz. Te caracterizas del personaje y una vez que ya estas vestido del personaje tú eres él, ya sea en convención o en el punto reunión, tú eres ese personaje... en ese momento tú ya no eres Etna, eres, por ejemplo... *Sailor Moon* ¿no? Se acaba todo y vuelves a ser Etna, ¿no? Que... bueno, o sea sí, si es un juego, bueno, tú te caracterizas como el personaje, inclusive tienes que actuar como el personaje, ¿no? Inclusive... este... si el personaje es muy tímido tienes que ser muy tímido. Si ves que hace cierto gesto tienes que hacer esos gestos, ¿no? Si ves que el personaje es... o tiene alguna tendencia psicológica o de... bueno no sé, “algo”... algo que es elegante, que es muy coqueto, que es muy... mmm... tú haces eso, también su personalidad.

Dante: ¿Qué es lo que se me viene a la mente?... ¡Huy! Por lo regular espadas. Sí, casi siempre hago Cosplay con espadas.

Misao: Pues la primera imagen que se me viene a la mente son muchos chicos en conjunto tomándose fotografías con algún Cosplay o enseñándoles a sus mismos compañeros el proceso...

¿Qué consideras que aporta en Cosplay a la sociedad? ¿A quién beneficia?

Lilith: Este... pues beneficiar... ¿así beneficiar “beneficiar”?... Mmm a la sociedad... mmm... pues no sabría bien cómo contestarte a esa pregunta. O sea, a los jóvenes sí porque es como una válvula de escape, ¿no? Puede ser como una válvula. A mí por ejemplo me encanta *Sailor Neptune*... que es del Anime de *Sailor Moon*. Su nombre es Mishiro y ella me gusta porque a ella le gusta el arte, tocar violín y pintar ¿no? Es una persona que le gusta todo eso. Yo me identifico con ella, porque aparte usa colores que a mí me gustan... entonces, de alguna manera, pues yo sé que no puedo vestirme “así” en la calle con el traje de “marinerito” que ella usa, pero en una convención si lo puedo hacer y de alguna manera ahí lo hago, ahí lo proyecto... proyecto cómo me gustaría verme. O sea si beneficia (regresando a la pregunta) porque a lo mejor... igual tienes problemas en tu casa o traes broncas ahí y pues ahí te encuentras con gente que le gusta lo

que a ti también te gusta y te caracterizas como es el personaje y haces así, como catarsis.

Dante: ¿A quién beneficia?... principalmente se ha vuelto como una especie de... industria cultural ya ahorita en estos años, ¿por qué?, porque ya tiene un historial. Lleva mucho tiempo y se han hecho muchos concursos. Además muchas de las convenciones donde se realizan estos eventos daban la entrada gratis a estas personas (*a los Cosplayers*), por lo tanto, ves cada vez más a gente que quería entrar gratis ¿no? y una vez que... bueno, te lo voy a decir de todo corazón.... lo haces por primera vez y vas con toda la pena del mundo (disfrazarse), pero ya dentro se te quita, se te quita ya entras en otro círculo, en otro aire y vuelves a repetir varias veces. Ahora en estos momentos los costos han subido. Los Cosplayer ahora pues les dan chance de a lo mejor mitad de precio o les dan una entrada “gratis”, pero ya te quedo esa pasión por seguir haciéndolo.

Misao: Pues lo considero más que nada como una diversión sana ¿no?... porque fuera de gastar el dinero en drogas o vicios y cosas así pues inviertes en algo así que se usa y se puede lucir a otras personas ¿no? incluso muchas veces te pueden llegar a alabar por el trabajo.

¿Qué tipo de obstáculos se pueden encontrar en el Cosplay?

Lilith: Bueno...uno de los principales obstáculos es el dinero. Hay quienes si tienen suficientes recursos económicos para hacer un buen Cosplay o mandarlo a hacer... como a veces pues de lo que encuentres... este... ahí lo tienes que armar ¿no? El principal obstáculo es el dinero y el tiempo, porque a veces las fechas de las convenciones pues no... no puedes. (*La entrevistada se muestra un poco desanimada al reconocer lo anterior.*)

Dante: ¡Ah, claro que sí! ¡Muchísimos! Dentro de los más importantes: el tabú de que tú hagas Cosplay, o sea “eres una persona –mayor- que te estás disfrazando como un personaje de alguna serie, de algún cómic, de algún libro... ¡¿Por qué una persona de edad considerablemente grande, que ya debería ser un miembro ‘funcional’ de la sociedad, está haciendo esto?!”. Muchas veces son como mal

tachados (los Cosplayers) como “enajenados”, como “infantiles”... prejuicios y prejuicios. El otro problema es que aquí no es tan fácil conseguir algunos materiales y tienes que andar buscando. Además de la economía ¿no? y que aquellos que tienen la osadía de venderte las cosas o que ya venden alguna cosita hecha, como tienes cierta dificultad de encontrarla, pues te la van a vender más cara.

Misao: Pues... depende, ¿no?... porque muchas veces uno no puede hacer Cosplay por dinero, o sea, por falta de dinero, porque muchas veces en los Cosplay suelen ocuparse pelucas y otros materiales que no son muy fáciles de conseguir entonces... cuando no falta una cosa, falta otra y entonces pues... si se vuelve un obstáculo ¿no?...

Hablando un poco sobre los materiales: ¿Qué tipo de materiales usas en la confección de tus Cosplay?

Lilith: Pues... el último que recuerdo fue tela: raso, dublín, que son diferentes tipos de tela. Este... utilicé cartonería porque use un “espejito” y lo hice con cartón, porque no tenía masa para modelar ni nada porque si es un poco cara y entonces si use la cartonería (risas). Apliqué lo que aprendí en Artes Populares²² y dije “pues hago un espejo, ya, de cartón, ¿no?”. Se utiliza cartonería. También modelado...este... se utilizan en cuanto a materiales de la ropa se utilizan las telas que tú te puedas imaginar. En cuanto a accesorios se utiliza la cartonería, se utiliza masa para modelar, se usa este... resina fría, plastilina epoxica... y pues lo que tú encuentres o inclusive hasta reciclar, ¿no? o sea, también es tu ingenio, ¿no? Si no tienes dinero para las telas o así, pues de donde encuentres y tú usas tu ingenio y armas tu Cosplay como tú puedas... lo adaptas también a tú gusto, ¿no? porque también eso es lo padre de aquí. Tú lo adaptas a lo que a ti te gusta, ¿no? Ahora a “ella” a lo mejor le gustan las telas brillosas (refiriéndose a otra persona hipotética) y a mí no, pues yo uso telas así...mate, ¿no?... por ejemplo. Puedes encontrar de todo (risas): pelucas, pupilentes, hasta cremas que te

²² Asignatura de la licenciatura de Arte y Patrimonio Cultural donde se enseñan técnicas artísticas populares como la cartonería, el trabajo en madera y barro, entre otros, donde los materiales son de fácil acceso.

aclaran la piel. Hay cremas coreanas que... o sea, no te aclaran la piel como Michael Jackson pero es como un maquillaje que te lo pones y te aclara la piel, porque a las chicas que están muy morenitas y no quieren verse muy morenitas. No porque no acepten su color, sino porque se quieren apegar mucho al personaje y se quieren blanquear la piel, pero nada más como un maquillaje, te lo pones y ya te lo quitas. Si es un poco caro, esa crema es coreana y cuesta \$300 pesos. Y... pupilentes y pelucas pues...hay plazas especializadas para eso donde venden “todo, todo, todo, todo” para tu Cosplay. Pues está *Pikashop* y *La Frikiplaza*, que están por San Juan de Letrán, por la Torre Latinoamericana.

Dante: Mis Cosplay... al principio pues lógicamente yo no los buscaba ¿no?... porque pues yo los pedía por encargo a alguien y pues ya empezaba a hacérmelos, y ya iba yo y me decía “pues vamos hacerle así” y ya sabes, yo no los buscaba. Entonces ya después con el tiempo, así con la práctica, pues ya ¿no? Y normalmente pues voy a lugares de telas en el Centro. Principalmente *Parisina*, que es donde encuentras más surtido y a un costo menor. ¿Qué otras cosas he usado? He usado... este... plástico, he usado... este... metal no, porque no te dejan pasar metal (en las convenciones debido a normas de seguridad)... madera, regularmente hago de madera mis armas.

Misao: Bueno, por lo regular hay varios tipos de Cosplay dependiendo del tipo de personaje del cual te quieras caracterizar es del costo que lleva aproximadamente tu Cosplay. Por ejemplo, si es un Cosplay demasiado sencillo, pues lo mucho que te puedes llegar a gastar son \$100, no sé, si sabes buscar muy bien los materiales y todo eso, pues, es fácil de realizar. Por ejemplo si el costo de un Cosplay bien realizado podría ir entre \$1500 a \$3000 aproximado, o sea, es un mínimo, porque ya un máximo pues ya puede ir incluso entre \$10,000 a \$15,000, pero ya es cuando de verdad le quieres invertir mucho dinero. Eh... los materiales, en telas... se pueden conseguir en tiendas de moda, por ejemplo, en mi caso está *Parisina*, *Telas Hugo*... etc. Entonces, la cosa es ver el parecido...primero que nada encontrar una tela que se parezca en tanto en color como en material a la del personaje que vas a realizar. Para realizar el Cosplay, e ir cubriendo los detalles y

todo eso necesitas tener claro qué es lo que ocupa el personaje y si... por ejemplo necesita botas, sacos, playeras... y los detalles del traje... y también está el hecho de que si por ejemplo utiliza espadas tienes que realizar la espada o incluso puedes realizarla tú, pero muchas veces sale más caro. Otra cosa que puede importar para hacer el Cosplay es el cabello... porque si es un personaje chica o chico es de qué color tiene el cabello, o si es largo o corto, y esto viene para comprar una peluca. El precio de la peluca varía porque hay desde \$350 hasta \$600 una sola peluca, dependiendo de su largo y su color. Por ejemplo en el caso de las espadas pueden estar las de la madera, que son el tipo de la que los Cosplayers usamos más seguido, porque en las mismas convenciones no te dejan pasar con artículos filosos y punzocortantes para no dañar a los otros. Entonces, incluso tienes que hacer o buscar un material que se acople, por ejemplo en el caso de una espada te puedes gastar como mínimo \$700 o incluso más, y es como “echando a perder se aprende”. Entonces tienes que ver esa posibilidad de que si no te sale a la primera tienes que volver a comprar el material y volverlo a hacer.

¿Cómo crees que es el proceso de aprendizaje en el Cosplay en cuanto a técnicas artísticas?

Lilith: Pues es muy interesante porque hay chicos que sinceramente yo sé que “no estudian nada” y ellos “agarran” el ingenio, o sea, es tanto tu necesidad de querer hacer ese personaje o, su traje, su Cosplay, que sus accesorios queden tan iguales a los del personaje que tú encuentras la manera. Inclusive ya hay tutoriales en *Youtube*, inclusive hay patrones, buscas patrones en internet, o sea, aquí las nuevas tecnologías ha tenido mucho que ver porque encuentras tutoriales, encuentras patrones, encuentras... este...hasta Cosplay ya famosos, porque en esto también hay Cosplay “Cosmakers” que son los que hacen su Cosplay y te dicen cómo hacerle y te dicen varias técnicas de cómo poderlo hacer.

Dante: Pues los conocimientos que tuve que adquirir, pues... principalmente por cuestión empírica coser, o sea porque de pequeño fue así como de “ah pues cósete tu ropa” ¿no?... los cosidos más raros que se te puedan ocurrir. Cuando

empecé a ver fue así de poquito a poquito. Si tengo por ejemplo una amiga que me echa la mano con su máquina de coser pues si ¿no? entre los dos nos la aventamos, pero, por ejemplo para las armas pues si es un conocimiento de carpintería. Me falta un poco más de ebanistería pero carpintería es lo que más haces como estar cortando, estás lijando, estás pegando, estás dando retoques... y tuve que aprenderlo yo... *(El entrevistado comenta que en la carrera de Arte en la UACM le han facilitado algunos conocimientos y técnicas como la cartonería y demás.)* Pues sí, porque me ayudan a darle detallitos y conocimientos de algunas pinturas, las técnicas... pues si me ha ayudado bastante.

Misao: Bueno... al principio cuando yo empecé tuve demasiados problemas porque en primera no sabía cómo cortar la tela, las medidas y todo eso, entonces lo principal aquí es que... incluso puedes sacar los patrones de tu misma ropa. Puedes poner la ropa arriba de la tela, cortar, marcar y así le puedes hacer ¿no?... y la otra es como un estilo de que conforme va pasando el tiempo vas aprendiendo tácticas, bueno, aprende cómo tomar medidas y sacarlas. Yo en lo personal aun no aprendo bien eso, pero ya puedo sacar un molde o cosas así. Bueno... en materiales, a veces están polietileno, látex y palos de madera, bueno las varas largas, que muchas veces tienes que lijar, cortar y todo eso, y significa un proceso más largo. Y en pintura, decoraciones extras y todo eso. Por ejemplo, es muy fácil poder hacer una granada con un tubo de papel de baño. Puedes agarrar ese tubo desechable y forrarlo, pintarlo y meterle resina y ya queda, se transforma en algo diferente. La cosa es que si tienes algo a la mano que te sirva pues lo ocupas.

Menciona a detalle partiendo de tus experiencias, emociones, expectativas, motivaciones y resultados finales: ¿cuál es el método para realizar un Cosplay?

Lilith: Bueno, primero, ves el personaje, ¿no? cómo es su traje, cómo va el personaje. Yo en mi caso lo que hice fue fragmentarlo, o sea yo no use nada de corte y confección. Vi que traía como un "top", ¿no?, después una faldita y después los accesorios que son como moños y como un babero de marinero ¿no?

O sea yo tuve que desfragmentarlo primero y después ver pieza por pieza cómo tenía que hacerle. Obviamente pues lo cosí a mano, no tengo máquina de coser ni sé coser así muy bien, entonces tuve que ingeniármelas (risas) ahí en la “puntada básica” y unir las piezas, ¿no? O sea, por ejemplo, en el que yo hice la vez pasada fue una falda tableada, ¿no? En mi vida he hecho una falda, ¿no?, entonces ahí me tienes haciendo holanes, luego me salió mal. Entonces tienes que hallarle la manera. El resultado final pues... no me gustó mucho (resignada), me hubiera gustado que quedara mejor pero bueno, “sí gustó”, y pues me quedé con él. Hice mi mayor esfuerzo y pues, bueno.

Dante: Claro que sí. En mi caso en particular empieza porque vi una serie, o leí o lo que haya leído y digo “este personaje me gusta” por X o Y razón. Hay veces que a lo mejor alguien cercano a mí me dice “¿sabes qué? pues haz este Cosplay, te queda a ti” y a veces lo hago pero a veces no porque depende de que tenga los materiales o la economía que tenga (risas), pero regularmente ese es el inicio. Después de ahí es buscar con qué lo voy a hacer y cómo lo voy a hacer. La experiencia más cercana fue en la TNT de febrero (de este año, 2014) que vino un artista japonés. Yo ya tenía este Cosplay planeado desde años atrás pero no me había dado la oportunidad...el personaje es *Kurogane* de la serie *Tsubasa Reservoir Chronicle*. Entonces yo buscaba la forma de hacerlo, el personaje me cae súper bien de hecho se puede decir que hasta me identifico con él tal vez, y muchos me decían “¡pues hazlo, tienes la misma cara de ‘pocos amigos!’” (risas) “Eres alto, eres moreno”... y bueno... me puse a juntar dinero y pues ya tenía algo ahorrado de por sí ¿no?, porque tuve un plazo de tiempo así de que llego “dinerito” y pues ya, ahí tenía y dije “pues... ¿cómo le hago?”. Entonces me llega el comunicado de que venía este artista y querían hacerle un “grupal”. No ¡pues de lujo! ¿no?... “es el ‘ahora’” Pues me puse a juntar...empecé con la confección de la gabardina, sin embargo la gabardina lleva un dragón bordado o estampado, con el dragón atrás...entonces dije: “¿cómo le voy a hacer?”. Ahí tuve que pedirle a una amiga que también hace Cosplay y ella me ayudó a llevar a cabo el pegado del dragón en la gabardina, ahora sí que nada más lo estampamos, ¿no? Corte y pegado. Y te digo, lleve a cabo la creación de la alabarda que lleva el personaje.

Tuve que llevarla a un taller para que le den un afinado para la cuestión de lo que es el filo, porque no tengo la máquina para reducirlo y pues la tuve que llevar. Lamentablemente me la entregaron dos días antes del evento (*el entrevistado menciona esto de una manera un poco molesta*) y no estaba pintada... y entonces tuve que rifarme a pintarla esa noche y la mañana... y como pude quedó. No quedó muy detallada el arma, pero quedó con los colores, y tuve falla de que no tenía una cadena y dije: “¿cómo voy a armar una cadena en dos días?” Y tenía una de metal pero así me iban a mandar al... muy afuera de la convención y pues dije “¿ahora qué hago sin cadena?” las botas pues ya las tenía y pues nada más les pinté unos detalles que tenía y quedaron muy parecidas a las del personaje. Si se logró la meta de ese Cosplay, inclusive ese día hasta llegué un poquito tarde. Llegué con mi novia y un amigo cuando ya los estaban formando y dándoles información y luego y se supone que ya había 4 “Kuroganes” de diferentes modelos y que el yo escogí pues ya fue otro aparte, o sea no era el original. Entonces luego yo y resulta que fui el único Kurogane que llega. No pues si decían “¡Kurogane! ¡Kurogane!” y ya todos muy animados ¿no?... Ya nos forman y pasan al artista al frente y empieza la música y pues pasan los principales ¿no?... *Sakura, Shaoran...* y ya de los últimos pasan lo que es la *Princesa Tomoyo* y paso yo con ella, y entonces al lucirme con el arma, porque hasta me corté el cabello lo más parecido al personaje, ahora sí que como soy muy malo para el maquillaje, para qué te miento, afortunadamente mi novia que si es buena para el maquillaje la verdad, ella fue quien me maquillo ¿no? (risas) y ya pasé yo y entonces dejan a todos en el escenario y nos dan la sorpresa: “el artista va a escoger a sus 5 Cosplay favoritos”. Entonces pasa y se pone frente a nosotros, nos observa, hace que modelemos, se va con el animador y este le dice “no pues... ¿quién es tu primer lugar?” y el artista contesta “¡Kurogane!”... ¡No pues yo emocionadísimo! Ya después empezó a escoger a otros dos y a otros tres pero siempre se quedó conmigo todo el tiempo, agarrando el arma, checando la gabardina, le gustó. Bajamos y nos premió con un reconocimiento y nos dio un pase para su concierto que iba a ser más tarde...VIP, donde nada más iban estar los Cosplayer. Incluso cuando bajamos del escenario volvió a pedirme fotografía, y entonces fue así de

¡padrísimo!, Tenía mucho tiempo que yo quería hacer a ese personaje y fue todo un éxito ese día. *(Muy emocionado amablemente el entrevistado promete facilitar a la investigación algunas fotos de ese Cosplay.)*

Misao: Bueno el proceso para hacer un Cosplay es primero que nada, en mi caso, ver una serie y si determinada serie me gusta, ver qué personaje me gusta, y ese personaje me llega a gustar a tal grado es cuando quiero caracterizarlo. Bueno, el proceso es difícil porque primero que nada tienes que ver tu parecido con el propio personaje, o sea, tienes que checar primero si te pareces físicamente y si no te pareces qué puedes hacer tú en cuanto al maquillaje o con la peluca fijándote en los detalles, para ver cómo le puedes hacer para parecerte lo más igual al personaje, y en eso me refiero a que tienes que comprar pupilentes, las marcas en la cara que llegan a tener algunos personajes y cómo le debes de hacer y... todo eso. Entonces es cuando empiezas como a tener un conflicto cuando no te queda un personaje ¿no?... o sea, si te quieres hacer a ese personaje tienes que buscar otra forma de hacerlo y lo más parecido que se pueda. Y bueno, cuando ya empiezas a hacer el Cosplay te emociona el simple hecho de que ya vas a empezar a hacerlo: ¡Ah voy a hacer a tal personaje!” y el otro hecho es ¿cómo se comporta el personaje? Porque cómo se comporta el personaje es como te tienes que comportar tú a la hora de caracterizar, o sea, es como una máscara ¿no? o sea eres una persona cuando no tienes el Cosplay pero ya te vuelves el personaje cuando lo traes puesto. Entonces tienes que saber cuál es su caracterización, cómo se comporta, sus características, comportamientos, todo eso. En cuanto a la ropa pues es comprar la tela lo más parecida en colores, pinturas para pintarte la cara los pupilentes, las pelucas, y empezar a realizar el material. Si es un Cosplay yo suelo tardarme, si me la paso “así de corrido” puedo llegar a tardarme 3 días en hacerlo y tenerlo bien. Cuando es un Cosplay un poco más difícil puedo llegar a tardarme 1 o 2 meses dependiendo la complejidad que tenga el personaje que voy a realizar. Cuando uno ya tiene el personaje ya hecho muchas veces ahí lo dejan, y es así como “¡ay ya hice este personaje, hasta ahí, ahora voy con ese” y así ¿no?... con el que sigue. Cuando te llega a gustar un personaje al grado de que ya tienes el traje principal, ahora el que sigue, ahora el siguiente traje de ese

personaje, incluso mejorar el propio traje, por ejemplo, “éste ya como que lo hice al aventón, rápido, ahora me gustó cómo se me ve. ¿Cómo mejorarlo?” más broches, el darle más parecido al personaje, más complejo, y es cuando empieza la emoción porque dices “yo quiero mejorar esto”...a mí me suele pasar. Luego vas a la convenciones o sales de las convenciones y ves a los niños y ellos se te acercan y les dicen a sus papás “¡oh mira es un personaje tal” y se toman fotos contigo ¿no?... cuando estas tomándote fotos con las personas en las mismas convenciones te dicen “ tu personaje está genial”. A mí una vez ya me llegó a pasar que me preguntaron “¿eres niña o eres niño?” y entonces cuando ya empiezan a hacerte este tipo de preguntas o te empiezan a decir “tu personaje te quedó bien” es cuando empiezas a “¡ah lo hice bien!” y es cuando te esfuerzas en hacerlo mejor y como que esa es la emoción de hacer un Cosplay. Mi primer Cosplay fue un “Crossplay” que es la definición que se le da a la caracterización del sexo opuesto. Fue mi primer Cosplay, fue de un personaje que se llama “L” de *Death Note*. Yo estaba haciendo ese personaje en una convención y una chica se me acercó y dijo “me puedo tomar una foto contigo” y yo nada más asentí con la cabeza y entonces cuando pasó otra chica me vio, aventó sus cosas a su acompañante y le dijo “¡rápido, tómame una foto con L! Lo que sea pero ¡rápido!” y se tomaron la foto y ya cuando se acaba la sesión empiezan “dime una cosa ¿eres niña o eres niño?” entonces cuando les dices “soy niña” entonces dicen “¿en serio eres una niña? Es que no pareces” y entonces vi que hice muy bien mi trabajo para que te pregunten ¿qué eres? Como que te da emoción que hiciste bien el trabajo. La otra me pasó con un personaje de *Avatar La leyenda de Aang* ya que hice a *Toph*, la chica ciega que va con él, y hay una parte de la serie en donde ellos van a la Nación del Fuego y traen trajes rojos, y yo hice un grupal con mis amigos y nos salimos de la convención e íbamos en la calle y unos niños como de 6 años les gritaron a sus papás “¡oh por dios son los del Avatar” y corrieron y jalaron a sus mamás y dijeron “¡oh por dios mamá es Toph, es Aang mira!” y te quedas así ¡wow! porque te reconocen en la calle y ves a los niños que se emocionan con tu caracterización pues también te emociona ¿no?... y son así como las experiencias que te ayudan a seguir haciendo el trabajo del Cosplay.

¿Cuántos Cosplay has hecho? ¿Han variado las técnicas?

Lilith: Este... no. El único que he hecho así ha sido éste. El primero que hice (de vestir el Cosplay, no de crearlo) pues la verdad lo compré. Fui de "pirata" y lo compré, porque ya no tenía tiempo, ya no tenía tiempo para armar nada y como fue por día de muertos esa convención, había muchos disfraces. Ese si lo tuve que comprar ya hecho. Y el otro que como te dije pues fue la vez pasada. Me han estado tentando para hacerlo y de hecho estoy viendo telas pero a ese si le estoy planeando más detalles como que la técnica, ya pues como que ya le agarré maña. Ya vi cómo va una falda tableada, me mido, ya sé que es doble o el triple, ya vas midiendo, pues... cómo va todo el traje, ¿no? entonces ya estoy cotizando todo eso. Espero que sea profesional.

Dante: En cuestión a los materiales, la problemática puede ser exactamente el mismo material, porque tú puedes buscar materiales en lugares en que hay veces que no llegas al tono, o a ese sentimiento del material que tú ves plasmado en la imagen: "no da ese vuelo" o "no se ve ese brillo"... tienes que estar buscando mucho, mucho. Incluso podemos meter ahí el problema de los estampados, porque te pueden presentar una capa con una imagen o estampado y dices "¿cómo voy hacer yo ese estampado?" te digo, en lo personal ese dragón a mí me costó "un... mucho..." Digo, la gabardina si fue de tela y ese tipo, pero para el dragón tuve que usar vinipiel. Otros de los problemas de digamos... hacer Cosplay, además en nuestro caso yo lo he visto en mis círculos con muchas personas es nuestra tonalidad de piel. Muchos de aquí pues somos "morenitos" y pues precisamente muchos de los personajes son o muy blancos o muy güeros y he aquí esa temática, más aparte de que atañen a hombres como mujeres porque la verdad te voy a decir que en esto no hay como que mucha distinción es a veces el sobrepeso, porque son personajes muy delgados y si tienen por ahí el amigo o la amiga una lonjita pues ya no quieren hacer el Cosplay porque les da penita. Muy bien. En estándar te voy a ser sincero en cuanto a experiencias... cuesta unos \$300 lo más... bajo, y digamos si lo quieres así más... con \$200 más. Ahorita sale mucho más porque hay muchas tiendas que se han especializado en hacer

pelucas entonces ahí te las venden peinadas arregladas al color y entonces te las dan más caras y los accesorios pues es otro costo extra. Ya digamos, con todo eso, ya te vas gastando más arriba de \$1000 o \$1500. En tiempo... pues si te lo haces tú mismo... o lo haces con tiempo con alguien o con un Cosmaker pues chance un mes o dos meses, para que tengas el tiempo para estarlo probando, viendo colores, porque pues hay momentos en el que ya fuiste con el Cosmaker, te lo checó “órale bueno, ya quedó ¿no?” vuelves a ir y esa misma pieza ya no te quedó o algo pasó y hay que volverlo a arreglar... entonces con las piezas hay que estarlas haciendo o por si son de madera hay que estarlas cortando y así, estar checando las pinturas...

Misao: Bueno mi primer Cosplay fue *L* de *Death Note*, segundo fue *Tinkerbell* de la película *Campanita*, hice a *Bielorrusia*, una versión niña de los países de la serie se llama a *Hetalia*, hice a un personaje que se llama *Princess Tutú* una bailarina de ballet, hice a *Rin* una chica que sale en *Inuyasha* y que está con *Sesshoumaru*, hice a *Mulan* para un grupal que me encantó, he hecho a *Allen Walker* de *D-Greyman*, a *Touko* de *Pokémon* y a *Misty* también de esa serie, y creo que nada más son los que recuerdo. Hice también personajes de un “doujinshi” de *Naruto* que se llama “*Piyo-piyo SasuNaru*” y les hice esa versión donde *Naruto* y *Sasuke* están vestidos de pollitos entonces yo me caractericé de *Naruto* así en pollito. Tomas como base a un doujinshi que te gusta y ves cómo están dibujados en el doujinshi y si te gustan pues ya te caracterizas de ellos. El doujinshi era “*yaoi*”.

¿Por qué optaste por desenvolverte en este mundo del Cosplay?

Lilith: Porque... bueno, de entrada, ya conocía este medio, pero nunca me atreví a ir, porque, los que yo conocía no les gustaba (amigos) y el que me metió fue mi novio (risas) mi novio es el que hace Cosplay desde más tiempo. De por sí a mí me gusta el Anime por toda la temática psicológica y todas las formas que tiene el Anime. A mí me gusta mucho. Y si te dan mensajes, positivos. Yo sí creo que dan mensajes positivos como que debes de luchar por las cosas y que las cosas cuestan... y entonces de alguna manera al caracterizarme me hace creer que yo puedo lograr las cosas. Es una motivación. Me motiva porque conozco gente que

le gusta lo mismo que a mí, ¿no? y entonces de alguna manera yo me identifico con otras personas que les gusta lo mismo que a mí y no se burlan de mí, no me critican, no me dicen: “es que ya estas grande para estas cosas”, ¿no? porque aquí no hay un límite de edad. Aquí hay un espacio, pues, bueno para hacerlo (refiriéndose al grupo con el que se siente identificada)... también hay un lenguaje medio “frikioso”²³ (risas) si o sea... de repente... si dices alguna parte de alguna caricatura ya saben de qué estás hablando, ¿no? entonces, ¿no? aquí ya sabes, puedo decir una broma de esas y no me ven feo... como aquí. (*La entrevistada quiere agregar algo más sobre la práctica del Cosplay en la actualidad.*) Lo que yo he notado es que es mucho más por la notoriedad, o sea, como hacerse famoso. Como algo profesional, ¿no? porque inclusive muchos Cosplay que tienen su página de fans y se ponen que son artistas, ¿no? y tú dices “ a qué padre” y ya son Cosplay... y ya son chavos que han hecho como 20 Cosplay o 30 o más... andan en concursos, en convenciones, en entrevistas, ¡en todo! Entonces... este... yo digo que es más que nada por la fama, ¿no? También que “¡ay me pidió una foto!” ¿No?, entonces... su ego como que también se eleva.

Dante: Claro que sí... mira, esto se remonta a mis inicios en este círculo que es el Otaku. Yo entré ahí por los juegos de cartas, el *Trading Card Game*. Por donde yo vivía, por lo que es San Felipe de Jesús, de hecho yo por ahí jugaba, y pues jugaba bastante bien, entonces nos mandaron a un torneo ahí en el centro y de ahí pues me volvieron a mandar pero esta vez a *La Mole*, el torneo era de clasificación ya de distrito, ya para entrar en un torneo más grande, y pues ese fue mi primer acercamiento a una expo y al Cosplay, fue cuando lo vi. Yo me tardé dos años... me animé a hacer un Cosplay... y entonces yo entro aquí, pero yo de por si antes desde muy muy niño era fanático de todas esas ondas japonesas: *Ultraman*, *Godzilla* pues... era lo que yo más veía en la tele... y pues entonces llego y veo todo esto (a la expo) y pues, ya lo había dejado un tiempo, y lo vi y dije: “¡uy pues este es mi lugar”. Y te digo me acerco aquí, conozco el Cosplay,

²³ De la palabra Freak o raro, de la lengua anglosajona. Se refiere a los freaks que gustan de comics especializados. En este caso, en México se usa la palabra “friki” también para referirse a los fans del mundo del Anime, Manga y Videojuegos, entre otras cosas.

conozco el ambiente Otaku, el Anime y más y entonces fue un cambio radical a mí... vaya, a mis costumbres, y me empiezo a acercar más a este tipo de eventos y lógicamente pues... entro al Cosplay.

Misao: Bueno, empecé hace como 4 o 5 años aproximadamente y empezó más que nada como una apuesta ¿no?, a mí no me gustaba nada del Anime ni todo eso y entonces un día mi hermana llegó y dijo “ay, ven, te voy a poner algo, ven a ver algo conmigo” y me senté con ella y me empezó a gustar ¿no?... y dije “ah, bueno, me gusta” y así como empecé a ver series y eso, y un día mi hermana me dijo “quiero ir a una convención, pero no quiero ir sola” y me dijo “¿vas conmigo?” y le dije que sí. Fuimos a la primera convención y se me hizo un ambiente muy tranquilo. Todos aunque no te conozcan te saludan, se dejan tomar fotos contigo y entonces la segunda vez que yo fui a una convención mi hermana me dijo “hago una apuesta contigo, a que no te atreves a ir a una convención disfrazada del personaje que tú quieras” entonces, uno de los personajes que me gustaban eran L de Death Note y entonces fue la idea de que me iba a “Cosplayear” de ese personaje. Cuando revisé mi armario resultó que tenía todo lo necesario para hacer ese personaje y dije “¿por qué no?” y cuando llego allá a la convención me fue así como de que fue una experiencia así tan agradable de la chica que te pregunta si eres chica o chico y pues cuando pasa eso en tu primer Cosplay, dices “¡wow! Si esto pasó con el primero qué puede pasar con el segundo o el tercero y así sucesivamente” y ahí es donde empieza a surgir una idea de “la próxima convención es en 6 meses ¿qué personaje voy a hacer? Tengo tanto tiempo para hacerlo” y empiezas a ver series y dices “no pues me gusta este personaje, voy a hacerlo” y la idea con la que empiezas a hacer el Cosplay es “voy a la convención tal con tal personaje, ¿la gente me va a reconocer o sabrá a quién estoy representando? ¿Se van a tomar fotos conmigo o no lo harán?” entonces es así como de... que si se toman fotos contigo pues ya es ganancia ¿no? y si no pues no importa porque ya vas como que a divertirte. Vas a mostrar tu trabajo como tal. Y entonces mi gusto sale cuando te preguntan si qué era, chica o chico, y entonces cuando ando haciendo mis Cosplay a mí me emociona la idea de que llegas y apenas volteas a ver tu personaje y todo el mundo va a correr a

preguntarte si se pueden tomar una foto contigo, o puede “esto y el otro”... y pues yo considero que es de mal en Cosplay decir que no, porque entonces a qué vas, porque si vas con Cosplay es para tomarte fotos con todos y a presumir tu trabajo, es como que la idea de la emoción y todo eso.

Para ti ¿qué es una buena caracterización de un personaje?

Lilith: Una buena caracterización es aquella que, bueno, igual que físicamente se parezca un poco al personaje, sin ofender a los que no se parezcan, ¿no?, o sea, cada quien es libre de hacerlo. Que se basa en todos los detalles, o sea, checa cada detalle. Esos si son Cosmakers porque ellos lo hacen, ellos mismos lo cosen, lo arman todo, miden todo. Este...una buena caracterización es aquella que checa todos los detalles así... impecables, medidas, colores, inclusive que la falda se vea muy igual, este... que tú veas que cuando ves a ese Cosplay, tú la ves y dices “no manches, si es el personaje” ¿no? y claro que te quieres tomar la foto con ella porque es tan parecido que salió de la caricatura ¿no? y cobró vida y aquí está. Esa persona ya es el personaje.

Dante: Vale. Para mí una buena caracterización es que puedas profundizarte dentro del traje. ¿Qué quiero decir con esto? Que puedas no solamente llevar a cabo llevar al fin el disfraz sino que tú puedas hacer algún pose o algún movimiento, sino igual, similar al personaje. No importando si tú estás un poco llenito, o estas muy delgado, o muy alto o bajito, pero que tú puedas caracterizar al personaje y tú digas “¡ah, pues sí, si te da ese impacto, esa primera esencia de que es el personaje!” porque es como una cosa escénica, tienes que actuar como el personaje para todos aquellos que te van a ver, o tomarte fotos. ¿Por qué?, porque estas llevando el uniforme, el traje, de aquel personaje que a aquellos les gusta. Lógicamente pues no les va a gustar que hagas otra cosa diferente al personaje. Para muchos eso es como una ilusión, como cuando de niños llegan a ver a Batman o los Reyes Magos y justamente pues es la ilusión en ese momento. Eres el personaje en ese momento. Por eso es como una experiencia escénica. O sea tú llegas, te pones el Cosplay, te caracterizas, entras a escena. Eres el personaje en ese momento. Ya una vez que te lo quitas ya eres en mi caso

Alberto y se acabó el personaje. Esa es la magia del Cosplay exactamente... entrar en el personaje.

Misao: Pues una buena caracterización... para mi es cuando el chico está muy metido en el personaje, o sea me refiero a que mientras hace su trabajo se comporta como el personaje, tiene un parecido con él, por ejemplo, si lleva marcas en el cuerpo están exactamente en los lugares donde debe ser. O sea y también debe tener la personalidad igual. Muchas veces la caracterización va desde pelo, cabeza ojos, cuerpo, ropa, etc. Entonces cuando tu personaje es lo más parecido al personaje que vas a hacer entonces yo considero que esa es ya una buena caracterización. La idea que cuando tú ves al chico dices "oh por dios, salió, es él" incluso con la forma de comportarse dices "¡es él!" incluso es así como llegar a salir la emoción.

¿Cómo crees que se promueven las ideas de hacer Cosplay entre los jóvenes actualmente?

Lilith: Pues... por las redes sociales, porque ahorita yo he visto...bueno, porque antes no había esto, no había *Frikiplaza*, no había nada, de hecho era muy barata, la *TNT*, costaba \$20 y hasta te regalaban, y ahorita... pues primero fue de voz a voz, o sea, no había *Facebook* y entonces te enterabas así de voz a voz así de "y vamos acá y vamos allá" y ahorita con las redes sociales pues cuando tú te tomas una foto y obviamente pues tu ego... y la pones de foto de perfil y todos te ven... y todos quieren ir: "Ay llévame ¿no? ¡Ay llévame! ándale" entonces ya, pues si, entonces se empieza a juntar como la bolita y se hacen "grupales". Los grupales es cuando van todos y hacen Cosplay de la misma caricatura, por ejemplo, todos van de *Dragon Ball Z*, ¿no? y haces tu grupal y obviamente como son todos los personajes todos quieren foto (el público que asiste a las convenciones)... o dicen "vamos de *Las Guerreras Mágicas*" pues vamos, o "vamos de *Death Note*"

Dante: Actualmente he visto que se profundiza hacia este tipo de comunicación por vía internet y redes sociales. Ahorita ese es el momento. Antes existía una revista, entre otras, pero la más popular, pero que no era específica de Cosplay,

pero te presentaba las mejores fotos de los grupales de Cosplay que había en cada convención. Pero en otra forma pues... ahorita no sé de muchos ni cuántos estén, pero se anunciaban clubs de fans al Anime. Entonces dentro de ellos mismos también se hace la comunicación de “ah, pues tal Cosplay”... Hace tiempo también hubo una radio por internet y era el objetivo de uno de esos clubs que se llama “AiCosplay” regularmente está en la TNT y se dio a la tarea de promover el Cosplay... entonces ellos van a la TNT y si ven tu peluca desarreglada te ayudan a peinarla, y si te falta algo te lo cosen, botones, o sea, tratan de echarle la mano y eso incluso te toman fotos de tus Cosplay y lo suben a la página y sus galerías.

Misao: Bueno... muchas veces sucede en las convenciones ¿no? porque vas viendo, como a mi sucedió de que nada más vas viendo cómo era una convención y entonces empiezas a ver personajes y chicos que se disfrazan y dices “yo también quiero hacerlo” y la simple idea de que también se van a tomar fotos conmigo con algún personaje es lo que te llama la atención ¿no?... muchas veces hay Kamekos que son los fotógrafos profesionales los cuales e invitan a formar parte en sesiones y te invitan a formar parte y cuando te enteras de que esto pasa es cuando tus amigos, ellos dicen “yo también quiero hacer Cosplay” y hacen su primer intento y si les va gustando pues siguen adelante.

¿Cómo crees que es la relación entre los mismos Cosplayers?

Lilith: Antes era muy padre. Te digo, no me metía pero sí sabía (risas) si sabía mucho cómo se movía la onda. Este... antes era muy padre...era muy accesible era una cosa muy chida, buena vibra, pero ahorita con las nuevas generaciones como que se ha metido mucho esta onda como de la rivalidad, cosa que antes no había, digo, si sigue habiendo buena vibra, si hay chismes también, pero ahorita ya es más esa rivalidad de “¡ay no!, mi Cosplay es mejor que el tuyo”, ¿no? o “ ¡ay no! esa vieja si usó tela fina” o sea... como que ha habido más “¡No! es que no es Cosplay si no usas peluca” por que antes no usaban peluca, se pintaban el cabello. Entonces, ahora son las pelucas. Ahora “¡ay no, si no usas peluca no es Cosplay!”, ¿no? entonces como que ahora se empieza a meter como esa fricción y creemos que es alguien “de fuera” para destruir todo esto (risa).

Dante: Mira... ahorita la comunicación pues... está bastante “animada”, o sea, debido a las redes sociales y demás, como ya tiene cierto tiempo la comunidad o el círculo Otaku, eh... digamos, hay muchos que son de mi edad y lo que tratamos es de apoyar a los que apenas empiezan, y pues tratamos de ir a las convenciones y de: “ah, ¿cómo le hiciste esto?” y tal y tal y además “¡oh! ¿Me puedo tomar una foto contigo?” y ya con “esa foto contigo” te buscan y te contactan y pues ya son así como los consejillos, ¿no?... como: “te puedes comprar tal peluca, tal y tal”. Antes este... pues era un poquito más aislado, o sea tú del Cosplay que ibas, hasta ahí, o tus amigos que iban con Cosplay, hasta ahí, porque no faltaba el chavo que venía solo, o la chava que traía a su novio cuidándola, entonces, de ahí este... pues no sé... como que no se acercaban. Te digo que esta comunidad de AiCosplay ayudó mucho ahorita para lo que es el DF y área metropolitana a que las personas afines a esto se empezaran a unificar. Claro, con sus excepciones ¿no?... pero porque hay algunos...no sé... “envidiosos”, que pues no les parece que una persona haga Cosplay... siempre hay el lado contrario. No sé si todavía exista, pero hace unos años había una página... se llamaba “Horror Cosplay” donde eran unos chavos que se dedicaban a criticar “Cosplay que llegara a sus manos” pero de la manera más fea y negativa digamos.

Misao: Aquí la cosa es, conozcas o no conozcas a alguien, le hablas, o sea, a mí me ha sucedido en las sesiones de fotos y llegas sin conocer a nadie, y cuando sales de ahí terminas siendo amiga de todos porque algo que tienen en común los Cosplayer y los Otakus o los frikis, es que son muy amigables. O sea, ellos, jamás te van a decir “no” a algo. Por ejemplo si dices “tómame una foto” lo hacen, pues aunque hay chicos que te llegan a decir que no son casos muy raros. La idea aquí es de convivencia. Si no conoces a alguien, o sea llegas a un lugar donde no conoces a alguien, te saluda ese alguien, te pregunta “¿cuánto tiempo te llevó tu Cosplay o algo así” entonces empiezan a tener cosas en común. Por ejemplo, unos tienes más años que tú llevando en práctica el Cosplay y obvio en la elaboración y entonces es así como todos son amigables, todos se hablan y es esto una base importante que lo caracteriza a todo. Incluso tú no conoces a

alguien pero te haces amigo automáticamente cuando te acercas a él y ya empiezan a salir todos. En las redes sociales es igual o sea, un chico te agrega con un Cosplay y no sabes quién es pero te empieza a gustar su trabajo, y entonces cuando te o encuentras en las convenciones le dices “oh, ¿tú eres fulanito no?” “Me encanta tu trabajo y esto y el otro... y te dicen “pues deberíamos de hacer algún grupal juntos algún día” y así empiezan las relaciones muy amigables.

¿Cuáles son los lugares en que los Cosplayers pueden lucir sus creaciones?

Lilith: Convenciones como TNT...La Mole...inclusive ha habido otras convenciones como la Geek Expo, en La Frikiplaza cuando hay concurso de Cosplay, cuando hay reuniones que hacen así... específicas donde puedes ir con Cosplay... y en el metro cuando ya se van a las convenciones.

Dante: Pues... en mi caso, no he ido a ningún otro lugar más que las convenciones. Yo no he tenido todavía “la chance” o la oportunidad de ir a otro lado, o sea así como de la idea de irme a otro evento... pero, ya hay otros lugares, por ejemplo hay un lugar donde se reúnen cada sábado que es la “Expo Rock Show” que también ha hecho concursos de Cosplay y pues también van para allá los chavos. La zona de reunión últimamente ha sido la zona de ahí de la Torre Latino que es el “Bazar de la Computación” alias “La Frikiplaza”, el Pikashop y demás, entonces ahí van los chavos los sábados o el fin de semana, más seguramente caracterizados, nada más para pasar el rato con la banda. Entonces... lo malo de esto es... bueno, también hay lo positivo de esto. Lo Chido es que lo puedas hacer... te digo, lo negativo nada más da auge a todas esas malas interpretaciones que dan muchos de estos prejuicios... digo de ahí pues hay otros eventos. Por ejemplo, en Iztapalapa, una vez al año hacían un concurso de Cosplay, no me acuerdo si es en la facultad de psicología, o sea, nada que ver con la idea ¿no?... pero era una de esas facultades que las hacía el concurso de Cosplay. Te digo, ahorita en la plaza en la que estoy trabajando es lo que hizo: lanzan un concurso de Cosplay y los chavos van. No es así como de que les den “el gran premio”, pero pues si es una cosa y pues vaya sus... ¿cómo decirlo?...

pues lo esencial, o sea, es un regalo que tú dices: “no a cualquiera se lo dan nada más por venir a pararte aquí con tu trajecito”. Por ejemplo ahí donde estoy trabajando en febrero 14 hicieron un este...le llamaban “circulo Cosplay de amor” donde la idea era encontrar a tu pareja Cosplay dentro del circulo con música. Personalmente yo no he tenido la oportunidad para asistir a esos eventos pero yo nada más en expos me he presentado.

Misao: claro, bueno, muchas veces es en las convenciones y se realizan cada 3 o 6 meses, bueno, hay cierto tipo de convenciones. Existen las TNT, La Mole, La COMIQUET, LA COMICON, la GeekCon, entre otras. Para el mes que viene de hecho está la TNT, para dentro de 2 meses es La Mole y luego otra. Entonces la idea, es que incluso se hacen sesiones de fotos donde te invitan a participar. Se hacen en lugares importantes de la ciudad como La Alameda, parques, monumentos y todo eso, incluso para noviembre hacen eventos de todo tipo...en la plaza Pikashop frente a la Torre Latino es uno. Muchas veces van en la calle chavos y llevan su Cosplay y es porque van a eventos, salen y siguen con el Cosplay y su vida pues “normal” incluso con el Cosplay puesto. Luego de tomarte las fotos puedes ir recorriendo los lugares de la ciudad e ir por ahí... como que no nada más te lo quedas para ti sino que la demás gente te ve y se pregunta “¿de dónde salió?”.

¿Cuál fue tu reacción al ver por primera vez un Cosplay?

Lilith: *(La entrevistada no evitó soltar una larga risa y acomodándose en su asiento antes de empezar a relatar. Se notó una gran alegría y animosidad por su parte ante la pregunta.)* Ay... muy padre. Me acuerdo que yo ya había visto algunos en el metro. Antes de meterme a esto había visto uno de *Naruto*, y como no había cámara digital ni nada de eso yo me dije “ay pero yo quiero una foto con ellos” y dije “lástima que no tuve ni siquiera una cámara de rollito para tomarles una foto” ni los celulares de entonces tenían cámara... Sí, fue de *Naruto*... y yo “¡Ay qué padre, yo quiero!” y pues fue así de “pues padre” pues es como si yo

viera al personaje ¡aquí en el metro! “¡Sasuke está tomando el metro!” dije: “¡Nooo!” (grita y ríe muy animosa ante este recuerdo) (*La entrevistada quiso agregar algo más en el punto de los medios de información donde se difunde el Cosplay*) Antes no era por redes sociales, era de voz en voz... y era una cosa muy, muy popular, y... bueno, igual como estaba muy abierto, o sea, lo encontrabas por la tele abierta esas caricaturas de Anime pues era padre, y ahora como está muy censurado y todo eso los tienes que encontrar nada más en DVD y eso subtítulos, no doblado al español latino... este... pues es como más prohibido llama más la atención y pues como es algo que tú no encuentras en un centro comercial cualquiera, ¿no? es algo como que muy, muy aparte, ¿no?, algo que... raro, ¿no?, inclusive la música y todo eso, todo lo que tenga que ver con Japón. Los Otakus locatarios de ahí ya tienen sus distribuidoras y ya tienen los conectes saben cómo pasar las mercancías por las aduanas y todo eso, pues ya le saben. Ahí es legal, o sea no, todo. Traen sus productos como discos, que son el Anime, las películas inclusive, este... música, ropa, accesorios, Mangas. Aquí es todo digitalizado, de hecho están subtítulos por los mismos fans (Anime y Manga) que son los *Fandubs*, son los que hacen doblaje... hacen las canciones adaptadas al español, e inclusive el *Fanart*, que es donde “tú haces tu versión de un personaje” en dibujo, ajá, digamos yo quiero hacer mi versión de Sakura y yo la quiero hacer con un vestido así diferente, ¿no?, y ya.

Dante: Bueno... mira: ahí hay dos formas. La primera pues fue en la entrada cuando llegas a la expo ¿no?... te digo, yo iba para un torneo o sea, nada que ver con eso ¿no?...llego y empiezo a ver a la gente y digo “¿pues qué va a haber?” ¿no?... “a la mejor alguna presentación o alguna obra... o alguna cosa” no me esperaba algo como de todo esto. Total, ya me fui al lugar que me correspondía fui a tomar mi lugar y “tralalalala”... cuando termine de eso del evento yo me fui a recorrer el lugar. Lo primero es que cuando entre al salón, me encontré con una valquiria de *Macross*... Entonces yo fui de “¿Qué pasó aquí?! ¿Por qué está esto? ¿Qué onda?” y pues yo no tenía una cámara, no tenía absolutamente nada con cámara y pues no manches... ¡qué padre! o sea... lo más increíble en ese momento era para mí era que “¡estaba hecha de cartón!”... “cartón con tela...” y

toda pintada y detallada y pues gracioso, porque yo la vi, ahí nada más parada en una esquina, y dije “no pues es alguna decoración ¿no?” y me acerco y... ¡sorpresa, es una persona! Y yo así de “¡¿Por qué?!”... estaba muy padre, quedé fascinado y pues cómo no encontré una cámara para tomarle foto. Ya sigo caminando y empiezo así a ver más personajes de Anime y así los chavos bien animados... haciendo poses... o alguna escena del momento, no pues así de que me sorprendió y me dejó fascinado. Y te digo, en ese momento no tenía la idea de decir “¡ah sí, lo voy a hacer yo!”... sino fue “¡la próxima vez tengo que venir con una cámara!”...es lo que trataba de contarte, o sea lo atractiva... tú ves al personaje en alguna serie y lo ves afuera, y no es así como ver algo mal hecho o bizarro, o sea lo tratan de detallar lo más perfecto posible... entonces ... es un momento que dices: “¡o sea wow! ¡Qué increíble! ¿Cómo le hizo para hacer esto?” y pues te digo, en ese momento, para mí como ese primer momento dije: “debí traer una cámara”. ¿Por qué? porque tenía que capturar ese momento, esa persona que portaba ese Cosplay. Te digo... era una serie que yo veía de más chico, y llego a ahí y lo veo y dije “ah, es una decoración” y ¡tómala!, ¡es una persona!, ¡es el personaje, esa es la máquina!

Misao: Bueno, mi reacción o sea, no fue al verme al espejo, sino que es la reacción comienza y es la emoción cuando te preguntan o se toman fotos contigo y es más importante hasta cuando ya ves las fotos. Entonces cuando ves las fotos ni tú te reconoces enfrente y es cuando te emociona el hecho de que pues “es que no me parezco” y pues la emoción si es grande porque dices “hice bien mi trabajo y estoy satisfecho con lo que hago” y es así de que te emociona el hecho de saber que no solamente estas tú disfrutando del Cosplay sino otras personas alrededor tuyo también lo disfrutan y lo que haces y pues... si también se toman fotos contigo e incluso te llegan a pedir tu correo y cosas así. El primer Cosplay que yo vi fue de la misma serie es Kira de Death Note porque el parecido era sorprendente, la misma cara, todo, la misma actitud y si es así de “ah, sí se parece”... más que nada, cada vez que ves un personaje es como si lo vieras por primera vez aunque lo hayas visto en muchas convenciones, por ejemplo, si ves a un chico vestido de tal personaje pero muchas veces no llega a despertar en ti esa

emoción... o sea, vas en la calle o en las convenciones viendo los Cosplay y ninguno te emociona, pero cuando volteas y ves a uno que se parece te emocionas como si lo vieras por primera vez. “¡Oh por dios, se parece! ¡Es él!” entonces es como la emoción... es como que no hay una primera vez que ves un Cosplay sino que todas las veces que ves un Cosplay es diferente, aunque sea el mismo pero con más parecido como si o vieras por primera vez.

¿Existen otras actividades que se pueden relacionar con el Cosplay?

Lilith: Pues...solamente las convenciones (además del Anime, Manga, Videojuegos) Existen los juegos de rol pero eso es otra cosa...es otra onda. En cuanto a música, hacen sus grupos coreográficos de J-Pop pero... ya se está perdiendo mucho eso. Corea si viene muy fuerte en esto. Si, Corea, Doramas, K-pop, todo eso, inclusive el maquillaje es donde viene muy fuerte... ahí radica la rivalidad, porque inclusive ahí en las mismas convenciones ya es de “¡ah! Ya no me gusta el J-Pop, ahora me gusta el K-Pop” o “El K-Pop está más chingón, ahora ábrete porque a ti e gusta el J-pop” entonces ya está empezando esa división que antes no había²⁴ (*La entrevistada se estremece de pronto al recordar un detalle sobre las actividades relacionadas con el Cosplay*) Eh... ¡los “Kamekos”!, que son los fotógrafos que se dedican a fotografiar a los Cosplayers, a los “idols”, que son los del J-pop o K-pop, ¿no?... Pero ellos hacen sesiones de foto profesionalmente, inclusive yo conozco a uno que es arquitecto e inclusive es Kameko...porque le gusta... y yo veo que aquí sí hay... negocio (risas). Entonces, él hace sesiones de fotos, ¿no?... profesionales, inclusive pagan los Cosplayers, cuando tienen, o los que tienen (recursos), pagan mucho por una buena sesión de fotos... y sí le invierten en eso. Con su cámara (trabaja) pero no cualquier cámara (risas) tienen cámaras profesionales así bien... dices: “¡no manches!” y ya te piden una foto, ¿no?... punto. Las convenciones así muy libres te piden una foto... o con su cámara de video, ¿no?... (y dicen) “¿De qué personaje vienes?” y “¿Cuál es su

²⁴ El J-pop y el K-pop son géneros musicales referentes a Japón (J-music) y a Corea (K-music) donde existen a su vez muchos subgéneros como rock, metal, ska, pop, entre otras. Actualmente se ha visto una gran demanda en cuanto al K-pop por lo que se ha desplazado a la música japonesa. Este tipo de música se da a conocer entre los fans porque son canciones que se usan como “Openings” y “Endings” (Temas de entrada y salida respectivamente) en las series de Anime, doramas y películas.

poder?” y tienes que hacerlo. En cuanto a sus sesiones o sea hay algunos que ya tienen su estudio, o al aire libre. Hay una que está empezando en esto, que quiere ser Kameko, hizo su sesión de fotos en El Parque Hundido... o sea, también están en espacios libres... ¡ay, también en el Parque Japonés! Ahí siempre van, porque es un parque que tiene un puente tipo... así japonés, oriental, y les gusta y queda para fotos... ¡Sí! Van a las convenciones, no faltan. Tienen sus... o son libres, o tiene su stand en un espacio ya para ellos donde tienen un fondo... negro o...sí negro y... ya no me acuerdo qué otro color, y ya tú puedes pasar y así tú llegas: “ay, me quiero tomar una foto” “sí, sí, sí” y ya. Inclusive hay quienes... ellos te acomodan qué pose quieres. ¡Sí, ay, tienen unas lucesotas así bien chonchotas! Híjole... el que yo conozco estaba cobrando todo su paquete en \$1000 pesos, pero no me acuerdo cuántas fotos pero era una foto grande, este... una foto así...chiquitas... no me acuerdo muy bien la verdad, pero así era. Las fotos se usan para su página, nada más...bueno, un Cosplay para darse a conocer... un kameko igual puede hacer ahí negocio, ¿no?... o sea vende sus paquetes y todo eso. Gran calidad en el trabajo. Inclusive me acuerdo que en la TNT pasada estuvo un stand de puras chicas... de fotos de chicas Cosplay, ¿no?... ahí, que ya son famosas y venden las fotos... inclusive ya hasta les piden su autógrafo, a estas chicas.

Dante: Okey... muy bien, las actividades que circulan alrededor del Cosplay han variado. A lo largo del tiempo han variado muchísimo, porque al principio nada más era Cosplay, o sea las series en sí, hacer los grupales, o sea tener diferentes personajes de la misma serie haciendo o mostrando esa escena que tú viste o de la película. Con el tiempo fue cambiando, te digo, diferentes actividades. Hubo un tiempo donde hasta llegaban a hacer como tipo las actividades de las “kermés” y pues haz de cuenta que hicieron eso también en la TNT, donde los casaban con Cosplay. Pero llegó el momento, no sé, de que si tú eras fan de algún personaje y encuentras a otro personaje que tú dices “no pues deberían terminar como pareja” “¡pues los emparejaban ahí!, o incluso los mismos chavos que son fanáticos... qué te puedo decir...más en el caso de las mujeres hacían que los personajes hombres los hicieran encontrar para que estuvieran como pareja... para que

estuvieran para las fotos juntos. De aquí se colaron muchas cosas... por ejemplo, los fotógrafos pues también igual como muchos de nosotros adoptamos el sobrenombre "Otaku" ellos adoptaron el sobrenombre de "Kamekos" o sea, ir directamente, tomar fotografías como lo es la costumbre allá en las convenciones de Japón: "o sea, yo voy y te tomo fotografías...pásame tu nombre o tu link, me pongo en contacto y te paso tus fotos" entonces... entraron en esa onda y pues, como sabemos, nuestra cultura no es la misma, entonces no es la misma idea de los Kamekos de "allá" a los de acá, porque aquí hay algunos que son "muy pesados" o son muy insistentes en tomarte una foto... entonces, luego nunca falta el sujeto que se pase de listo. Ahorita en la actualidad pues ya volvió a cambiar la onda y pues ya muchos chavos lo que hacen, por simple diversión o vaya lo hacen entre amigos para el momento, a los personajes les cambian los trajes o los vuelven más femeninos o masculinos...digamos, si tú tienes a *Vegueta* y a *Bulma* hacen a *Vegueta* mujer y a *Bulma* hombre. Entonces los cambian de género y ellos ven como las cambian, los re-diseñan pero los cambian y los reinventan.

Misao: Muchas veces está la realización de videos Cosplayer ¿no? y me refiero a que hacen los mismos Kamekos hacen sus sesiones de fotos donde graban a detalle a los Cosplay, los musicalizan, los suben a internet y la gente los mira... es como también se dan a conocer. Muchas veces cuando haces tus Cosplay como el que hice yaoi en este caso las chicas que son "fujoshi" te dicen "¡oh por dios!, ¿haces yaoi?" y dices no haces yaoi como tal sino "fanservice" que es hacer como si estuvieras haciendo yaoi pero nada más haciendo las fotografías. De estas mismas se hacen por ejemplo los grupales de Cosplay e incluso conoces a chicos que les gustan las mismas series que a ti y comienzan a hacerse salidas, comidas, etc. En mi caso yo hago fanfics con temática yaoi pero por ejemplo cuando lees un fanfic y te gusta tanto, es que tú te imaginas como describen al personaje y tú mismo como Cosplayer dices que te gusta ese fanfic y confeccionas el vestuario a como tú crees que lo describen ahí y es cuando surge la idea de que aunque solamente estaba leído ahora surge como realidad con un Cosplay.

Pensando a futuro: ¿Cómo consideras que ha cambiado la práctica del Cosplay en México?

Lilith: Pues... más industrializado. Lo que pasa es que ya vieron su negocio y realmente ya... ya no es una onda de convivencia... padre... y lo veo que es ya más por negocio y por moda que porque realmente te apasione el Anime, ¿no?... porque hay gente que a lo mejor ni sabe y ya lo quiere hacer nada más por la fama que le va a dar, y bueno, es mi parecer. Siento que es más industrializado... más mercado que por la pasión por el Anime y por lo que significado. Pues se trata de sí caracterizarme pero no para que nomás: “¡vean, el mío está más chingón que el tuyo!”. Pues sí, como te decía antes pues... de donde encontrarás, de... pon tú si el cabello era rosado pues te lo tenías que pintar, inclusive hay unos aerosoles especiales. Ahora son pelucas, ahora es el uso de pupilentes, cosa que antes pues no se veía, ¿no?...este... ahora... pues es que ya con tanta cosa pues ya inclusive meten ese ingenio...como robots, así.

Dante: El cambio se ha dado así: antes no era tan popular como lo es en este momento... en este momento ya tiene una popularidad muy grande y... así como tiene muchas cosas negativas también tiene cosas positivas. ¿Y cómo empieza este cambio? Cuando ya en las expo decían “voy a hacer un concurso para mandarte a Japón y representar a tu país”. Ahí ya es un cambio muy grande donde los chavos ya se ponen mucho las pilas y entonces entran a un nuevo concurso o sea, ya no es simplemente ganarle “así” a los de aquí sino ya es ganarte un derecho con todo pagado a viajar a un lugar lejano ¿no?...concurrir con gentes de otros países a un nivel profesional. Y hablamos de profesionales que no lo hacen simplemente por diversión sino por estos eventos... *La Mole* fue la que empezó a cambiar este concepto de Cosplay de un simple hobby a ser algo profesional, porque ya cuando contrataban chavos Cosplay para animarse en su convención y para dar la bienvenida en la entrada. Tengo una conocida que hizo muchas veces el traje de la Súperchica, del Arlequín del Guasón, a la Mujer Araña, entre otros personajes y muchas veces a Sailor Moon pero ya trabajó para *La Mole*, o sea, llegó como Cosplayer a *La Mole* y luego *La Mole* la contrata para

estar ahí. El cambio para los Kamekos fue igual, empiezan por tomar fotos, toman las fotos y empiezan a crearse páginas para subir estas fotos y empieza a haber esta relación y ya se hacen sesiones profesionales para Cosplay... ¿por qué?, porque en ese momento empezaron a salir revistas ya especializadas y ya estamos entrando en un cambio y la forma de entrar del dinero. Ya no es tanto un hobby, ya es un negocio, de aquí tiene que salir para hacer algo.

Misao: Bueno pues... yo creo que ahí ya es un trabajo ¿no? o sea... te esfuerzas de tal manera en hacer tu Cosplay que cuando ya te queda participas en ello y te das a conocer. Y si a la gente le gusta tu trabajo entonces te llegan a pagar o te promocionan y ya deja de ser mera diversión y ya se vuelve como una forma de comprometerte en lo que haces, ya no por diversión tuya, ya te pagan y es más serio. Algunos Kamekos en internet tienen páginas y muchas veces su trabajo es tomar fotos y compartirlas y muchas veces los Cosplayer siguen a ser los llamados Cosplayers profesionales. Muchas veces los que son los que promocionan las convenciones ven esas fotos, les gustan, te llaman y te contactan y te dicen “necesitamos que para tal convención vengas como invitado especial y compartas tus experiencias”... por ejemplo, algunas convenciones nos llegan a traer Cosplayers profesionales de Japón, entonces al verlos a ellos ya es más interesante ¿no? porque ellos son los que saben más del tema y son los que más se caracterizan y los que más se parecen entonces verlos a ellos es como una inspiración a poder acercarte más a ellos, no solamente en el ámbito profesional, sino vincularte más con la cultura de allá.

¿Cómo has visto que la sociedad reacciona al ver a los Cosplay en público?

Lilith: Mmm... sí, reaccionan muy chistoso (risas) porque si se sacan de onda, ¿no? te ven y... “ahí está una... ¿una qué?”, ¿no?... pero ya después te piden foto (risas). Si...luego ya sales del metro y... ¡híjole te piden fotos y si van con sus hijos pues más! Y ahí te ponen al chavito a lado y aunque no saben ni quién eres pero “¡tómame una foto conmigo!”, y hay quienes si te conocen e inclusive te llaman por el nombre del personaje....inclusive a mí muchos me gritaron: “¡Mishiro, Mishiro!”, y yo “¡Ahh!” (risas) si... y la gente se te queda viendo así como...

como...muy raro, diciendo: “¿ésta de dónde salió?” ¿no?... Depende... ¿no?... yo por ejemplo vengo de una delegación así muy conservadora...son “panistas”, son muy así de: “¡Ah! Por mi culpa, por mi culpa...” muy moralistas. Entonces, una vez que salí con mi peluca así... azul... si se te quedan viendo así como “¡No, eso es del diablo!”, ¿no? (risas) porque dicen que el Anime es “satánico”, que es “porno”, que es inhumano, que es violento, que induce al suicidio, ¿no?... y por eso ha habido muchas limitantes en cuanto a que lo transmitan aquí (en México)...eh... es como *underground* pero no es una tribu urbana ¡aguas con eso! porque un Cosplayer se ofende si le dices que es una tribu urbana porque para ellos no es una tribu urbana porque si... hablando ya de términos...¿si puedo hablar? ...este... que hablaste de Otakus... ¿no? ... inclusive esta división “Otakus y frikis”, entonces, un friki... piensan que es al que le gusta todo el Anime, ¿no?... y que si sabe, y un Otaku... de hecho en Japón el término “Otaku” está usado de manera negativa. Un Otaku para Japón no es nada más una persona que está muy entusiasmada con el Anime y que nada más habla de eso y que se viste con cosas de ese Anime y es un... un “ñoño”, ¿no?... un nerd que está muy obsesionado con solamente un tema (se refiere a que en Japón se puede ser un Otaku en otros temas, actividades o pasiones diversas, como los Otakus de los aviones, temas militares, fotografías, actores, obras, etc.) y aquí al contrario, ¿no?... aquí “Otaku” es al que le gusta el Anime y todo eso y....sí. Inclusive una vez que había unos japoneses pasando le dije a mi novio: “¡ay! Sería divertido que me vieran con un Cosplay” y me dijo: “ni se te ocurra, porque se ofenden”, porque ellos lo ven mal, como una cosa obsesiva porque allá nada más deja todo, todo, todas tu cosas, toda tu vida social por hacer este tipo de cosas. Entonces, allá es usado de una manera negativa el término Otaku porque están obsesionados con eso y aquí no... bueno aquí... aquí si me complico un poco en términos porque no me acuerdo muy bien porque sí, friki es una cosa y Otaku es otra, aunque para mí sigue siendo lo mismo, me gusta el Anime y todo eso. Aunque si en las redes sociales sucede eso: “si, yo soy friki, no soy Otaku” y si, otra vez esa división de la que te contaba... o sea, Otaku es nada más el que quiere “ser”, ¿no? y realmente no sabes de qué se trata... pero si hay una diferencia entre frikis y Otakus. Creo

que friki es a lo que le gusta todo lo gringo y de todo, de todo: caricaturas, series, todo, y Otaku es el que nada más se dedica a puro Japón.

Dante: Mira, pues en general es una reacción negativa. Entonces conocen al personaje más, y yo digo, hay muchos problemas en esa cuestión... entonces, o hacen burla, o digamos que vienes “bien empaquetado con tus cosas” (en el transporte público) pues hasta parece que les dices “más empújeme ¿no?”. Yo hice un Cosplay que llevaba una especie de cinturones en el pantalón y no me podía mover con facilidad. Me subo y unos sujetos en el metro me empujaron para entrar y jalaron esas piezas, rompiendo el Cosplay, y cuando llegue tuve arreglarla como pude. Compré una engrapadora y las engrapé, porque ya no tenía el tiempo para estar cosiendo, pero... te digo hay muchos que lo hacen o no te quitan la mirada de encima. Mucho de esto les debe pasar a las chicas, porque cuando traen su Cosplay está el hostigamiento tanto con miradas o con cuestiones donde nos las dejan en paz. Es una reacción negativa... aunque también hay positivas, porque hay veces en los que tú vas con tu Cosplay y la gente automáticamente cree que tú estás en un evento o estás haciendo algo y entonces te piden foto. Te piden foto afuera del metro, en los tacos, en el restaurante. A mí me tocó que hice otro Cosplay de un traje de un ninja, y entonces yo salí y me asomé y antes de llegar al metro me dijeron que si iba algún lado o si iba algún evento, o sea les llama la atención y les da curiosidad y me pidieron una foto y me la tomé...y entonces ese es el lado positivo, el lado bueno, que mucha gente lo ve y “¡está padre!” y tómale la fotito... y luego llegan a conocer al personaje y tú te emocionas... lo lamentable pues, es menos y lo general lo otro, aunque tiene ciertos problemitas, aunque si después de la convención o en la expo, a fuera, una persona te hizo el día con esto pues es excelente.

Misao: Pues en parte si es violenta porque por ejemplo cuando yo salgo de mi casa con mi Cosplay y voy caminando la gente se te queda viendo raro pero yo siento a que eso se debe a que son de mente muy cerrada y porque no quieren experimentar cosas nuevas. Entonces, a veces si lo considero un problema porque hay veces que, aunque a mí nunca me ha pasado, a varios compañeros si,

que van en la calle y a las chicas las asaltan o les llega a pasar otra cosa y les dicen “no pues para que te vistes así” o te dicen “ay, es que tú eres raro y eres diferente” y te van tachando porque te vistes de manera diferente a como cree la gente que debe ser. Incluso la gente no se pone a pensar que detrás del Cosplay es un chico normal que se dedica a ir a la escuela, a trabajar, etc., y que en sus tiempos libres hace algo diferente a lo usual.

¿Qué es lo que podrías considerar como puntos positivos y negativos en el proceso creativo del Cosplay en general?

Lilith: Pues...digamos, si tienes problemas en casa o algo, estás deprimido o algo pues esto ocupa tu mente, ¿no?, te distrae. Te distraes y muestras tu ingenio, hasta te sientes bien contigo mismo porque dices: “¡Ay, pude lograr esto, con mis manos!”, porque para un chavo esto tiene mucha creatividad, ¿no?... positivamente yo digo que sí, y digo, que esté en drogas, que esté robando, que esté en otras ondas muy negativas pues aquí nada más te caracterizas y pues ya... o sea es muy creativo. Lo negativo: que hay personas que se clavan tanto en el personaje que ya no salen de ahí, inclusive “¡ah, ya no me llamo María, ahora me llamo Sakura”!, ¿no? y “¡yo soy Sakura!” y todo el tiempo es Sakura, ¿no?...entonces ya, ahí es cuando ya está mal porque pierdes totalmente el piso, ¿no? de que no sales de esa realidad, ya no salen de ahí, ahí se quedan. Otra cosa es que hay muchos chavos que están ahí desde hace mucho tiempo y ya están grandes y más cosas no han hecho... o sea, nada más hablan de eso, no abren sus mentes para otras cosas, porque es lo único que conocen.

Dante: ¿Qué aspectos negativos le encuentro?... eso sí está de pensarse eh...aspectos negativos en... cómo te podría decir... en tiempo... no sé...podría decir que pues hay muchos chavos que lamentablemente se clavan mucho y te digo “no rompen con ese momento”, o sea, con el personaje y ahí está ese momento que no debería estar. Otro aspecto negativo pues es en particularmente la cuestión económica. Estas gastando tal cantidad de dinero en hacer un Cosplay cuando podrías utilizar ese dinero para otras cosas, que muchas veces en algunas familias lógicamente te va a causar ese problema ya que “ te estas gastando ese

dinero que te estoy dando para hacer eso” y más en el caso de los chavos que son estudiantes, en la prepa por ejemplo, los papás no les va a parecer que los chavos se gasten \$1500 en un trajecito cuando el dinero es para otra cosa ¿no?... no sé... es que si hay aspectos negativos como la actitud en la convivencia entre chicos y chicas ¿no? (en cuanto a la relación entre Cosplayers) muchas veces es más pronunciados entre las chicas... pero digamos: entra la chica (a la expo) y encuentra otra chica vistiendo el mismo Cosplay y está esa rivalidad, celos (risas) que es diferente entre los chavos y pues sería más la onda como la envidia de “ a ella le quedo bien chido” o sea... como más de lucirlo y eso... y está el otro lado de que la convivencia de que se dan los casos de que se llegan a dar las parejas en esto y eso entra en lo positivo ¿no? ... ya estas relacionándote a otro nivel con la gente y se dan otras oportunidades.

Misao: Bueno... cosas negativas es la cuestión del dinero por ejemplo, porque muchas veces no tenemos el dinero para pelucas o para completar la entrada... incluso que la gente te mire feo en la calle si es un poco extraño.... pero ya cuando te olvidas de todo esto y dices “ya estoy bien de cómo estoy” entonces ya lo demás deja de importar. Pues con los mismos Cosplay es positivo ¿no? porque entre nosotros mismos nos apoyamos y lo que me llega a sorprender es que cuando son grupales que suben al escenario muchas veces le ha pasado que a un Cosplay que le sucede una desgracia, o se le rompe la espada o se le escurre el maquillaje y todo eso , entonces lo que tienen los Cosplayer es que aunque no te conozcan y te ven que estas en un problema ellos te apoyan, o sea te dice “¿qué pasó?, no te preocupes aquí traigo un seguro” y se lo quitan y te lo ponen. O si se te corrió el maquillaje te dicen “no te preocupes aquí traigo maquillaje ve lo que te sirve y úsalo” y pues es como esa idea ¿no?, te dicen “ten cuidado o algo así” o “se te cayó algo, toma” y entonces es como el apoyo mutuo, aunque no te conozcan.

Finalmente, para cerrar esta entrevista, cuéntame ¿Cómo se relaciona esta actividad del Cosplay con tus otras actividades cotidianas?

Lilith: Pues está difícil... porque.... en mi vida familiar no ha habido problema, inclusive les gusta... o sea no me ven como “¡ah, ya estás grandecita!” no, con todo se divierten. Soy su “botana” (risas), inclusive me preguntan y yo les respondo. En la escuela pues... no vengo con Cosplay a la escuela... o sea, pues no, pero siempre intento traer cosas que son alusivas a eso pero... no mucho, o sea, como que yo lo he separado un poquito. Eso lo tengo como muy aparte... aunque siempre me ha gustado el Anime desde que lo conozco, ya está en mí, me ha sensibilizado, o sea, más que nada por el mensaje que transmiten, o sea, no es la típica caricatura que “a la princesa la rescata el príncipe y su premio es que se casa con él” o sea no. Aquí es de “si tú quieres lograr una meta tienes que luchar por ella, ¿no?... va a haber obstáculos, va a haber quien te va a estar chingando, va a haber gente que te va a estar retando, va a haber muchos obstáculos pero tú tienes que resistir y llegar hasta el final, ¿no?, o sea, es lo padre y por eso me ha gustado.

Dante: ¡Huy pues de muchas maneras! Porque mucha gente no me considera una persona “común” o normal por lo mismo. Pero más allá de eso me ha ayudado en el aspecto de guiar ciertos factores de vida. A parte de eso me ayudó económicamente porque puse un local con esta temática. Entonces es una cuestión laboral o de negocios. Yo también en un tiempo fui “comiquero” y me entró esa onda de hacer mi propio comic. En una kermés en la preparatoria me tocó hacer retratos estilo Manga a los chavos ¿no? Ya desde chiquito lo tenía muy metido y entonces cuando llego a la adolescencia pues es otra onda porque pues te digo...hasta ahorita es esa idea que tengo, de incluir a lo mexicano con lo japonés. Hacer eventos donde tengamos las dos culturas juntas y llegar a hacer un evento que agrade al público. Ya forma parte de mi identidad, es muy cercano. He tenido la oportunidad de aprender el idioma, de ver costumbres. Ya no sólo es la cuestión “Otaku” sino conocer más a fondo la cultura japonesa. Bueno pues principalmente agradecerle por la oportunidad de pedirme esta entrevista y bueno, pues no tenía antecedentes de este tipo pero pues... el Cosplay aparte de que mucha gente lo ve como eso de “ay qué onda con esto” pero es una oportunidad muy padre porque te ayuda a ganar confianza y relacionarte con muchas personas

y conocer a otra gente que le gusta lo mismo que a ti. Y pues, ha sido algo que pueden hacer los chavos y les ayuda también a tener esa dedicación, a que se apliquen a que “si quieren hacer algo pues tiene que hacerlo paso a paso y ponerle esa dedicación para lograr el objetivo”... y pues que a lo mejor si en ese momento lo quieren hacer de la mejor manera va a haber algún tropiezo o algo pero que tienes que salir adelante...

Misao: Bueno, es importante porque muchas veces tienes que dividir tu tiempo en espacios ¿no? por ejemplo tienes que dividir tareas escolares como laborales, como en casa. Tienes que darte tiempo para todo, para las tareas y tienes que pensar en qué momento es tu tiempo libre para hacer tu Cosplay. Muchas veces cuando vas a las convenciones sueles a veces no dormir, porque a veces te falta algo y eso que te falta suele llevarte 3 o 4 horas en hacerlo, entonces muchos Cosplayer están así: como buen mexicano siempre lo dejan todo para última hora. Lo que te falta para el día siguiente es, que llegas a tu casa a hacer tus deberes, a las 9 de la noche empiezas a hacer tu trabajo de Cosplay, incluso te llegan las 4 de la mañana y apenas lo vas terminando y te duermes 2 o 3 horas y levántate, arréglate, ponte el maquillaje, los pupilentes, la peluca y todo y vete a la convención. Muchas veces aunque te dure el traje 1 hora porque lo hiciste a la carrera pues a veces te emocionas y dices “ah, aunque lo hice de última hora pero me salió” ¿no? (Risas) Incluso algunos Cosplayer llegan y te dicen “¿este Cosplay fue hecho a la última hora verdad?” porque luego llegas con tu Cosplay con las hebras colgando y los otros Cosplayer te las cortan y te dicen “aquí hay que quemarle” y sacan todo para quemarlo y entonces si como que... hay que saber medir los tiempos. Incluso si vienes preparando el Cosplay con 3 meses antes de la convención siempre hay algo que te faltará a la última hora y es por lo que no sueles dormir un día antes. Pues que sería divertido que los demás lo practicaran como para que vean lo que se siente o que tomen su tiempo para que se sientan a realizar su Cosplay porque no es nada más una pérdida de tiempo, porque quizá no es algo que a la gente le beneficia luego, luego, pero es un beneficio sano, una diversión sana. No estas dañando a alguien con algo que a ti te gusta y es

preferible estar gastándote tu dinero en telas, en confecciones y de más que estar gastándolo en otra cosa... es un vicio sano (risas).

Se les agradeció el espacio y la atención a los sujetos de estudio y estos prometieron aportar las imágenes de sus Cosplay pasados y los que apenas están en progreso. Los Cosplayer accedieron a reunirse en la convención TNT de octubre del 2014 para observarlos en su ambiente.

4.2 Muestra de los Cosplay hechos por los sujetos de estudio.

Lilith Morrigan (Etna)



En las fotos podemos apreciar que Lilith gusta de las series como Sailor Moon. Según cuenta Lilith en la entrevista, la serie de Sailor Moon marcó de manera importante su vida, por lo que le gusta caracterizarse de su personaje favorito: Salor Neptune.

Se pueden apreciar que en el caso de este Cosplay ella usó varios tipos de técnicas como la cartonería para hacer sus aditamentos como el espejo, algunas técnicas de corte y confección y también de caracterización del personaje.

Nótese que en este caso que el parecido con el personaje es muy relevante, ya que Lilith confiesa sentirse muy identificada con *Sailor Neptune* y no sólo por la apariencia física. Lilith menciona que las fotos fueron tomadas en la

Expo TNT y que su novio también participó con su Cosplay en algunas fotos (la foto de la derecha). En el caso del primer Cosplay de la izquierda, Lilith menciona que fue de los primeros Cosplay que ella hizo y aunque confiesa que fue manufacturado por otra persona, en su mayoría y que es un diseño particular, ella lo caracterizó de igual manera como sus otros Cosplay.



Imágenes de los personajes originales en los cuales Lilith se basó para hacer sus Cosplay.



Fotografía tomada en una convención en compañía de otro Cosplayer que hace pareja con el Cosplay de Sailor Neptune de Lilith.

Misao (Geraldine Martínez)



Estas son algunas imágenes que Misao aportó para esta galería. Ella cuenta que el primero de la izquierda se llama Toph de la serie de AVATAR: La leyenda de Aang. Este Cosplay le trae muy buenos recuerdos por experiencias como la que relata en su entrevista. Menciona que el proceso para hacerlo consistió en muchas horas de preparación y de modelado, así como preparar la caracterización.

Nótese el parecido físico en estos Cosplay. La imagen del centro es *Allen Walker*, personaje de la serie *D Grey Man*. El Cosplay de la derecha es una fotografía profesional que toman los Kamekos en las convenciones. Es una buena representación donde la comparación con los personajes originales y los Cosplay resulta ser muy buena. Misao menciona que estas fotos fueron realizadas en eventos diferentes como La Mole, una reunión especial de Cosplayers y otras más.



Imágenes de los personajes originales en los que se basó Misao para sus Cosplay



Imagen del Cosplayer haciendo una pose característica del personaje.

Dante (Alberto Ugarte)



Dante nos comenta que tiene mucho tiempo dentro del mundo Cosplay/Otaku y que ha realizado muchos Cosplay. Principalmente hace Cosplay para las convenciones como la Expo TNT y La Mole.

En sus Cosplay se nota además del parecido físico, la fidelidad a los personajes originales. El primer Cosplay es del personaje llamado *Cobra* de la serie *Fairy Tail*. La caracterización es buena, así como los materiales con los que está hecho el Cosplay.

En la tercera foto se puede observar a Dante en el evento que relató dentro de la entrevista donde fue el mejor Cosplay elegido por una estrella Cosplay japonesa invitada a esa convención. Se aprecia su caracterización en el escenario y la manera en que resalta del resto de los otros Cosplay a sus espaldas. En este último Cosplay se aprecia el arma enorme que empuña Dante para darle una buena caracterización a su personaje llamado *Kurogane* de la serie *Tsubasa Reservoir Chronicle*. Dante muestra sus Cosplay de manera en que pueda apreciarse el excelente parecido con el personaje.



Personajes originales en los que Dante se basó para hacer sus Cosplay.



Una fotografía donde se muestra a Dante interactuando con otro Cosplayer dentro de la TNT

Capítulo 5

El proceso creativo en el Cosplay

El individuo creativo llega a amar a su trabajo y de hecho, no puede vivir si él. Y la clase de placer que extrae de efectuar descubrimientos científicos, resolver un enigma de la naturaleza o completar una obra artística se puede comparar seriamente, con el tipo de placer que obtiene la mayoría de los individuos del contacto sexual con alguien a quien ama.

(Howard Gardner: "Arte, Mente y Cerebro".)

5.1 La creatividad en lo artístico

En nuestra sociedad actual existe un problema que se ha venido presentando en todas las esferas sociales, la cual representa una pasividad intelectual y afecta principalmente a los más jóvenes. El problema es una enajenación que les quita su capacidad creativa, de exploración y de expresión. Este problema se puede definir como un proceso socio-cultural que impone a los jóvenes algunos estándares por medio de los medios de comunicación masivos, instituciones, la familia, autoridades etc. Estos limitan su creatividad hasta el punto de convertirlo en seres pasivos que sólo acumulan información y no se les permite auto realizarse por medio del arte y la creación intelectual. La manera en que la sociedad presiona a estos jóvenes es por medio de la intimidación, muchas veces por las personas más cercanas a los jóvenes que siempre les imponen reglas de conducta o alguna otra moralidad. Es por este motivo que actualmente los jóvenes son seres pasivos que ya no filtran la información que recaban del mundo y esto ha ocasionado que carezcan de una ideología íntegra en comparación con otras generaciones pasadas como, por ejemplo, los jóvenes de la década de los 60's y 70's. Éstos mantenían una ideología filosófica y política que se presentaba a favor del autodescubrimiento y su importante papel en la sociedad que representaba la base creativa e innovadora en todas las ramas del conocimiento incluyendo las artes como un punto vital. Éstos eran los movimientos contraculturales de los jóvenes que alcanzaron tal magnitud que cambiaron la sociedad por completo y la

manera de “ser” joven. Desgraciadamente debido a los futuros cambios políticos en México y en todo el mundo, estos movimientos fueron controlados y aniquilados por los regímenes autoritarios y estos jóvenes fueron violentados en más de un sentido, arrojándolos al olvido y al desprecio social.

Esto ocasionó la ruptura de los verdaderos ideales juveniles de la sociedad actual con ayuda de los medios masivos de información que manipulan y preparan “estereotipos” y modelos de personalidad que deben seguir los jóvenes. Esto y mucha más es lo que ha ocasionado que los jóvenes sean seres tan pasivos que ya no cuestionan el contenido cultural al que están siendo expuestos por los medios y la sociedad en general.

De esta manera es como surgen pequeños grupos contraculturales o subculturales que expresan una alternativa muy diferente a la hegemonía cultural establecida en nuestro país. Aquellos grupos mantienen un lenguaje y valores simbólicos propios, reinterpretan la realidad con sus creaciones artísticas ya sea en la música, pintura, literatura, cine o algún otro medio artístico, pero siempre están reconociéndose a sí mismos como personas subjetivas, sensibles, creativas y autónomas. Es así que muy pocos grupos culturales permiten darles tanta libertad a los jóvenes partiendo de sus inclinaciones y motivaciones personales. Es por eso que el mundo Otaku/Cosplay es uno de los pocos círculos sociales entre los jóvenes que manejan tal libertad, dando varias opciones de expresión y les dan nuevas motivaciones, formas de interpretar su realidad por medio de sus actividades y caminos de expresión artística como lo es, claro está, el Cosplay: una manera de reinterpretar la realidad, reinterpretarse a sí mismos y a su relación con la sociedad en general.

Pero ¿qué es la creatividad presente en los jóvenes? Permítanme responder esta pregunta apoyándome en una escritora sensible llamada Ethel Krauze que publica un texto en la UACM. La autora, además de hacer un hermoso trabajo sobre la creatividad en la literatura y cómo aprender a ser sensible antes sus muchas puertas y sentidos, estas reflexiones se aplican a todo proceso creativo humano, ya que son maneras de percibir el mundo exterior a nosotros y a

reinterpretarlo. Ella reflexiona sobre los obstáculos actuales de la sociedad occidental frente al proceso creativo:

Para cerrar el ciclo creador hay que pasar por cada uno de los puntos del proceso. No podemos llegar a la idea sin haber pasado por la sensación... Es común en nuestras civilizaciones occidentales poner una línea horizontal, como si fueran rivales, el sentir y el pensar. De hecho nos hemos convencido de que nuestro sentir va por un lado nuestro pensar por otro, y nos convertimos en el campo de batalla de dos enemigos irreconciliables. Aceptamos ideas que nos vienen de fuera, sólo porque "la sociedad" nos las impone, y no advertimos que no son nuestras ideas porque no han surgido de nuestro propio proceso; es decir, no son la desembocadura de nuestra sensación, nuestra emoción y nuestro sentimiento. Por eso las sentimos enemigas de nuestra más profunda intimidad.²⁵

De esta manera Krauze menciona los obstáculos que la sociedad expone a las personas y evita que ellas expresen sus propias ideas y creaciones. Los Cosplay por ejemplo, también tienen muchos obstáculos de este tipo, como ya se mencionó en las entrevistas a los sujetos de estudio: la sociedad es uno de los más crueles jueces y críticos ante los Cosplayer y Otakus en general, sin darse cuenta que atacan a personas creativas, sensibles, inteligentes y con deseos de conocerse a sí mismas y a la realidad que los rodea, algo que muchos miembros de la sociedad nunca llegarán a ser por su propio estado de enajenación.

Volvamos de nuevo al proceso creativo... ¿cómo se da este proceso en el cerebro humano? ¿Qué es lo que sucede en el cerebro humano que hace que algunas personas sean muy creativas y sensibles? La autora menciona los tres sistemas que constituyen al cerebro: el reptílico, el límbico y el neocórtex. En el reptílico se encuentran los instintos más primitivos como la agresividad y las tendencias territoriales; en el límbico se desarrollan las sensaciones y emociones, y en el tercero es donde se maneja el raciocinio. Menciona entonces acerca de esto: *El arte, por su naturaleza sensorial, llega al sistema límbico. Toda obra de arte es en principio un estímulo visual, auditivo, táctil, y hasta olfativo-gustativo en el caso del arte culinario. Por eso "sentimos" el arte, más que entenderlo.²⁶*

²⁵ Krauze, Ethel. "La casa de la literatura". UACM. Colección: Al Margen. México 2009.

²⁶ *Ibidem*, pp39-40.

Después de esto, Krauze hace un recuento de los estados o niveles del cerebro dependiendo del número de ondas cerebrales presentes en cada uno de ellos. Estos estados son el *beta*, donde nos encontramos en la vigilia y en estado de alerta; el *alfa*, donde nos encontramos “soñando despiertos”; el *delta*, donde nos encontramos en fase de sueño ligero y finalmente, el *theta*, que es donde nos encontramos totalmente dormidos. Krauze menciona que el estado alfa es el estado ideal donde se presenta la creación:

El estado o nivel alfa es el de la creación. Para percibir más ancha y hondamente el mundo debemos dejar la vigilia total, que supone una atención dirigida, discriminadora de todo lo que no sea su objetivo, su meta. Por ejemplo, si vamos manejando en la lluvia por una carretera desconocida, no nos detendremos a contemplar el paisaje, porque lo que importa es llegar a salvo. Pero si no hay una amenaza, manejamos automáticamente y podemos entrar en el estado alfa para apreciar la luz de las nubes, y vagar entre las ensoñaciones que esa sensación nos despierta... de cualquier modo, este estado es como el crisol donde se mezclan los elementos que van a dar origen a la obra de arte y que nacen tanto del estímulo físico como del movimiento emocional... todos podemos inducir este estado, buscarlo, llamarlo, evocarlo... pero no olvidemos que la mejor manera de habitar en él es vivir con los sentidos abiertos hacia el sentido de la vida. Tampoco olvidemos que es el camino hacia la experiencia estética, y que ésta se consigue tanto percibiendo como produciendo, que son las dos etapas de la creación artística.²⁷

Krauze ejemplifica de manera clara las partes que constituyen al proceso creativo de la cuestión artística. Sin tantos obstáculos podemos observar que es un punto de vista totalmente directo por parte de una persona creativa muy cercana al arte y que desea difundir una nueva forma de ver al arte: percibiendo, sintiendo y razonándolo a la vez, es una mezcla necesaria de varios elementos para poder disfrutar del arte.

²⁷ *Ibíd*em pp42-43.

Para poder entender un poco más a fondo la relación de creatividad y sus procesos que se presentan en las personas de todas las edades, me apoyaré de otro autor que ha estudiado estos fenómenos en varios campos, ya que desde la perspectiva de la presente investigación podemos aplicar dichos enunciados fundamentados a los jóvenes que se dedican a las creaciones denominadas Cosplay, que además de servir como una vía de expresión, sirven también como instrumentos para autodefinirse como personas creativas, imaginativas y sensibles. Tal vez es cierto que existen una variedad de corrientes filosóficas y conceptuales que traten el tema de lo artístico, lo estético y lo creativo por caminos separados, pero en la presente investigación lo que se trata de relacionar es el proceso creativo de los jóvenes que en muchos casos llegan a relacionarse estas tres vías al momento de reflexionar acerca de su actividad creativa que es el Cosplay con lo cual se pretende mostrar reflexiones fundamentadas desde varios puntos y perspectivas conceptuales

Howard Gardner, en su obra *Arte, Mente y Cerebro*, intenta brindar resultados fiables y bien fundamentados que fueron el resultado de varios estudios realizados en niños y adultos y en diferentes grados de creatividad. A continuación mostraré algunas de las más importantes enunciaciones en dicha investigación que brindan al presente trabajo buenos argumentos que ayudan a comprender los procesos creativos de jóvenes y adultos en cualquier campo artístico-cultural. Primeramente Gardner hace una reflexión acerca de los procesos de creación artística en general, mezclando conceptos sobre creación y arte en diferentes niveles para lograr captar el argumento principal de su investigación. El autor expresa: *La clave para comprender la creación artística se encuentra, según creo, en una atinada alianza de los enfoques estructuralistas con la investigación filosófica y psicológica de la actividad simbólica del hombre.*²⁸ De esta manera tenemos una perspectiva inicial de su fundamento filosófico para entender el enfoque de sus investigaciones sobre la creatividad, mismas que tomaron gran lapso de tiempo en recolectar e interpretar.

²⁸ Gardner, Howard. *Arte, Mente y Cerebro: una aproximación cognitiva a la creatividad*. PAIDOS. México. 2005. Pp 71.

Para relacionar las investigaciones de Gardner con el trabajo presente, me permito citar otro argumento del autor donde se indica la relación de la creatividad con el ser humano y su alcance cognitivo:

Tanto el niño pequeño como el artista adulto muestran una disposición, incluso una avidez, por explorar su medio, por probar distintas alternativas, para dar rienda suelta a ciertos procesos inconscientes... para ambos, el arte brinda un medio privilegiado, y quizás único, de expresar las ideas y los sentimientos y los conceptos que son más importantes para ellos. Sólo de este modo pueden los individuos enfrentarse consigo mismos y expresar su propia visión del mundo de maneras que resultan accesibles a otros.²⁹

Gardner expresa audazmente su reflexión acerca de las consecuencias de aquella inquietud artística que se presenta en todas las personas por conocerse a sí mismos y al mundo por medio del arte y de expresarse por estos procesos artísticos hacia los demás. El arte, expresado por el autor, se puede englobar en todas aquellas actividades en donde se relacione la creatividad, la imaginación, el autoconocimiento y la cosmovisión personal de cada individuo. De esta manera pretendo incluir al Cosplay dentro de estas actividades artísticas basándome en lo anterior, ya que cumple con todos los puntos que Gardner menciona, pues se puede hablar incluso de la creatividad inmersa en el arte de hacer Cosplay.

Otro argumento de peso en la obra de Gardner que embona en este apartado creativo en el Cosplay se presenta más adelante. Ya que en este apartado se busca reflexionar sobre los procesos, evoluciones conceptuales y culturales de los individuos acerca de los cambios de su mundo interior como el exterior por el medio de la creación, encuentro esta afirmación de Gardner como trascendental para poder comprender a los individuos creativos y saber cuáles son sus motivaciones:

²⁹ *Ibíd*em, PP 146.

La persona creativa busca relacionar diversas facetas y teorías que se encuentren dispersas en su campo de interés, a efectos de encontrar una síntesis coherente y completa. Lo que es más, el individuo creativo normalmente produce una red de actividades, un complejo de búsquedas que atrapa su curiosidad durante largos periodos.³⁰

A lo largo de la obra de Gardner se pueden observar argumentos que van dirigidos a la comprensión de los objetivos y motivaciones de las personas creativas y en donde, además de analizar a niños pequeños y personas dedicadas al campo artístico, siempre existe un vínculo que lo relaciona con todas las personas en general de toda cultura. Gardner menciona además que todas las personas creativas son aquellas inquietas que conservan un grado de curiosidad y asombro infantil que los lanza a la exploración personal y externa. El individuo creativo, menciona el autor, persigue una serie de metáforas dominantes que son imágenes de amplio alcance que son ricas y susceptibles para ser exploradas. Menciona además que los niños mayores de 7 años han alcanzado un dominio de los valores simbólicos de la sociedad en la que viven y que se puede relacionar abiertamente con los procesos creativos, siendo estos muy importantes:

Comprender símbolos es algo necesario en todos los aspectos de la vida: ya sea que se estudie un mapa, se cuente el cambio después de haber hecho una compra, se participe en una discusión o simplemente se contemple un cuadro, es preciso reconocer que un elemento determinado o un conjunto de elementos, “representa” cierto objeto del mundo. En efecto, el uso de símbolos es tan difundido en la cultura humana que resulta difícil encontrar alguna esfera de la expresión del hombre que no contenga símbolos o simbolizaciones.³¹

Finalmente, a lo largo de investigación he tratado de enfocarme en aquel “todo” que engloba a una persona creativa como lo menciona Gardner.

³⁰ *Ibíd*em, PP 447

³¹ *Ibíd*em, PP 156

Tanto los procesos creativos como intuiciones, motivaciones, complementos, simbolizaciones y circunstancias, son importantes para la comprensión de las obras creativas de los individuos, y en este caso del Cosplay, se necesita una visión muy abierta e incluyente de varios enfoques conceptuales para poder argumentar a favor de dicha práctica como un objeto cultural y creativo con atributos estéticos y artísticos.

5.2 El proceso creativo del Cosplay y su relación con las artes populares

Como ya hemos observado en las entrevistas de los sujetos de estudio, muchas técnicas que los Cosplayer usan para la realización de sus trajes tienen relación con las técnicas de las artes populares y más. La intención de la investigación es darle ese valor estético, tanto a los Cosplay como a las técnicas de las que están hechas. Primeramente para poder enfocarnos en este tema, usaremos el apoyo de Colombres, un especialista de la cultura popular y sus artes. Él se expresa así:

Toda cultura es un largo y complicado proceso acumulativo y selectivo, y no se forma de un día para otro, porque se haya cambiado por decreto la estructura social. Los lemas y clisés pueden activar, movilizar lo que ya existe de algún modo, pero no sacarlo en una noche de la nada. Los que aspiran a revocar de un plumazo la historia cultural de un grupo no proponen más que dogmas para llenar el vertiginoso vacío, nuevos mitos funcionales surgidos de la cúpula del poder que tardarán seguramente décadas en arraigar en el imaginario social, ya no viven a profunda y no un simple barniz para recubrir un interés. De ahí que los resultados de estas aventuras suenan siempre a chatarra, a cosa hueca, como el hombre de hierro del estalinismo, buena estampa para estimular el aumento de la producción, pero más que pobre si de construir el hombre del futuro se trata.³²

Claro está que entre las artes populares y el Cosplay se observan muchas diferencias, ya sean conceptuales, técnicas, artísticas, y hasta filosóficas, pero, ¿podría existir una especie de vinculación por más mínima que pueda ser? La cultura Otaku, en este caso, cuenta con sus lenguajes y valores simbólicos propios, manteniendo una finalidad, una causa y una consecuencia. Tal vez

³² Colombres, Adolfo. "Sobre la cultura y arte popular". Serie antropológica.

directamente no se le considere una cultura popular o a sus técnicas como una motivación comparada con las artes populares tradicionales, pero el Cosplay tiene sus propios valores simbólicos, rituales y hasta brinda una experiencia estética muy compleja, completa y llena de significados culturales dentro de sí. Si bien el Cosplay puede mantener esa cercanía con las artes populares, no cabe duda de que muchas de las técnicas usadas para la confección de un Cosplay son “prestadas” de esta área artística. Por ejemplo: la cartonería, el trabajo en madera, la costura, el modelado, la pintura, etcétera, son habilidades artísticas que los Cosplayers, en este caso los Cosplayers mexicanos, deben aprender de algún entorno y que muchas veces en un principio son conocimientos adquiridos en talleres, consejos, tutoriales, entre otros muchos medios, pero la finalidad es la misma: expresar un significado, vivir la experiencia estética, la caracterización de un personaje para auto-reconocerse en él. Este “préstamo”, partiendo desde nuestra cultura popular tradicionalista mexicana, puede parecer un tanto acertada al comparar las técnicas de las artes populares.

Si se compara al Cosplay, por ejemplo, con una práctica característica del arte popular como la creación de máscaras a base de la cartonería para una fiesta tradicional, encontraremos una similitud muy cercana. Una cercanía que se encuentra especial reforzada por los fines de cada práctica. Pongamos de ejemplo una práctica tradicional del arte popular de Colima donde los danzantes usan máscaras y otro donde un Cosplayer hace una máscara para completar su atuendo:

<p>Máscara de madera de tzompantle (Colima, fiesta del 3 de mayo)</p>	<p>Máscara Cosplay de Tobi (Naruto) hecha por un usuario de u foro virtual de Cosplay llamado -Rashiel-</p>
<p>Objeto: Máscaras zoomorfas (coyote, jaguar, tecolote, chivo, burro, gallo, gato), y antropomorfas (<i>bartolo</i>, morenos y alegóricas como el <i>tiempo</i> y el diablo)</p>	<p>Objeto: Máscara del personaje Tobi de la serie de Anime “Naruto”.</p>

<p>Materiales: Madera de tzompantle, blanco de españa, pinturas industriales.</p>	<p>Materiales: Masilla blanca, un globo, una herramienta plana con el borde redondo, un bol para apoyar el globo.</p>
<p>Técnicas: Se desbasta la figura de un trozo de madera, se afinan el rostro y facciones, se aplica blanco de España y se pinta con pintura acrílica de bote.</p>	<p>Técnicas: (Comentado por Rashiel) <i>La extendí en una mesa me medí la cara y la hice un poco más ancha de lo normal recorte un ovalo mal cortado hice el agujero para el ojo y lo puse encima de un globo del tamaño de mi cara, este proceso hacerlo con ayuda que se te vuelca el globo sin avisar. Después con un modelo de la máscara, empezar a marcar las espirales de la máscara sin apretar mucho y poder corregirlas si salen mal. Una vez hagáis el dibujo hacer hendiduras para marcar el relieve (este proceso tomároslo con calma y mucho cuidado). Nota: cuando la masilla se agriete echarle agua para que se ablande. Nota: las hendiduras se hacen mas fáciles si mojáis la herramienta que uséis (de ser posible que sea roma, semicircular).</i></p>
<p>Usos culturales: Los danzantes utilizan las máscaras durante diferentes celebraciones, como la Semana Santa donde participa la cuadrilla de la Danza de los Morenos, la fiesta de La Santa Cruz (3 de mayo) y las pastorelas. En su celebración los danzantes portan</p>	<p>Usos culturales: El Cosplayer comenta que desea realizar el Cosplay para asistir a un evento en una convención de su localidad. Desea caracterizarse lo más fielmente de su personaje favorito Tobi. (Además de todo lo relacionado con el proceso creativo del Cosplay en</p>

máscaras que representan a diferentes animales de la región o a personajes de sus tradiciones, las cuales vienen de una mezcla de creencias nahuas y cristianas. Ellos mismos tallan sus máscaras en madera de tzompante y luego las pintan de vistosos colores. Uno de esos talladores es don Hermilio Candelario, quien le enseñará gustoso el arte de su oficio.³³

si) También se menciona que los Cosplayer pueden participar en otro tipo de eventos como concursos, pasarelas, exhibiciones, algún festival cultural japonés u otro tipo de convenciones especializadas donde se dan los eventos “grupales”.³⁴

Resultados:



Resultados:



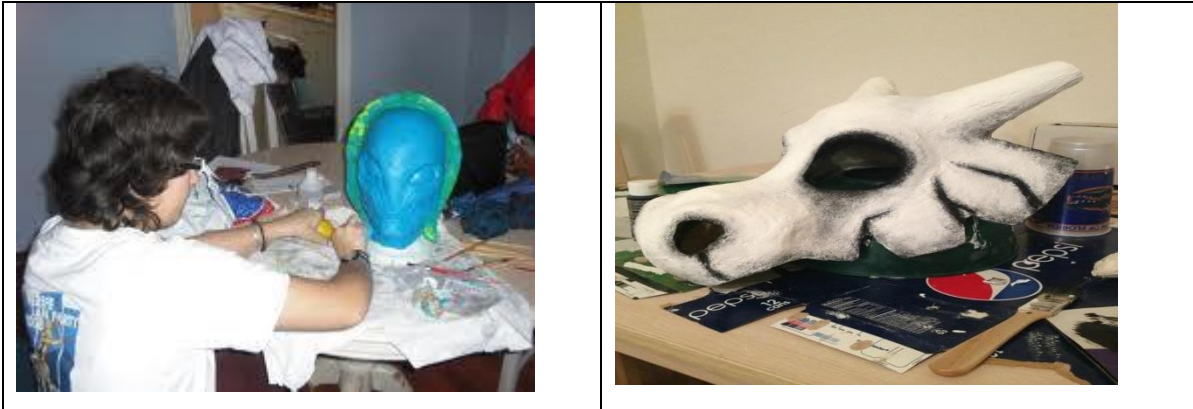
³³ http://sic.conaculta.gob.mx/ficha.php?table=artepmex&table_id=106
<http://www.mexicodesconocido.com.mx/las-mascaras-de-suchitlan-entre-el-juego-y-el-misterio-colima.html> Páginas revisadas el 21 de septiembre del 2014 a las 17:17

³⁴ <http://www.cosplay.com/showthread.php?t=207217> Página revisada el 21 de septiembre del 2014 a las 17:15

De esta manera se puede comprobar que la creación de máscaras del arte popular mexicano y la creación de máscaras y aditamentos dentro de la cultura Cosplay son muy similares, ya sea con la finalidad, los materiales y las técnicas con las que están hechos o con los procedimientos que el creador debe desarrollar para lograr su obra final.

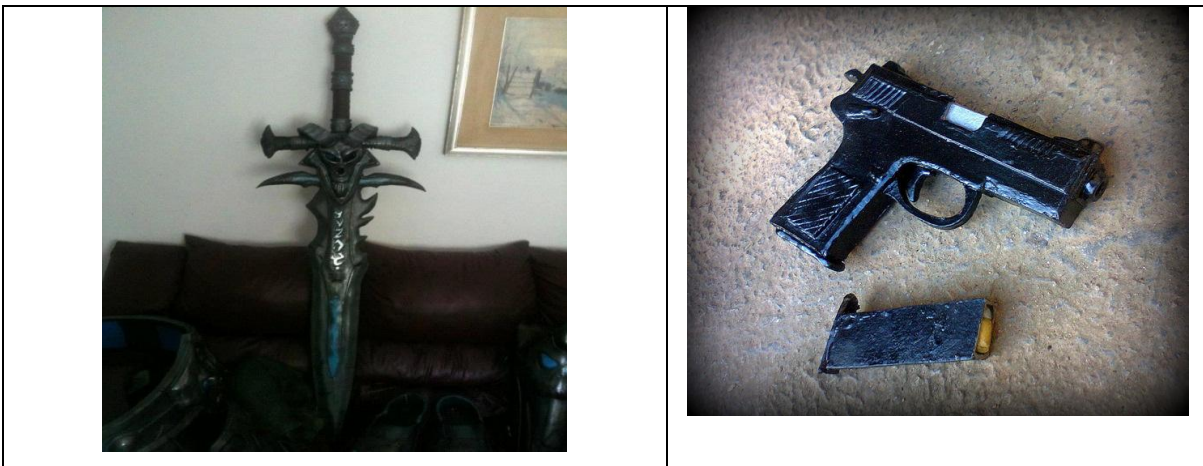
A continuación presento otros ejemplos del uso de las técnicas artísticas de la cartonería, tallado de madera y demás técnicas de las artes populares aplicadas al desarrollo de un Cosplay:





Estos son algunos ejemplos que se pueden encontrar en foros especializados donde dan pequeños tutoriales a los Cosplayer en general para que puedan hacer sus máscaras y diseños. Nótese que muchos materiales son de fácil acceso como papeles de diversos tipos, pintura acrílica y vinílica, alguna técnica de tallado de madera, y procesos de cartonería en su mayoría. No dista mucho del procedimiento con el cual se hacen las máscaras y otros elementos en el arte popular.

Este mismo procedimiento se aplica para realizar algunos elementos externos al personaje como lo son armas, sombreros, guantes o armaduras especiales, extensiones, dijes, aparatos o artículos mágicos del personaje, escudos, armas de fuego, en fin, todos los accesorios que se deseen representar por medio de estas técnicas artísticas muy accesibles:





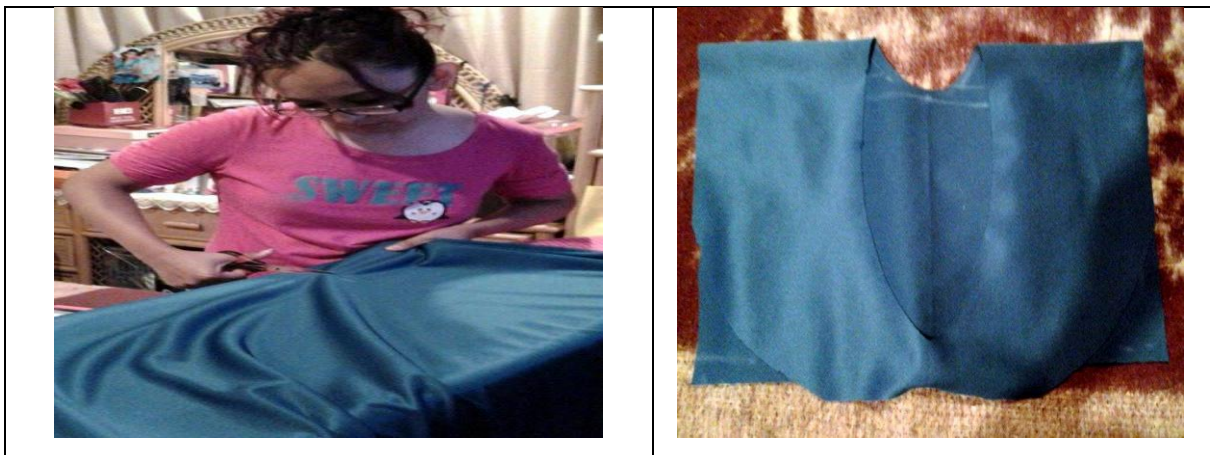
Este aspecto no limita en ningún sentido a los Cosplayers para realizar sus accesorios. Es como un intérprete musical que desea hacer su versión de una obra de otro autor. El Cosplayer hace su versión personalizada del accesorio y le puede anexar o remover elementos a su antojo.

5.3 El proceso creativo de un Cosplay a detalle: el caso del Cosplay de Lilith Morrigan

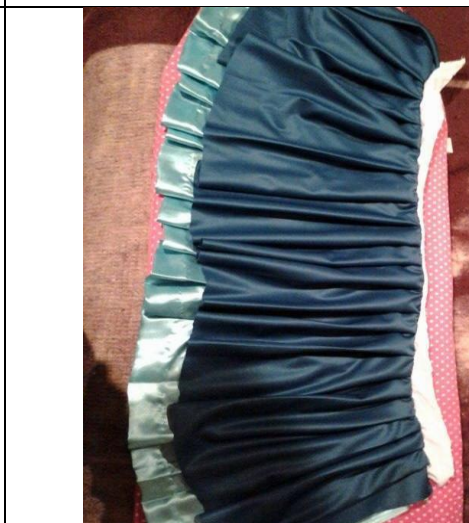
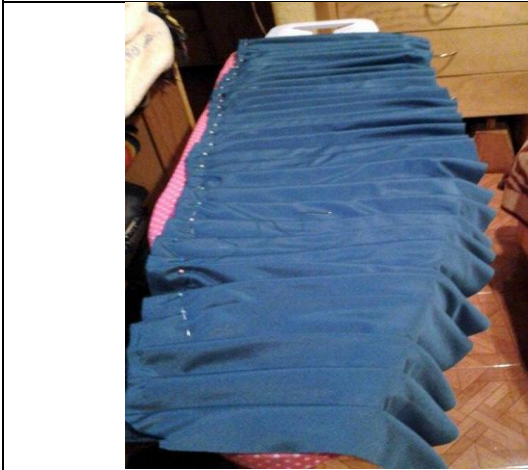
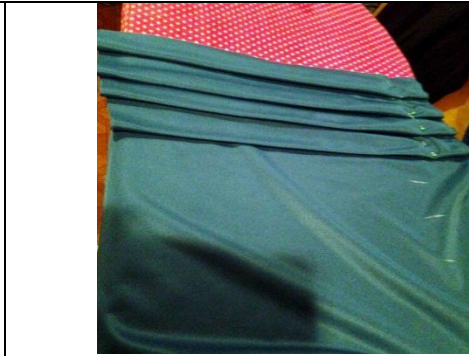
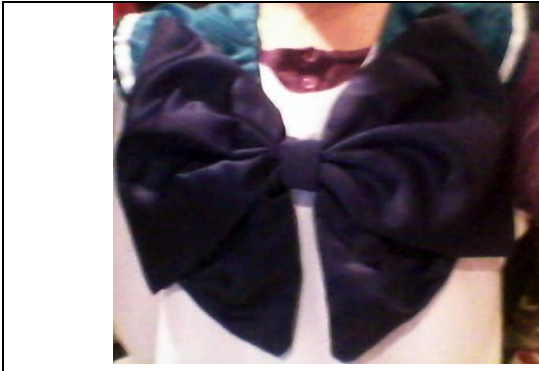
El ideal de la obra de arte, ideal del que se habla en contraposición a su realidad, es una expresión con la cual se da por sentado que la genuina creación es un proceso cuya prosecución, cuyo fin es siempre problemático.

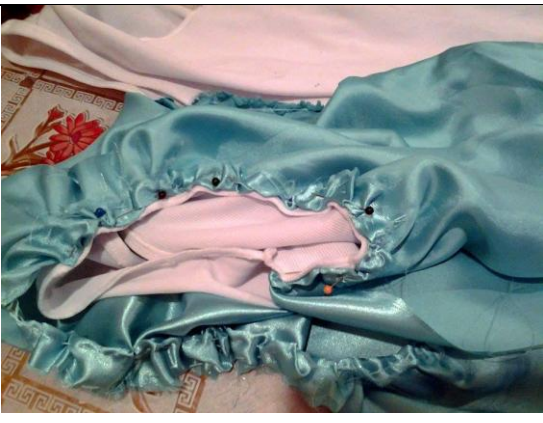
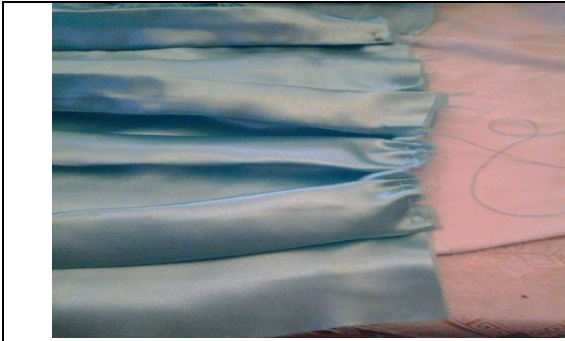
(Max Bense: "Estética".)

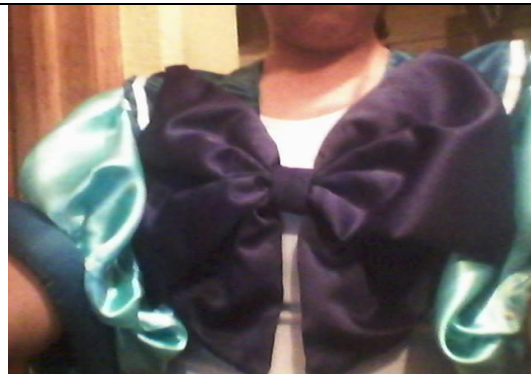
Presento a continuación el proceso creativo detallado del Cosplay de Lilith Morrigan, sujeto de estudio entrevistado, la cual nos facilitó fotografías de todo el proceso creativo de su Cosplay de Sailor Neptune. En las fotografías se puede observar el proceso desde que se diseña el Cosplay, los materiales íntegros antes de comenzar el trabajo, el trabajo de ensamblado, la adaptación, el cálculo de medidas, la semejanza al traje original, el modelado, la fabricación de los accesorios y detalles desde el principio, entre otros procesos ya mencionados en la creación de un Cosplay:













Resultado final

Capítulo 6

La observación participante en el ambiente Otaku/Cosplay

Nos contentamos con admitir que la creación de la obra de arte sólo interesa en la medida en que satisfaga la percepción estética, en que el objeto estético se haga visible... la obra de arte no es algo que se desarrolle por sí mismo en un acaecer, sino que es algo creado, algo hecho, algo producido.

(Max Bense: "Estética".)

El motivo por el cual se decidí implementar una investigación por medio de la observación participante, en este caso en las convenciones más importantes de la Ciudad de México, fue para poder conocer información de primera mano de Cosplayers que acuden con sus creaciones a dichos eventos.

A continuación presento la información obtenida en algunas de las convenciones, expos y concursos más esperados:

6.1 Concurso Nacional de Cosplay Frikiplaza 2014 (Final)



Evento: la final del Concurso Nacional de Cosplay Frikiplaza 2014

Fecha y lugar: Sábado 2 de agosto del 2014 a las 12:00Hrs. Planta alta de la Frikiplaza, Ciudad de México. Zona de juegos.

Este concurso fue esperado durante un largo tiempo por los Otakus y Cosplayers de todo el país. El día de la presentación se llevó a cabo en la zona de juegos de la Frikiplaza.

Los antecedentes de este evento se remontan a una larga tradición de concursos Cosplay patrocinados por la Frikiplaza, un hito de referencia para los Otakus de la Ciudad de México desde hace más de 10 años. La Frikiplaza es una zona comercial donde diariamente se reúnen grandes cantidades de apasionados del Anime, Manga, Videojuegos, comics y la tecnología en general. Actualmente la Frikiplaza cuenta con muy buena asistencia y respeto por los fans, ya que se ha convertido en una zona céntrica de reunión donde se reúnen los Otakus a convivir, conocer gente nueva, mostrar sus Cosplays y otras creaciones y a adquirir todo lo novedoso en cuanto al Anime y Videojuegos se trata. Esta plaza se encuentra a unos pasos de la Torre Latinoamericana y tiene una extensión muy semejante a una convención de comics como La Mole, ya que cada vez crece más la extensión y hasta ha logrado apropiarse de los espacios vecinos ampliando su oferta y sus locales. Debido a la importancia de dicha plaza, fue que se decidió que la final del concurso de Cosplay se llevará a cabo en este lugar.

Para que la parte final del concurso se llevara a cabo, previamente hubo una selección en diversos estados de la República Mexicana en donde se encuentran otras Plazas de la Tecnología y que, por decisión de un jurado especializado, se decidiría quienes serían los mejores Cosplayers para que representaran a su Estado en la gran final que se llevaría a cabo en la Ciudad de México.

Desde el inicio de la convención, en la hora acordada, ya se comenzaban a aglutinar grandes masas de asistentes en la entrada a la plaza. El evento había sido muy difundido en los pasillos de las plazas cercanas y en las redes sociales. Los asistentes comenzaron a agruparse en la planta más alta de la plaza, la zona de juegos, donde en esta ocasión había sido adaptada con un escenario, una zona de grabación y un amplio espacio para albergar a todo el público que comenzaba a llegar a la zona. Para acceder a la planta alta, uno debía internarse

por los pisos y pasillos previos que están llenos de locales de comics, Videojuegos, aparatos de computación, de Anime, Manga, Cosplay, trajes, mochilas, peluches, artículos originales, zonas de comida y bocadillos japoneses, zona de TCG, entre otros más. Media hora antes de que comenzara el evento, los Cosplayers se congregaban incluso calles antes de la plaza, muy cerca del Palacio de Bellas Artes, donde los otros transeúntes siempre se asombran al ver los grandes números de Otakus y Cosplayers en las calles ya preparados. Al momento en que el evento estuvo a punto de comenzar, la mayoría de los pasillos de la plaza se comenzaron a vaciar, congregándose todo el público en la planta más alta. Gracias a la organización del personal de la plaza, el público pudo acomodarse sin tantos problemas en el espacio asignado, además se dispusieron grandes aparatos de regulación de la temperatura, con lo que el ambiente bochornoso estaba constantemente refrescado por los ventiladores.

Una vez que el espacio estuvo completamente lleno, algunos presentadores se ubicaron en el escenario y comentaron sobre las dinámicas del concurso, así como de la historia de estos eventos en la Frikiplaza y en otras partes del país. Cuando mencionaron a los ganadores en otros estados y que estaban por presentarse en dicho concurso, hubo una gran emoción en general. Algunos Cosplayers no habían asistido para participar en el concurso, sino que habían asistido al evento para convivir, divertirse y tomarse fotos con los Kamekos que también hicieron acto de presencia. El público asistente era en su mayoría jóvenes de todas las edades, y alguno que otro adulto. Estos jóvenes venían en parejas o en pequeños grupos de amigos. El jurado estaba constituido por expertos en el tema de la confección, caracterización, técnicas, modelaje y algunos Cosplayers profesionales.

Con la máxima capacidad en el espacio, comenzó el concurso. Se presentaron los concursantes, uno a uno, con un video previo mostrando en pantallas gigantes la historia del Cosplayer, sus trabajos previos, el estado de procedencia así como alguna breve descripción de sus motivaciones.

Los asistentes al evento eran Kamekos profesionales y amateur, también el público quería fotografiar a sus Cosplayers favoritos. Los Kamekos profesionales mostraban aparatos fotográficos profesionales y semi-profesionales, lo que demostraba mucha seriedad del evento.

Desde el primero Cosplayer que se presentó, se pudo observar la seriedad, profesionalización y entrega de los participantes hacia el evento. Como ya es un nivel muy elevado en cuanto a calidad y caracterización, los Cosplayers no sólo modelan y presentan sus obras ante el jurado, sino que ya incluso tienen muy bien preparado y montado escenografía, música y efectos para poder hacer su presentación por medio de un performance organizado. Parece que esta regla de presentar un performance es también un requisito para los concursantes y la cual el jurado toma en cuenta. Los trabajos expuestos emocionan y envuelven al público asistente: realmente se observan a los personajes caracterizados dando la ilusión de observar realmente a los personajes favoritos en uno de sus momentos más característicos.

Los jueces están encargados de hacer preguntas en cuanto a los materiales, estructuración del performance, calidad de las técnicas y del proceso creativo así como la motivación y expectativa de los participantes. El evento duró aproximadamente tres horas, debido a que la cantidad de participantes, duración de los performance y la calificación por parte del jurado hizo de este evento algo muy serio. Durante todo el desarrollo la cantidad del público asistente no hacía más que aumentar, por lo que las presentaciones de los Cosplayers eran muy bien recibidas debido a la complejidad de los Cosplayers y sus actuaciones. Todos los participantes demostraban ser muy profesionales y en más de una ocasión, el público, el jurado y otros Cosplays se sorprendían de la alta calidad del trabajo, materiales, composiciones y otros elementos. Sin duda elegir al ganador sería una decisión muy difícil para los jueces, pues el ganador de dicho concurso sería premiado con un viaje a Japón para representar al país en otros eventos de carácter internacional.

Así se desarrolló el concurso. La difícil y estricta decisión de los jueces terminó por otorgarle el primer lugar a un concursante que había preparado el Cosplay de la Princesa Peach de la serie de Videojuegos de Super Mario Bros., pero la característica más singular era que este papel femenino fue representado por un hombre. Esta decisión fue muy acertada por los jueces, ya que calificaron todos los elementos que antes ya había mencionado, pero que además del impacto que el Cosplayer ocasionó en el público, siendo que la Princesa Peach gracias a su performance y excelente caracterización, se ganó el gusto del público. Así fue como se eligió al ganador del concurso.

Esta clase de eventos se están presentando en lugares especiales donde acude un gran número de Otakus y Cosplayer. Este concurso, que no es el primero en llevarse a cabo con estas características, bien se pudo comparar en tamaño con los grandes concursos que se desarrollan en las convenciones como la TNT y La Mole, debido a su gran concurrencia y prestigio, donde los Cosplayers ya toman un perfil más allá de lo amateur, la afición y la diversión: el Cosplay toma un carácter más formal, serio y profesional.

A continuación presento una pequeña galería con las fotos de los Cosplayer más impresionantes del concurso:





Una Cosplayer que no participó en el concurso, pero que asistió disfrazada para disfrutar de la convivencia con otros Otakus.



Un participante que tenía preparado un performance con la armadura de Iron Man y War Machine. Los materiales con los que está hecho el Cosplay parecen ser latón y fibra de vidrio.



Una Cosplayer caracterizada de Maléfica, personaje de la película del mismo nombre. Está hecho con materiales especiales que se ajustan al personaje como plumas artificiales y otros.



Cosplay de Kratos, uno de los Cosplayer favoritos de la tarde. El sorprendente parecido físico con el personaje causó ovación entre el público. Este Cosplay realizó un sorprendente performance con un momento emblemático del juego de God of War.



El público estuvo completamente atento a las presentaciones de los Cosplayers.



La seriedad con que los Cosplayers asumían su presentación emocionó bastante al público, quien desde un principio expresaba su voto a favor de ciertos concursantes



Uno de los puntos que se calificaba era la buena caracterización de los Cosplay así como los elementos externos de los que se apoyaba el personaje.



Algunos concursantes habían preparado elementos de apoyo como este Cosplay de uno de los Nueve Espectros del anillo de El Señor de los Anillos, quien realizó un enorme dragón hecho de materiales especiales para darle un aspecto más fiel al personaje.



Este Cosplay es de Ash de la serie Pokémon, quien asistió al concurso para lucir su disfraz y tomarse fotos con el público.



Un par de Cosplays favoritos del concurso posan juntos. Observen los detalles que muestran sus trajes. Se aprecian elementos hechos con diversas técnicas y materiales, además del laborioso trabajo de maquillaje



El Cosplay que ganó el concurso nacional: la Princesa Peach, quien obtuvo el viaje a Japón.

6.2 Cosplay en la CONCOMICS



Evento: ConComics

Fecha y lugar: sábado 27 de septiembre del 2014, Centro Banamex

Desde la entrada se observan adornos, carteles y publicidad del evento. Como es una expo nueva no hay mucha concurrencia en el primer día. 1:20pm, hora de acceso a la expo. Se observan pocos Cosplay. Haciendo un recorrido general se observan stands de retratos Manga, artículos japoneses como dulces y productos comestibles, stands donde se presentan algunos comics mexicanos o representantes de la industria del cómic nacional, áreas de juegos de video, áreas lúdicas donde se puede jugar lotería, puestos de camisetas, peluches, comics o Mangas, figuras, botones, mochilas, imágenes estampadas, un estudio fotográfico montado para Kamekos y Cosplay, una zona de karaoke party, un escenario principal, el área de los invitados internacionales como los Cosplayers y actores para la firma de autógrafos, la zona de k-pop, y otros stands donde se adquieren artículos relacionados al mundo Otaku.

A las 14:15pm la expo comienza a poblarse poco a poco. Hay muchos Cosplayer registrados para los eventos. Uno de los principales atractivos del evento es la presentación de actores de doblaje. Hay muchas filas esperando un autógrafo de ellos. Escenario principal: actuación especial de actores de doblaje de la película animada Frozen. En el stand de Cosplay se encuentran los invitados especiales.

14:30pm: la fila de autógrafos crece demasiado acaparando la mayor parte del público asistente. Los actores invitados pertenecen a las series de tv como Walking Death, Power Rangers, entre algunos Cosplayers internacionales.

16:20pm, zona de descanso: observación participante en el evento. Este día en la convención se presentó una audiencia moderada. Aunque la ConComics es una expo relativamente nueva, ésta se anuncia que será en el futuro la mejor convención de Anime y comics en América Latina. Todas las convenciones empezaron con pocos recursos. Aunque las presentaciones programadas terminaron antes de lo previsto, las principales actividades seguían siendo la fila para la firma de autógrafos, las fotos de los Cosplay con los Kamekos, el público tomando imágenes de los Cosplay y la expo en general. Se observaron algunas coreografías de agrupaciones de k-pop que se encontraban en un área adaptada como escenario. Los Stands en general siempre presentaron una buena concurrencia.

Se observa que el público asistente a la expo presenta las siguientes características: son principalmente jóvenes de entre 17 y 26 años de edad. La mayoría viene en parejas y algunos en pequeños grupos de Cosplay o de k-pop. También algunos jóvenes vienen acompañados de sus padres o de gente adulta. Casi todos presentan en sus ropas algún elemento que los distingue en el mundo Otaku como son playeras, mochilas, botones, gorras u otro elemento.

La expo termina sus actividades a las 20:00pm, pero cerca de las 17:00 pm se puede observar que la gente comienza a dejar el evento. La expo se ubicó en un lugar próximo al metro Cuatro Caminos en la Ciudad de México. Considero que fue una zona muy poco accesible para los asistentes. Tal vez un poco lejana y su ubicación pudo interferir para que más gente pudiera asistir como en otras convenciones ya conocidas. Las instalaciones estaban muy cómodas y espaciosas, ventiladas y limpias y ya que se llevó a cabo en el Centro Banamex se encontraban varias exposiciones al mismo tiempo. Puesto que el espacio asignado a la ConComics se encontraba en la última sala de exposiciones, se

pudo observar que había grandes espacios vacíos, lo que le daba una sensación de vacío.

Una de las principales diferencias que se notó a primera vista entre la ConComics y otras convenciones es la ubicación. Otras convenciones como la TNT y La Mole están ubicadas en el centro de la Ciudad de México y de metros aledaños, muy fáciles de encontrar. En cambio, el Centro Banamex se encuentra a 20 minutos en automóvil del metro Cuatro Caminos, a más de 5 km de distancia de éste, por lo que el transporte también es una de las complicaciones en este caso. El precio del boleto fue de \$120.00 y aunque en general fue una pequeña expo, la calidad de los eventos presentados fue muy aceptable, sin mencionar que además a todos los asistentes se les obsequió material conmemorativo de la expo como bolsas y mochilas entre otras cosas, regalos que no se ven regularmente en otras expos. En general, el ambiente fue tranquilo, con poca concurrencia. La Concomics se presentó sólo dos días en el DF pero se tiene planeado que se presente además en otros estados de la república y en el extranjero.

En seguida muestro una pequeña lista de los Cosplayers que asistieron al evento, con una descripción de sus disfraces y los materiales con el que lo hicieron:



Boba Fett- Cosplay hecho de fibra de vidrio especial mandado a hacer en Londres.



Shingeki no Kyojin (protagonistas) Telas especiales, manufactura casera.



Bleach (Ichigo) Hecho con gabardina y tela sarga. El arma está fabricada con madera tallada a mano y pintada con aerosol especial. Todo realizado manualmente.



Los Cazafantasmas. Trajes hechos con telas especiales.



Assassin Creed Girl . Traje hecho con vinipiel y algunos accesorios adaptados



Baby Buzz Lightyear y Harry Potter. Trajes adaptados.



Misty de Pokémon Peluca especial.



Kamen Riders. Trajes hechos de fibra de vidrio, vinipiel y accesorios especiales.



Lolita y Maid. Diseños personalizados. Varias telas incluyendo popelina y encaje.



Batman y Cabeza de Caballo. Diseños especiales de manufactura casera.



Asuna, Misaka Mikoto y Rin. Diseños de varias series, de materiales accesibles como popelina y armas hechas por los Cosplayer. Las pelucas son especiales.



Cosmo (Los padrinos Mágicos) y Ariel (La pequeña sirenita) Cosmo: Máscara, alas y varita mágica hecha con técnicas de cartonería (Papel) Ariel: Traje hecho con telas especiales y algunos aditamentos como los lentes y la peluca.



Power Ranger Verde. Traje hecho con fibra de vidrio, licra, pasta de poliéster y cobertura de hule espuma. La daga está hecha con pasta para modelar.



Rei (Sailor Moon) Tela especial con relleno de peluche, moños adaptados y algunos accesorios hechos a mano.

6.3 El Cosplay en la Geek Expo



Evento: Geek Expo México

Fecha y lugar: Sábado 4 de octubre del 2014 Auditorio Blackberry

12:00pm, entrada a la expo. Se puede observar poca concurrencia. En la puerta principal se reúnen pequeños grupos de Cosplayers. La mayoría de los asistentes

aparecen en parejas o en grupos pequeños. Al ingresar a la expo se observa la forma en que está organizada, siendo que este espacio es un centro de espectáculos escénicos principalmente. Un aspecto importante que llama la atención es que desde un principio, junto al boleto de admisión, te adjuntan un pequeño cartel donde se menciona que la segunda emisión de dicha expo ya está preparada para salir más adelante.

12:45pm. En la expo se presenta poco público asistente. Se ven pequeños grupos de Cosplayers. Las instalaciones del auditorio han sido aprovechadas para poner algunos stands, como la venta de playeras, figuras coleccionables, mochilas y bolsas estampadas, productos oficiales, muñecos pelucas, fundas de almohadas estampadas, posters originales, Videojuegos oficiales y hasta el último piso cerca de los balcones del escenario, hay una zona de comida. Otro tipo de stands que se observan son los de los clubs, de comics a la venta, de la “frikiplaza”, y en el centro de todos ellos, el escenario principal.

13:00pm. En el escenario principal se presentaron artistas invitados como el famoso Gus Rodriguez del antiguo programa de Videojuegos de TV “Nintendomanía” y de la revista “Club Nintendo”. Después de esta presentación actuaron algunos grupos juveniles de k-pop mexicanos, uno de hombres y el otro de mujeres, los cuales presentaron coreografías propias y algunos covers de otras agrupaciones famosas coreanas.

Durante el transcurso de la expo se pudo observar que la concurrencia fue creciendo progresivamente, aunque no tan llena como en otras convenciones como en la TNT. El boleto de admisión tuvo un costo de \$150.00 por un solo día y \$500.00 el pase VIP con validez los dos días del evento. Este último pase tenía privilegios como: pases en primera fila, convivencia directa con los invitados y algunas sorpresas más. Algunos invitados especiales en el evento fueron Cosplayers profesionales japoneses, maestros en artes marciales y principalmente cantantes.

El público se detalla de la siguiente manera: se observan principalmente jóvenes de entre 15 y 25 años de edad. Se reúnen en parejas y en pequeños grupos. Algo característico es que la mayoría de los asistentes presentan algún distintivo en su vestimenta que los caracteriza como Otakus: pines, camisas y mochilas estampadas, gorras, Cosplay, muñecos, etc. El ambiente se presenta muy calmado y da una sensación de espacio abierto debido a la concurrencia muy regulada. Debido a que el auditorio fue adaptado como una expo, la principal sensación continúa siendo el escenario principal. El escenario contaba con gradas y butacas las cuales funcionaron como asientos para observar las presentaciones especiales de la expo, algo poco común en este tipo de eventos donde la principal actividad es rondar los pasillos interactuando con los demás asistentes y curiosear en los stands. Por lo anterior es que se puede observar a la mayor parte del público sentado en las butacas en vez de andar rondando los pasillos.

Las actividades ofrecidas en la Geek Expo, en comparación con otras convenciones, son muy reducidas, sencillas y a pequeña escala. No hay grandes filas esperando en la entrada, ni gran variedad de stands o concursos. Todo está a pequeña escala. Un detalle que resalta es que algunos asistentes vienen acompañados por una persona adulta, quien sobresale de todo el ambiente.

La ubicación de la expo fue mucho más accesible en comparación con la Concomics, pues esta expo se encontró muy cerca del metro Chilpancingo en la Ciudad de México.

2:00pm. El público se sigue concentrando en el escenario. Hay muchos Cosplayers rondando el escenario principal y se toman fotos con los Kamekos. En ese momento se presentó una "idol" mexicana que caracterizada con un Cosplay especial, interpreta openings y endings de los Anime de moda.

Las parejas abundan y aunque hay una mayor asistencia, los Cosplayers que asistieron van en compañía de otros Cosplayer. En ningún momento se observó a un Cosplayer solitario. El ambiente continuó calmado y los pasillos se mantienen poco transitados. Poco a poco el público fue creciendo en número de

manera progresiva. Tal vez se debió a la localización del evento, que siendo mucho más accesible que la convención Concomics, más gente pudo dar con el lugar de manera directa. Cabe mencionar que la difusión del evento se dio principalmente en las redes sociales como Facebook.

Algo característico de esta convención, es que la Geek Expo se autonombra como una expo exclusivamente de temática japonesa y según la difusión de las actividades sus mayores atracciones provenían directamente de la zona de Akihabara en Japón. Mientras se desarrolló la expo, el ambiente se pudo observar muy sereno, y de vez en cuando algún Cosplay posaba para las fotos o para mostrar el diseño de sus trajes.

Un aspecto llamativo de la expo fue la zona de comida ubicado en la planta más alta del auditorio muy cerca de la entrada a las gradas donde se podía observar algunas maids que ofrecían sus servicios a los asistentes en un pequeño café llamado “Flowers”, donde su principal atributo era que las chicas estaban disfrazadas de “sirvientas” al estilo Anime/Manga y ofrecían un servicio singular con juegos, comida divertida y un trato muy apegado al de las maids de las series.

16:40pm: La mayor parte del público se concentró en el escenario principal. Se esperaba que los espectáculos más esperados fueran la presentación de los actores de doblaje de la serie “Un Show más”, el concurso de Cosplay y una cantante japonesa.

Durante el desarrollo del concurso de Cosplay los Cosplayers hacen una coreografía y responden algunas preguntas que los jueces hacen con respecto a la fabricación de sus Cosplay: los materiales, pinturas, caracterización, así como sus motivaciones. Las preguntas más regulares son aquellas con relación a la calidad de materiales, el tiempo que les llevó hacer el Cosplay y algunas preguntas del por qué escogieron caracterizar a su personaje. Los Cosplayers, casi en su mayoría, comentan que el tiempo promedio que se tardan en hacer un Cosplay en su totalidad es de 1 a 2 meses. En este concurso se puede observar que la mayor parte de los concursantes son jóvenes con la edad promedio de 15 a

30 años, pero algo característico y singular en este caso, es que hubo una Cosplayer de 60 años de edad quien fue caracterizada de la maestra de Harry Potter la cual comentó acerca de la importancia de ser creativos en lo que sea que le guste a cada persona sin importar la edad o procedencia. Sin duda esta concursante fue muy aplaudida y mencionada durante un largo rato, tanto por los jueces como el público. El concurso se desarrolló de manera organizada y tranquila. Hubo casi 20 participantes inscritos a quienes los jueces cuestionaron técnicas y materiales de sus trabajos. El maquillaje y la caracterización también fue un punto a calificar en el concurso.

El concurso de Cosplay fue una de las principales atracciones de la expo. Casi todos los asistentes se encontraron reunidos en las gradas, aunque hubo algunos que permanecieron muy cerca del escenario y aquellos que tenían los pases VIP. Por lo mismo, los pasillos y los stands se encontraron completamente vacíos. Toda la acción se centraba en el escenario con los Cosplayers. Las gradas estaban completamente llenas. Los flashes de las cámaras fueron la respuesta de los asistentes ante la actuación de los Cosplayers favoritos.

Aunque el concurso se dividió en dos partes, en este primer día hubo una eliminatoria de participantes. Lo que se pudo notar en esta primera ronda de eliminación de Cosplay, es que los concursantes confesaron que los materiales de sus Cosplay tenían un alto nivel de confección y de manejo técnicas con las que estaban hechos los accesorios del traje. Algunos materiales usados están más allá de los materiales comunes y convencionales con los que normalmente hacen los trajes los Cosplayers. Dichos materiales son más profesionales y difíciles de manipular, como son plásticos variados, la manipulación de herramientas especializadas y complejas, moldes, telas, cercas, arcillas, metales, pinturas y otros accesorios complejos.

Un Cosplayer que causó mucha emoción, fue “Diablo”, quien se caracterizó de un personaje propio. Éste consistía en un disfraz muy complejo y muy bien detallado, con accesorios de plástico, metal y otras técnicas, así como una paleta de colores llamativa. El Cosplayer mencionó que ponerse el Cosplay le toma

alrededor de 1 hora completa y es muy pesado. Sin duda fue uno de los más sorprendentes Cosplay del evento. Algunos otros concursantes comentaron que un material muy poco conocido en la confección de los Cosplay pero que brinda muy buenos resultados son los materiales termo-deformables.

17:10pm Hasta este momento la concurrencia creció de manera sorprendente. El área VIP frente al escenario se llenó completamente al igual que las gradas un poco más arriba. La causa fue la presentación en vivo de la cantante Kobayashi y un maestro de artes marciales provenientes directamente desde Japón. Durante la presentación de Kobayashi todos los asistentes se emocionaron al escuchar las canciones de Anime de moda interpretados por ella. Hubo un momento en que la cantante y el maestro de artes marciales hicieron un dueto en escena: el maestro hacía una demostración de una batalla con katanas como los antiguos samurái con contrincantes imaginarios, una danza muy hermosa, mientras Kobayashi interpretaba música japonesa en un piano adaptado, lo cual daba una atmosfera muy especial con un alto valor artístico y estético.

De esta manera fue como se llevó a cabo la primera emisión de la Geek Expo en la Ciudad de México. Después de la presentación de los artistas internacionales la gente comenzaba a retirarse poco a poco. Se podría considerar que los puntos fuertes de la Geek Expo fueron los espectáculos y los invitados. Aunque no hubo mucho material disponible en cuanto a stands y actividades como en la TNT y La Mole; la Geek Expo tuvo un carácter enfocado a los espectáculos. La expo realmente no tuvo mucha extensión espacial, pero logró atraer a un público muy variado. Fue una experiencia de convivencia moderada, ya que no hubo mucha gente, pero los Cosplayers que asistieron mantuvieron siempre buena disposición para los Kamekos y el público que quisiera acercarse a ellos y tomarse una foto con sus personajes favoritos.

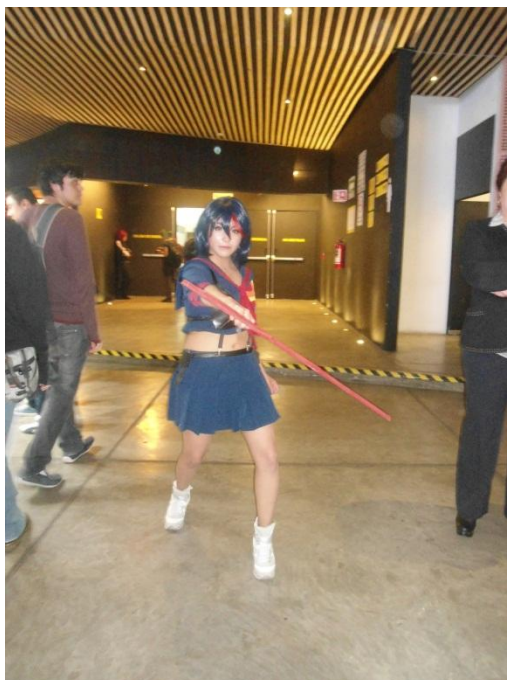
A continuación se presenta una pequeña galería de los Cosplays asistentes a la Geek Expo 2014:



Hatsune Miku- Adaptación personal. Telas variadas y peluca especial.



Personificación adaptada. Telas varias y accesorios hechos con material accesible.



Personaje de la serie Kill la Kill, hecho con telas fáciles de trabajar. Peluca especial. Arma hecha con técnicas de cartonería.



Cosplay de la serie Shingeki no Kyojin, uno de los trajes más populares de la expo. Fue hecho con materiales accesibles hasta las armas.



Cosplay de colegiala, muy populares entre los Otakus. Las telas y materiales se asemejan a los uniformes escolares.



Un grupo de Cosplayers que asistieron caracterizados de distintos personajes de series diversas como Ranma ½, Yu-gi-oh y Mirai Nikki



Una maid o sirvienta que trabajaba en el Café Flowers en el área de comida. Este Cosplay es su uniforme de trabajo.



Una pareja de Cosplay donde ambas son mujeres. Se llama Crossplay. Son trajes muy detallados y la caracterización es muy buena.



Esta Cosplayer es la que se mencionó antes y que participó en el concurso de Cosplay. Tiene 60 años y su caracterización es muy buena.



Cosplayers de Sailor Moon y un Crossplay de Seto Kaiba.



Uno de los Cosplay más ovacionado de la expo fue éste: Red Queen. Se pueden ver los detalles del traje. Fue hecho con varias técnicas y material. Fue muy profesional.

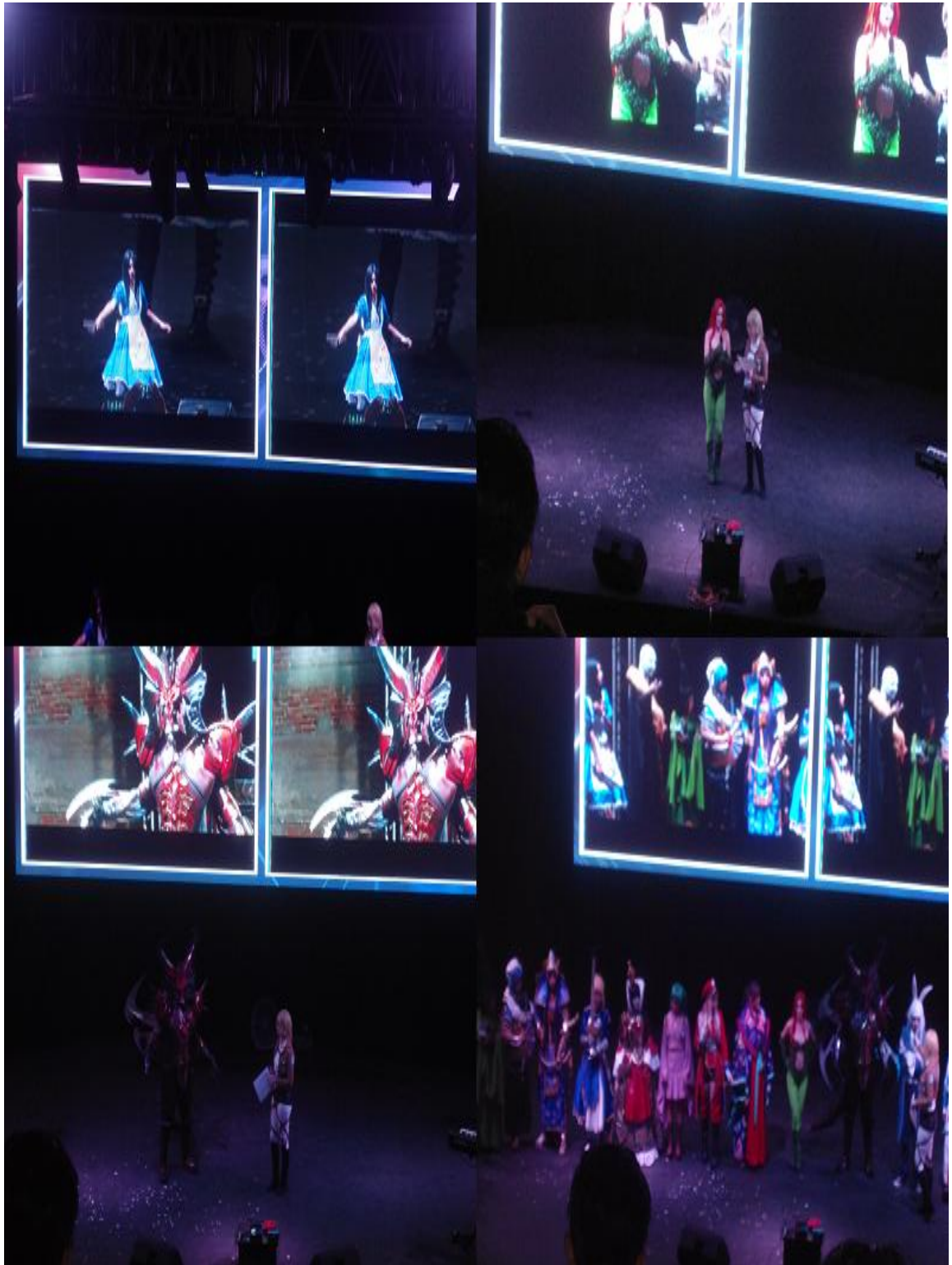


Cosplay hecho con materiales termo-deformables. De los favoritos.

Algunas imágenes del concurso de Cosplay de la Geek Expo



De esta manera se llevan a cabo las presentaciones de los Cosplay en un concurso oficial.



Al final de las presentaciones todos los participantes se colocan en el escenario y se decide a los ganadores.

6.4 Cosplay en la Expo TNT 28



Evento: TNT 28 Expo Manga Cómica. 2014

Fecha y lugar: Domingo 19 de octubre del 2014, Centro de Convenciones Tlatelolco.

Esta fue la convención más esperada dentro de la comunidad Otaku/Cosplay en la Ciudad de México.

12:00pm: Desde el trayecto del metro Tlatelolco hasta el Centro de Convenciones Tlatelolco se pudo observar una caravana de Cosplayers y Otakus que asistieron a la TNT 28. Algunos Cosplayers incluso tenían su traje puesto dentro de los andenes del metro, algo que parece muy habitual en las cercanías a la convención por los habitantes de Tlatelolco. Se pudieron observar largas filas de asistentes a las afueras de la expo en las cuales había Otakus tanto de la Ciudad de México como del interior de la república mexicana. Algunos de estos venían en grandes grupos de excursión. Frente la expo había una zona establecida donde estaban aparcados los autobuses turísticos de dichas excursiones, lo que demuestra el gran poder de convocatoria de esta convención. Una vez dentro del evento se pudo observar una gran cantidad de Otakus, Cosplayers, Kamekos y público en general. La mayor parte del público asistente fueron jóvenes no mayores a 30 años de edad, había niños, adultos jóvenes y grupos de Cosplayers. Casi todos asistían en parejas. Todos tenían un semblante muy alegre. Se mostraban sorprendidos y animados.

La TNT se organizó en varias áreas, siendo que es un espacio muy amplio con un piso superior igual de extenso. En la planta baja se encontraban muchos stands de productos de Anime, comics Videojuegos, productos japoneses y otras curiosidades. Algo que llamó la atención es que casi todos los asistentes tenían una cámara fotográfica a la mano para retratar momentos, Cosplayers y los invitados especiales que se presentaban en el escenario principal.

12:15Pm: en el escenario principal de la planta baja se presentó un grupo temático de cantantes que hicieron un tributo a la serie Sailor Moon, a la cual estaba dedicado gran parte del contenido ofrecido por la expo. Se mostró un ambiente muy especial que rompió con la cotidianidad de la vida urbana de la Ciudad de México. Es un mundo aparte. La expo ofrece una gran cantidad de actividades para todos los gustos dentro de su espacio: stands de venta de productos de Anime, peluches, mochilas, juguetes y figuras coleccionables, Mangas, Videojuegos, escenarios de presentación de Cosplays, de karaoke, retas de juegos, zonas de comida, de TCG, escenarios de k-pop, productos japoneses y muchos más. En la planta superior hubo una extensión de stands y actividades lúdicas e interactivas donde se presenta la mayor convivencia entre los asistentes. Durante todo el desarrollo de la expo se observaron una gran cantidad de Cosplayers, siendo que éste fue el último día de la expo, el evento estuvo tan concurrido como se esperaba.

12:45pm: el evento esperado de la programación del escenario principal presentaba a un par de actrices de doblaje de series muy emblemáticas de Sailor Moon y otras series clásicas. Aquí se concentró gran parte del público asistente. 13:40pm: El público siguió concentrándose en el escenario donde se presentaron las actrices de doblaje. El ambiente que se creó fue muy alegre y mantuvo emocionados a los asistentes, ya que en este tipo de presentación los invitados interactúan directamente con el público. Los actores de doblaje son muy queridos y respetados por la comunidad Otaku y fanáticos de este mundo.

En el piso superior de la expo es donde se concentra la mayor parte de la asistencia. Aquí se observan a todos los Cosplayers luciendo sus obras y

fotografiándose con el público. Es un espacio muy extenso que alberga a su vez otros escenarios y áreas temáticas como el concurso de Cosplay, presentación de invitados internacionales, una sala de conferencias de Anime y video juegos, una zona de retas de los juegos más recientes, un escenario donde se presentan bandas musicales invitadas de varios géneros, performance y presentaciones de grupos juveniles de k-pop, un espacio de karaoke, una zona de actividades medievales, la zona zombie para los amantes del género, un registro civil friki, zonas de comida japonesa y de comida rápida, pequeños balcones para descansar y algunos stands independientes con actividades especiales.

Había también muchos puestos donde algunos artistas independientes daban a conocer sus comics, series, novelas y creaciones artísticas variadas. Es en este espacio donde se concentró la actividad Cosplay. Se presentaron toda clase de Cosplay de diferente manufactura: había Cosplay muy elaborados y de gran tamaño, Cosplay sencillos y algunos muy sorprendentes, debido a la complejidad con que estaban realizados.

También había muchos espacios adaptados para que los Kamekos tomaran fotos de los Cosplay con un equipo profesional que fue colocado por los organizadores de la expo. Algunos Kamekos profesionales daban servicio sin costo alguno. Durante el desarrollo de la expo los asistentes se mostraron muy alegres, sorprendidos y entusiasmados por todas las actividades que sucedían en el evento. Algunos veteranos ya conocían perfectamente los contenidos de las actividades y se dedicaban enteramente a ellas, como el caso de los Cosplayers que posaban en grupales o con los asistentes. La gran expectativa de los asistentes estaba dirigida hacia un evento muy esperado: la presentación de un Cosplayer internacional que firmaba autógrafos y se fotografiaba con otros Cosplayers. Ésta era una gran presentación esperada por todos y anunciada hasta el último día de la expo.

En el área de los clubs, cerca del stand del karaoke todos los Otakus se encontraban en fiesta jugando, cantando, compitiendo en concursos de karaoke y de preguntas y respuestas. En la sala de conferencias había gran asistencia. Aquí

se comentaban las últimas novedades del mundo del Anime/Manga/ Videojuegos/ cine/ literatura / espectáculos. Algo asombroso de la TNT, y que no se llega a dar en otros eventos similares, es que en todo momento los pasillos se encuentran repletos de asistentes, Cosplayers y Kamekos, siendo ésta la principal atracción de la expo. Aunque existen un sinfín de stands que ofrecen artículos variados, la convivencia y el ambiente es lo que atrae a tantos seguidores de la cultura Otaku. Esta convivencia, según palabras de un asistente, difícilmente se da en otro ambiente. La convivencia fantástica se da libre y sin prejuicios: es una unidad. Una realidad que rompe con todo lo cotidiano y que refresca. Conforme pasa el tiempo la expo se comienza a llenar de asistentes, los cuales lejos de incomodarse lo toman muy positivo y se integran en la cálida convivencia. Gritos, risas, exclamaciones de asombro, conversaciones animadas, todos estos elementos forman parte del ambiente que se vive dentro de la expo. Debido a que casi todos los jóvenes, esto se refleja en su manera de relacionarse entre sí. Es aquí donde son parte de algo, se sienten integrados, identificados. El ambiente que se presenta se puede imaginar como un mundo aparte, sin la influencia directa del mundo externo. Aquí se crea otra percepción de la realidad donde es muy fácil sentirse atraído y absorbido.

Entre los Cosplayers se observan niños menores de 10 años que a tan corta edad ya se encuentran interactuando con este mundo. Muchos de los Cosplayers son muy jóvenes de una edad que no sobrepasa los 15 años. Ellos también se ríen, se divierten, al igual que los mayores: es un ambiente vivo de fantasía en donde uno es un niño sin importar la edad que se tenga. Tal vez por este motivo es que el mundo Otaku tiene tan buen recibimiento entre las personas. Es un espacio que está abierto a varios gustos.

17:30pm: la expo está a punto de terminar por esta vez. Todos se apresuran en sus actividades. Sin importar el espacio que sea, los asistentes siempre se observan aquí y allá, en escenarios, stands, concursos, presentaciones, estudios de foto, zonas de juego y comida. Los pasillos están tan concurridos que en todos lados hay actividades muy concurridas. Los

espectáculos y presentaciones más importantes son dejados para el último momento, como los concursos de Cosplay, actuación de artistas internacionales y la clausura del evento. La TNT tiene tan buena aceptación y difusión gracias a las redes sociales y los testimonios de aquellos que han asistido a una expo así y se presentan en medios de información, foros virtuales de opinión y principalmente de boca en boca.

De esta manera termina la expo más esperada de México, y dentro de sus anuncios antes de terminar se comenta que habrá una emisión especial navideña en diciembre para todos aquellos que quieran integrarse a las actividades futuras. Todos comienzan a retirarse una vez concluidas las actividades: algunos asistentes salen contentos hacia el transporte público, los grupos de excursión vuelve a sus autobuses, los puestos de comida afuera del metro se llenan de Cosplayers que degustan de alguna garnacha, en fin, el ambiente se comienza a disolver. Justo cuando la hora de retirarse de la expo se acerca, en el ambiente se puede sentir una especie de tristeza entre los asistentes. Deben regresar a la vida cotidiana por el momento. Se siente una empatía. Una emoción de tristeza mezclada con felicidad de haber participado en este mundo. Es una experiencia sensible o estética muy especial. Así concluyó la TNT 28, una expo que ofrece contenidos muy diversos que no sólo engloba a la cultura Otaku, sino que se abre a otros géneros como el cine, la literatura, el arte urbano, los cómics, los Videojuegos, performance, la ciencia ficción entre otros. Fue una experiencia satisfactoria.

A continuación presentaré sólo algunos los Cosplay más elaborados, populares, complejos y sorprendentes de la TNT 28 del día 19 de octubre del 2014. Esta galería es más extensa y se puede apreciar en ella las variedades de Cosplayers y del público que aparecen en las imágenes.





























Capítulo 7

Lo Estético y lo artístico en el Cosplay

Mediante la manifestación artística, cualquiera que ella sea, se pone en juego lo más originario de nosotros mismos que nos anuncia que a la vez que formamos parte de nuestra cultura y de los orígenes que se abocaron a darle forma y significación a lo sagrado de otra época, estamos condenados a ser libres.

(Graciela Aurora Mota Botello: "Psicología, Arte y Creación")

7.1 ¿El Cosplay es un producto cultural con atributos estéticos o artísticos?

Para comenzar a reflexionar realmente si la práctica de los Cosplay puede entrar en una valoración formal orientada hacia el camino de la artes, debemos expresar cuáles son los elementos que caracterizan a las obras de arte en cuanto a lo estético y lo artístico. Dado que en la presente investigación el objetivo principal es reconocer el proceso creativo del Cosplay como una práctica artística y cultural que conlleva mucho más profundidad simbólica, estética y hasta artística de lo que se le podría conceder a primera vista. Claro está que según algunas interpretaciones sobre teoría del arte pueden llegar a cuestionar si en verdad el proceso creativo de un Cosplay puede pertenecer más al ámbito estético que al artístico.

Para esbozar un poco sobre estos términos del campo del arte, nos apoyaremos con algunas ideas del autor Juan Acha, quien en su obra *Los conceptos esenciales de las artes plásticas* expresa lo que se debe considerar al momento de intentar reconocer los atributos de las obras de arte y debe haber una división conceptual entre lo estético y lo artístico y que no son obligadamente lo mismo.

Acha se encarga de centrar su análisis en los conceptos de lo estético y lo artístico, debido a que él considera que debe de existir una clara división de

ambos conceptos que muchas veces en el mundo del arte se pueden llegar a considerar como un sinónimo o una equivalencia. Así mismo menciona que los conceptos se refieren a contenidos muy distintos, poco contrarios, un poco complementarios a la vez, pero que sólo con hacer esta división ya se puede considerar un avance dentro del campo artístico contemporáneo. También menciona que aunque los conceptos de lo estético y lo artístico, pueden ser considerados como opuestos por muchos grupos de intelectuales y consumidores de arte, realmente lo que sucede es una complementación de ambos, ya que uno no puede existir sin el otro, en más de un sentido:

Según nuestra dialéctica...lo estético viene a ser lo mismo que sensibilidad o gusto. Cubre todos los sentimientos relativos a alguna de las categorías estéticas que han venido siendo reconocidas como tales a lo largo de la historia humana... lo artístico, en cambio, incumbe al sistema de producir objetos imágenes o acciones destinadas a satisfacer necesidades estéticas de su colectividad. La principal razón para diferenciar lo estético de lo artístico estriba del hecho lógico y de forzosa aceptación de que los primeros sentimientos estéticos aparecen en las relaciones que el hombre entabla con la naturaleza y no con los objetos o productos humanos... las categorías o sentimientos estéticos son, pues, productos humanos, productos de la capacidad o facultad humana de sentir y son productos culturales... la sensibilidad, como toda facultad humana, se concreta en las circunstancias de la época y el lugar donde se nace y se crece. Lo artístico también es un producto cultural, pero deriva de lo estético en su calidad de concreción de la facultad denominada sensibilidad o gusto... mientras lo estético es sinónimo de sensibilidad o gusto que posee todo hombre, lo artístico es optativo y requiere de una educación especial previa e incumbe solamente a los bienes culturales.³⁵

Lo estético está enfocado a la sensibilidad y lo artístico a los bienes culturales por medio de una educación previa. Acha expresa abiertamente que debe existir una clara diferenciación entre ambos conceptos. Entonces lo estético

³⁵ Acha, Juan. *Los conceptos esenciales de las artes plásticas*. Ediciones Coyoacán. México. pp 49-50.

es considerado como algo común a todos los hombres, como el amor, el odio, entre otros elementos, en cuanto lo artístico es un conocimiento que se aprende de manera formal. Los sentidos en oposición a la razón, es lo que expresa con esto. Acha pone un ejemplo más adelante para esclarecer esto. Menciona que los dibujos pictóricos de los niños y los locos, aunque pueden presentar elementos estéticos en cuanto a la sensibilidad ya no importan si son acciones conscientes o inconscientes. Comenta además que lo artístico representa un aprendizaje y profesionalización y lo estético todo lo relacionado con el sentimiento.

Lo estético es un sistema cultural perteneciente al común de los hombres mientras lo artístico es un sistema cultural perteneciente a un determinado grupo humano que lo adquirió por educación. Acha se esmera en hacer esta división para poder comprender en mayor medida la correspondencia de dichos conceptos. Menciona por ejemplo, que aunque un niño o un aficionado haga una pintura bella, estética, o una operación matemática por cualquier motivo, esto no lo convierte en artista ni matemático, debido a que estos dos términos pertenecen al campo del proceso de educación y aprendizaje, al campo de lo artístico, quedándose las obras de los niños o los aficionados en el campo de lo estético.³⁶

Esta división se puede entender por un lado, por los valores que se le otorgan a los conceptos: estética- lo sensible, los sentidos, la belleza; lo artístico- referente a Arte- *tejné* o *techne* y mimesis, técnica- requiere de una educación para aprender la técnica o el conocimiento. Menciona Acha: *no podemos prescindir de las actividades estéticas; en cambio las artísticas nos son opcionales y requieren de una educación especial.*³⁷

Pero entonces, una vez que son concebidos los conceptos de lo estético y lo artístico por separado, debemos ver cómo lo podemos aplicar a la investigación sobre el Cosplay. ¿Será que el Cosplay, como bien indica Acha, sea una actividad producto del sistema cultural de lo estético, debido a que se hace valiéndose de los sentimientos, la sensibilidad, y de las experiencias estéticas de los Otakus y

³⁶ Ibídem. Pp 52.

³⁷ Ibídem. Pp 54

con ello sientan una realidad íntima? Lo anterior se apoya en los argumentos del autor con respecto a las creaciones de los niños y los aficionados que se valen de las experiencias estéticas para hacer de sus obras una necesidad común de reinterpretar su realidad. Pero de igual manera está el punto que también he presentado en cuanto a que los conocimientos, habilidades, destrezas y aprendizaje de los Cosplayers que adquieren en el proceso creativo de sus Cosplay.

Como se observa, parece que los Cosplay podrían retomar esa complementación que Acha menciona acerca de ambos conceptos de lo estético y lo artístico. Pero para indagar un poco más sobre las diversas maneras de definir estas ideas, continuemos con otro argumento de Acha para dejar en claro de qué manera se aprecian en las obras de arte:

Los sentidos nos permiten percibir las obras de arte en su calidad de objetos; objetos que rotulamos pinturas, esculturas, dibujos o grabados... del mismo modo la sensibilidad nos capacita a reaccionar con sentimientos de placer o desplacer ante la obra de arte que atrae nuestra atención. La razón, por su lado, hace posible que leamos los significados de las figuras en las obras de arte. Para todo esto nos bastan las experiencias y conocimientos de arte que nos suministra la educación ecológica o homeostática... como ya lo mencionamos, ver la obra de arte dividida constituye una de las ventajas más importantes de separar lo estético de lo artístico. Diferenciamos los componentes entre sí y con respecto a la totalidad del objeto o realidad, para lograr mayor eficacia científica en su estudio.³⁸

De esta manera se entiende las diferencias de lo estético y lo artístico en las obras de arte, pero Acha también menciona que la sensibilidad o capacidad de sentir complementan a la razón o facultad de pensar y la reemplaza. Y, considerando lo siguiente que argumenta el autor nos ayudará a concebir al

³⁸ *Ibidem*, pp 55

Cosplay como una práctica con un poco de ambos conceptos, debemos atender a la correcta forma en que estas ideas se complementan y el por qué sucede así:

(la sensibilidad)... ésta complementa a la razón porque el hombre requiere conocimientos sensibles junto a los racionales, y porque toda realidad contiene elementos sensitivos, sea por su naturaleza o por ser incognoscibles para la razón. La objetividad y la subjetividad, en suma, se complementan y una no existe sin la otra. Sobre todo porque el valor del objeto deja de ser potencialidad cuando un sujeto lo valora. Para que exista en realidad el valor, es indispensable la valoración del sujeto.³⁹

Según este último fragmento, los sujetos le dan valor a los objetos, entonces, los Cosplayers que hacen sus trajes para caracterizar a sus modelos a seguir, que son los personajes, valoran su obra como creadores y reinterpretan su realidad y el contenido que ahí se recrea. Del mismo modo, aquellos Otakus o espectadores que admiran el Cosplay una vez terminado, le dan el valor estético y artístico al Cosplay al reconocer al personaje en cuanto a lo estético y a la complejidad con la que este disfraz está hecho en cuanto lo artístico.

Si consideramos que todo lo artístico, como dice Acha, además de todo los elementos que lo convierten en algo más complejo, también el carácter de ser innovador. No sólo se necesita tener toda la expresividad ni toda la sensibilidad. Se necesita tener consciencia estética y artística a la vez para que la innovación se pueda dar. ¿Esto último se presenta en el Cosplay? Como ya mencioné antes, en nuestra sociedad mexicana urbana de la Ciudad de México, el Cosplay se presenta en diferentes niveles donde los Otakus o Cosplayers muchas veces deben adquirir de manera formal e informal ciertos conocimientos, habilidades, técnicas o procesos de aprendizaje, muy independientemente de sus valores estéticos que lo llevaron a valorar sus gustos por la cultura Otaku y que le ayudan a poder realizar la expresión creativa de hacer para ellos mismos, para su uso personal de autorrealización, que es la encarnación del personaje.

³⁹ Ibídem, pp 56

Entonces, el Cosplay nace gracias a los valores estéticos y artísticos que los Cosplayers mezclan y complementan dentro del proceso creativo de la obra. Por lo anterior deduzco entonces que el Cosplay es una expresión creativa, ya que no hay dos Cosplay iguales, debido a que es una obra subjetiva con valores determinados por cada individuo, sin mencionar que la gran variedad de técnicas de realización pueden ser varias, y los materiales pueden aplicarse dependiendo de la accesibilidad y la manipulación de estos con el Cosplayer. Además de todo, siempre existe el recurso creativo de que cada Cosplayer reinterpreta al personaje y añade o quita elementos a su gusto, como en una obra artística de reinterpretación, en donde el Cosplayer es creador de un elemento nuevo, dándole un valor simbólico tan personal como la manera de observar la realidad. Al momento de hacer un Cosplay el sujeto se crea una nueva piel para sí mismo, se crea nuevos ojos para observar su propia realidad que le ayudará a conocerse mejor a sí mismo.

Finalmente, expresaré lo que Acha considera que es la innovación, la creatividad y las expresiones, para poder comparar su definición con el caso del Cosplay, que aunque puede sentirse contradictoria, sirve para conocer las cualidades del Cosplay como obra artística y estética a la vez:

Toda creación expresa, pero no toda expresión es creación. A este embrollo se suma el de confundir afición con profesionalismo... la gran mayoría de los artistas ve sus obras como prolongaciones de su subjetividad personal... así el arte termina poniéndose al servicio del individuo, cuando debe suceder lo contrario: el artista debe ponerse al servicio del arte para retroalimentarlo. Debe tomar consciencia de su primer deber profesional: retroalimentar al sistema artístico... en tal sentido, la objetividad de su pensamiento lógico, crítico y dialectico debe equilibrar los desmanes de su subjetividad. Lo mismo cabe reclamar en lo estético: el artista debe renovar igualmente los valores estéticos colectivos de acuerdo con los cambios históricos o sociales.⁴⁰

⁴⁰ Ibídem, pp 58-59

De esta manera el autor quiere dejar en claro las responsabilidades de un artista y que se deben cumplir para evitar los problemas que en los últimos tiempos han atacado al mundo del arte. De igual manera sirve para poder esclarecer las diferencias entre el verdadero arte y otro tipo de expresiones. En el caso del Cosplay puede que lo anterior sea un punto en contra para estas expresiones creativas del mundo Otaku, pero podemos observar realmente que estos argumentos realmente logran ser a favor del Cosplay si se profundiza lo suficiente en el proceso creativo del mismo.

Para esto debemos ir por partes, según el orden de las ideas expresadas por Acha, que *toda creación expresa pero no toda expresión es creación*. Debido a que el Cosplay relaciona valores estéticos y artísticos, y que nunca hay dos Cosplay iguales, ya que son tan íntimos como la manera de pensar de cada sujeto en el mundo, estos disfraces son la materialización de ideales, gustos, conocimientos, motivaciones y otros aspectos estéticos-filosóficos-artísticos de los Cosplay, por lo que se deben considerar como una creación que se usa para expresar todo lo anterior. Es una creación sofisticada que manifiesta la personalidad, la cosmovisión y la realidad de los sujetos. Con respecto a confundir la afición con el profesionalismo, puede que aquí si se pueda pensar que el Cosplay es mera casualidad de las aficiones de los Otakus hacia el Anime o Videojuegos. Nuevamente esto no es así, ya que si es verdad que mucha gente mira Anime por afición y puede llegar a hacer Cosplay una vez en su vida, aquellos sujetos que se consideran Otakus y Cosplayer “de hueso colorado”, los que verdaderamente convierten estos elementos en una forma de vida, es cuando comienza a darse una nueva concepción de la realidad por lo que toda creación que resulte contiene verdaderos valores simbólicos que van más allá de la simple superficialidad. Además de lo anterior, cabe mencionar que los Cosplayers más entregados constantemente buscan perfeccionar sus obras, adquiriendo nuevos conocimientos, participando en eventos culturales y de otras índoles. En pocas palabras, haciéndose profesionales, con lo que sus actividades como Cosplayer lo convierten en una fuente de ingresos, un trabajo, una oferta artista y cultural que tiene una finalidad más fundamental: dar a conocer sus creaciones, ideas y

reinterpretaciones de la realidad, tal y como sucede como en otras áreas del mundo del arte.

Los Cosplayer trabajan constantemente para mejorar su trabajo y como se puede observar en las entrevistas realizadas en la presente investigación, los Cosplayer que inician en esta actividad siempre buscan la manera de mejorar y de innovar con sus creaciones. Siempre buscan como hacer vivir la ilusión de interactuar con el personaje caracterizado, por lo que, como dice Acha, retroalimentan el sistema artístico del Cosplay, ya que siempre proponen nuevas ideas, técnicas o conocimientos, y los comparten con la comunidad Otaku por diversos medios. Los Cosplayer más avanzados siempre buscan ayudar a los más nuevos en muchos sentidos, igualmente como comentan los entrevistados, diciendo que siempre hubo compañeros que los apoyaron hasta en los momentos más difíciles, creando un complejo sistema de relaciones con la finalidad de compartir conocimientos, mejorar la calidad de las creaciones sin tener fines de lucro alguno, considerándose esta práctica como el fin del arte por la gracia del arte al momento de llevarse a cabo estas relaciones de camaradería en las expos y eventos importantes donde se presentan estos trabajos.

Entonces, en la creación de un Cosplay y cuando se presenta la caracterización en los eventos, el Cosplayer se convierte en un artista que está consciente en la objetividad de su pensamiento lógico y crítico, así como en el manejo de nuevos conocimientos que tuvo que aprender para materializar sus ideales, como también hace uso de sus sensibilidad y otros valores estéticos propios de la subjetividad, no olvidando que un Cosplay es un sujeto. Subjetividad es a sujeto. Objetividad es a objeto. El sujeto hace al objeto y el objeto reinventa al sujeto. El Cosplay reinterpreta la realidad del Cosplayer.

7.2 Las visiones de lo estético

La contemplación estética, es contemplación inteligente de una imagen, que no conduce al conocimiento, pero que representa la certidumbre de la acción armónica de las facultades de conocer, puesto que todo lo que existe puede ser bello.

(Mota Botello: "Psicología, Arte y Creación".)

En el campo del arte las valoraciones de las obras difieren dependiendo de la perspectiva de autores, artistas, humanistas, críticos o espectadores y por lo tanto, existen muchas maneras de representar, clasificar, definir e interpretar las cualidades por las que una obra puede ser considerada estética o artística. Estas diversas concepciones tienen su origen en la base filosófica de la estética, de lo bello o lo grotesco, lo que es estético. Actualmente se puede conseguir un sinnúmero de definiciones acerca de lo que es considerado "arte" o verdaderas obras de arte, con lo que cada definición viene acompañada de una interpretación hermenéutica de los autores como ya se ha mencionado. En este apartado, con la finalidad de que ayude a la presente investigación sobre el proceso creativo del Cosplay, profundizaré acerca de algunas concepciones tanto clásicas, modernas y contemporáneas en cuanto a la estética y a la valoración de las obras de arte de algunos autores.

Primeramente, comencemos con algunas valoraciones clásicas de la estética, como la de los griegos Platón y Aristóteles, para expresar las cualidades y significados de lo estético. El arte, para los griegos, siempre ha estado acompañado de lo que se considera "mimesis", la cual significa en la imitación de las acciones humanas que muchas veces se relacionaba con los movimientos y danzas rituales de cultos dionisiacos. Pero conforme avanzó el tiempo a este concepto se le consideró muy apegado hacia el arte, donde las actividades más habituales eran la danza, la actuación, la música, la poesía, la pintura y la escultura. Platón, filósofo griego, expresó una variedad de ideas estéticas, donde principalmente sobresalía la idea de la mimética en un sentido naturalista e idealista. Además, entre otras cuestiones, Platón consideraba excluidas de las

artes algunas actividades u oficios como los del zapatero o tejedor. En su obra *La Republica* se puede ver una división de las artes entre aquellas que utilizan cosas, las que producen cosas y las que imitan cosas. Entre esta división se definen las artes *ectéticas* que utilizan lo ofrecido por la naturaleza y las artes poéticas que son todas aquellas que producen lo que no se puede encontrar en la naturaleza. En las artes poéticas el hombre puede obtener un provecho directo y que eran útiles. De igual manera se encuentran las artes imitativas. Platón mantenía una especie de rechazo ante la poesía imitativa. Entre esta clasificación se encuentran actividades como la del sofista, el poeta, el pintor y el escultor, ya que según Platón, estos son curanderos o imitadores de la realidad, quienes solamente componen apariencias e ilusiones. A estos oficios Platón los destierra de su República ideal:

Los tres responden a un público caprichoso en su gusto, que cambia subjetivamente con la pintura, la escultura y la política... El éxito de ese arte se explica por el afán de gozar que ciega e incita a la gente. Sin duda alguna, los placeres de la apariencia son solamente una apariencia de verdaderos goces... los placeres de quien se deja cautivar por las ilusiones son solamente la sombra de las alegrías del sabio... Al hombre sensual le gusta el arte por le engaña. El arte imitativo es un lujo, no provee a la satisfacción de necesidades imperiosas.⁴¹

De esta manera Platón hace a un lado algunas de las actividades en el campo del arte, descalificando la imitación y las obras que de aquí se desprenden ya que las considera “la copia de la copia”. Aunque esta es una concepción clásica aceptada, puede entrar en fácil discusión con algunas otras interpretaciones sobre la estética y el arte. Debemos recordar que una cualidad de Platón es que su mundo perfecto se centra en las ideas, en lo que se encuentra más allá del plano físico, siendo éste una imitación del mundo de las ideas. La imitación de los hechos y acciones solo debe ser enfocada en todo aquello que apunte hacia la

⁴¹ Cita tomada de una lectura sobre *Arte y Mimesis* del curso *Estética: Introducción a los problemas de la estética y el arte* del plan de estudios de la licenciatura de Arte y Patrimonio Cultural de la UACM. *Platón, La República*.

virtud. La imitación válida debe ser el de las ideas. Si bien actualmente al arte se le dan cualidades de ambos mundos: el de las ideas y el de las formas físicas, es considerable que ambos se aprecien por los sentidos.

Para Aristóteles, en cambio, los modelos y las formas para la imitación artística son abstraídos de los objetos de la percepción sensorial. Se considera entonces lo siguiente por parte de los seguidores del concepto aristotélico en cuanto al arte: *la obra de arte es como un espejo que refleja la realidad*. Del anterior enunciado se diversifican una serie de interpretaciones sobre la consideración del arte como un reflejo de la realidad. Es una metáfora muy usada por los pensadores de eras posteriores, como Leonardo Da Vinci en el renacimiento, quien dijo: *La mente del pintor debe ser un espejo que siempre toma el color de la cosa que refleja y que está lleno de tantas imágenes como cosas puestas en él*.

El arte refleja la realidad. El hombre quiere imitar la naturaleza, obra de dios, por medio del arte, obra del hombre. Todo se acerca y se vincula entonces. Es capacidad del hombre crear, representar, y expresar, hacer uso de la poiesis de Aristóteles. Imitar es un atributo en el hombre ya que de esta manera aprende, difunde y reinterpreta después los conocimientos del universo. Se considera que en el romanticismo la obra de arte era una imagen de la realidad ya fuera empírica o real, mediatizada por la experiencia individual del artista.⁴²

Es por eso que a partir de Aristóteles se comienza a tener una visión más centrada sobre la relación de arte, creación-imitación o mimesis. Aristóteles menciona lo siguiente:

En general, el arte perfecciona y acaba en parte lo que la naturaleza misma no puede acabar o ultimar y, en otra parte, imita a la misma naturaleza”, De esta manera se observa que Aristóteles le atribuye al hombre la capacidad común de imitar. El filósofo también indica una especie de división de las artes imitativas ya sean según sus medios, modelos de imitación y el modo

⁴² Tomado de las notas sobre Arte y Mimesis del curso *Estética: Introducción a los problemas de la estética y el arte* del plan de estudios de la licenciatura de Arte y Patrimonio Cultural de la UACM.

en que se imitan, además aludiendo que “todo puede hacerse objeto de imitación.

Lo anterior se aplica para los hombres, y, dice Aristóteles, hay tres maneras de imitar a un hombre: tal como es, como debe ser y como parece ser. Se podría decir que Aristóteles no comprende la mimesis como una copia directa y que la mimesis se aprecia más que nada en la estructura interna de las obras y que las obras de arte reflejan esquemas de armonía y composición.⁴³

Sobre las concepciones clásicas de estética se encuentra un término que puede ir más acorde con el tema de estudio sobre el Cosplay: la *phantasia*. Además de una serie de términos sobre las obras de la poiesis como la tragedia, la épica, la comedia, la música, la pintura y las artes plásticas, existe el término de *phantasia* que fue trabajado por otros autores clásicos. Este concepto estoico se usa para designar una facultad del artista por la cual puede imitar cosas no vistas, las ideas.

Pasando adelante sobre la cronología de los estudios sobre estética, llegamos a la modernidad. Georg Simmel es considerado uno de los más notables filósofos de la reflexión sobre la estética en la modernidad. A manera de ejemplo, expondremos una cita de un ensayo de Simmel que expresa sus interpretaciones sobre el estudio de la estética en la modernidad y la relación de varios elementos que podrían indicar que la obra de arte debe ser entendida como “un todo”:

El carácter de las cosas depende en última instancia de si son “todos” o “partes”. Si una existencia, suficiente para sí misma, cerrada en sí misma, cerrada en sí misma, sólo se determina por la ley de su propia esencia, o si aparece como miembro en conexión con una totalidad que constituye su única fuerza y sentido: esto diferencia al alma respecto de todo lo material, al ser libre respecto del mero ente social, a la personalidad moral respecto de aquella a la que los apetitos sensibles encadenan a la dependencia de todo lo dado. Y separa a la obra de arte de todo fragmento de la naturaleza.⁴⁴

⁴³ Ibídem.

⁴⁴ George Simmel. Zur Philosophie der Kunst. Philosophische und kunstphilosophische Aufsätze.

Simmel puede relacionar todos los elementos con la obra de arte, incluyendo la situación de los seres y su esencia característica que al final logran constituir un todo. Esto puede corresponder con la idea que ya se expresó de que el arte es un espejo de la realidad, debido a que el arte surge en ciertas circunstancias sociales, espaciales y reales, de donde los individuos toman la experiencia y los elementos externos y los logran fundir con sus elementos internos o esencia para producir nuevas obras. Esto demuestra que todo lo relacionado con la obra de arte entra en relación con “un todo” más general. Simmel menciona además sobre la obra de arte: *Siendo la obra de arte lo que, aparte de ella, sólo puede serlo el mundo como totalidad o el alma: una unidad de elementos particulares, se encierra, como un mundo en sí mismo, frente a todo lo exterior a ella.*⁴⁵

También dice que “el marco” ayuda a excluir a la obra de arte de toda circunstancia y al espectador, marcando una distancia desde la cual pueda disfrutarse estéticamente:

*Lo redentor que hay en la entrega a una obra de arte consiste en que dicha entrega se hace a algo totalmente clausurado en sí mismo, no menesteroso del mundo, soberano y autosuficiente también frente a quien goza de ello. La obra de arte nos adentra en un dominio cuyo marco excluye de sí toda realidad mundanal circundante, y por tanto también a nosotros mismos en la medida en que somos parte de ella.*⁴⁶

De esta manera podemos calificar al Cosplay como una obra de arte según Simmel, ya que el Cosplayer que realiza el disfraz lo usa dentro de un espacio determinado donde esta práctica cultural cobra un sentido especial, como las convenciones, expos y eventos, permanece en una realidad abstraída del mundo real. Se vive la experiencia de estar personificando a algo o alguien fuera del mundo real y se da la impresión de estar frente a algo que arroja tanto al

⁴⁵ Ibídem.

⁴⁶ Ibídem.

Cosplayer como a los espectadores de dicha realidad. Se da el mismo efecto que sucede con otras expresiones artísticas como la pintura, el teatro y la música. Los espectadores también son cómplices, ya que al disfrutar de una buena caracterización Cosplay son parte de esa abstracción al creer que el personaje que ve realmente es él, realmente existe.

La manera en que se considera que el Cosplay entra dentro de la valoración de que el arte es un espejo de la realidad, se explica comprendiendo cuál es la finalidad del mismo: caracterizarse de algún personaje con poderes más allá de los reales y dar la impresión de que ese personaje se vuelve real. Es el deseo de imitar. La mimesis se hace presente. Se quiere imitar esas características externas de seres con poderes sobrenaturales para que se vuelvan nuestros.

Se imitan las virtudes de esos personajes. Se imitan a hombres como quisieran que fueran. El Cosplay, el arte, termina aquello que la naturaleza no pudo terminar. El Cosplay refleja elementos de la mencionada phantasia, ideas no visibles, a la vez que es un espejo que refleja la realidad en la que viven los Cosplayers que los crean: el Cosplay refleja aquellos ideales de los que carece la sociedad actual, las crisis y miserias y las expresa por medio de aquellos buenos ideales a los que quiere alcanzar la humanidad. Los personajes personificados son los ideales que se desean alcanzar. Así como mencionaba Aristóteles que el arte perfecciona, ya que es una actividad del espíritu y procede de la imaginación. El Cosplay también expresa armonía y composición. En el ambiente del Cosplay también se aprecian las creaciones como obras estéticas ajenas al mundo real. El mundo Cosplay es un mundo que imita lo ideal, como decía Platón. Lo fantástico vuelto real. En este mundo quedamos libres de las ataduras externas y somos seres libres e ideales.

Para reforzar lo anterior, nos apoyaremos nuevamente de otra idea de Simmel que puede relacionarse y aplicarse al mundo Cosplay y sus elementos artísticos y estéticos:

Adentrándonos en este mundo que no se cuida de nosotros ni de todos los entramados de la realidad, en cierta manera quedamos liberados de nosotros mismos y de nuestra vida, que discurre entre estos entramados. Pero, al mismo tiempo, la vivencia de la obra de arte, después de todo, está emplazada en nuestra vida y circundada por ella: el afuera de nuestra vida para el que la obra de arte nos redime es, después de todo, una forma de la vida misma; el disfrute de esto que está liberado de la vida y que libera de ella es, pese a todo, un fragmento de la vida misma, que con su antes y su después se funde de continuo en la totalidad de ella.⁴⁷

Al final de cuentas el Cosplay forma parte de la realidad misma, su origen, desarrollo, creación, realización y deseo de un ideal está directamente relacionado con la realidad en la que surge y en donde los Cosplayers toman sus motivaciones para llevarlos a cabo. Es una práctica cultural y artística que refleja lo bueno y lo malo de la realidad, sí como refleja los ideales. El Cosplay es un espejo de este mundo. Abstrae a los individuos de esta realidad pero al final termina siendo una “unidad” algo de un “todo”. Una forma de vida misma. El arte es un mundo en sí mismo.

Según menciona además Simmel, existe una diferencia entre lo que es objeto de arte y un objeto de uso, diciendo que la estetización de los objetos los hace inutilizables y que la obra de arte tiene como característica la contemplación estética. Pero el Cosplay, aunque se usa con una finalidad, es a la vez motivo de contemplación estética tanto al momento de la caracterización como en el proceso creativo. Por eso mencionaba anteriormente que el Cosplay es una mezcla entre un producto cultural estético y artístico y que dependiendo el valor que se le diera a la definición del concepto artístico y estético es que se verían los resultados. Si se le diera una perspectiva separada al Cosplay sobre lo estético y artístico, puede que tenga un poco de ambos términos, aunque también hay autores que a estos conceptos se les da el mismo valor. Depende de la perspectiva conceptual que se quiera manejar en los terrenos del arte. El Cosplay expresa, comunica, refleja.

⁴⁷ *Ibíd.*

Si atendemos otras concepciones de obra de arte, encontraremos a Lukács, otro pensador que reflexionó acerca de las concepciones artístico-estéticas en la modernidad. Para Lukács el arte es:

Siempre una resistencia; la creación de formas es la confirmación más profunda de la existencia de la disonancia que cabe pensar... la marcha del individuo problemático hacia sí mismo, el camino desde la turbia confusión en una realidad que se limita a existir, que en sí misma es heterogénea y para el individuo carente de sentido, hacia el lúcido autoconocimiento.⁴⁸

Así podemos relacionar las actividades de los Cosplayer con una actividad artística que finaliza en el autoconocimiento. El Cosplayer podría ser un individuo problemático que se busca a sí mismo, como alguien que busca reflejarse así mismo en el espejo del arte.

Otra definición más actual sobre la relación entre la obra de arte, lo estético, y las perspectivas del artista, las encontramos con Raúl Echauri en su *Arte y Significación*, donde expresa lo siguiente:

Si bien la imagen ha dominado la pintura y la escultura hasta comienzos de nuestro siglo, tampoco podría denominarse a ese arte, extremando la cuestión, arte representativo o imitativo, porque a ningún artista le ha interesado nunca la representación fidedigna de los objetos reales, en lo cual consiste la imagen, sino la creación de una sustancia nueva con su propio sabor e idiosincrasia plástica. Los artistas genuinamente tales se han esmerado siempre en producir una realidad original y no en reproducir o reiterar lo ya dado.⁴⁹

Así es como podría aplicarse esta definición a los Cosplayers. Ellos buscan crear cosas nuevas, aunque, si bien se basan en un modelo o arquetipo que es el personaje, ya sea en uno existente o creado por ellos mismos, en la mayoría de los casos cada Cosplayer termina por implementar nuevas técnicas en el proceso

⁴⁸ Tomado de las notas del tema de estética de la modernidad del curso *Estética: Introducción a los problemas de la estética y el arte* del plan de estudios de la licenciatura de Arte y Patrimonio Cultural de la UACM.

⁴⁹ Echauri, Raúl. *Arte y Significación*. Pp 140

creativo, algún diseño diferente en la indumentaria, mejora en los accesorios o armas, un cambio en el peinado, colores, movimientos, adaptaciones, en fin, en cualquier elemento de la caracterización del personaje. Ya que cada Cosplayer caracteriza a su personaje como mejor le acomode a su gusto, son como el artista definido por Echaury: son artistas genuinamente tales que se esmeran por producir una realidad original. Esa es la magia del Cosplay, es como una interpretación de otra obra: siempre se le puede anexar un estilo propio a partir de imitar una base o modelo. El Cosplay es como una firma personal de los artistas. Cada Cosplay es diferente entre sí, así como la manera de caracterizar el aspecto psicológico de los personajes. No todos los Cosplayers sienten o expresan, quieren o idealizan lo mismo con sus caracterizaciones.

Echaury menciona sobre la reacción de los espectadores ante el arte lo siguiente, comentando un poco la relación entre el arte y su sentido:

Ante una forma cualquiera, representativa o no, el espectador tratará espontáneamente de leerla, de buscarle un sentido. Pero si quiere acceder a una experiencia estética como tal, tendrá que contemplarla en sí misma y apreciarla por sí misma, prescindiendo de su presunta significación.⁵⁰

Los que pueden apreciar a los Cosplay por sí mismos, contemplan precisamente aquello que los Cosplayers desean transmitir con sus obras: al apreciarlo por sí mismo, el Cosplayer se convierte realmente en el personaje caracterizado dando la ilusión de que el personaje existe, está vivo, y se encuentra frente aquellos que logran reconocerlo como tal.

Otro aspecto importante que resalta Echaury es lo que ya se ha mencionado antes: que el arte puede comunicar algún aspecto de la realidad en el cual surgió, pero menciona además otro aspecto importante que merece la pena expresarlo textualmente:

⁵⁰ Ibídem. Ppb 141.

Frecuentemente, las obras de arte, sobre todo si son pinturas, pueden proporcionar información sobre algún aspecto de la época en que fueron realizadas, sobre un acontecimiento histórico, sobre la vida doméstica, etc. Pero la misión propia del arte no consiste en ilustrarnos acerca del mundo; si lo hace, es por añadidura. En tal sentido, no resulta legítimo considerar a las obras de arte como medios de instrucción, ya que específicamente son objetos de contemplación... por lo tanto, el fin de las obras de arte estriba en engendrar belleza para el esparcimiento de la sensibilidad, y a través de ella, del espíritu, pues donde está el ojo o el oído, allí está también el alma.⁵¹

De esta manera se sustenta que los Cosplay son obras que se contemplan, que crean su mundo o realidad propia y que a la vez son obras interactivas como muchas otras del campo artístico, ya que vincula los Cosplay, a los Cosplayers y los espectadores. Finalmente, Echauri comenta al final de su ensayo la definición que él considera correcta con respecto al arte de la siguiente forma:

El arte, por tanto, en creación de formas, formas que no expresan el mundo, sino que se expresan a sí mismas. Ellas no revelan ni manifiestan lo real, sino que se auto-revelan y se auto-manifiestan.⁵²

⁵¹ *Ibíd.* Pp 142.

⁵² *Ibíd.* Pp 146.

7.3 Análisis de las categorías estéticas

El esteta tiene que aprobar o no la obra de arte para que ésta exista o no exista, y como ya dijimos, en ella estriba el exacto sentido del juicio estético. La libre elección de un individuo es lo que decide, tanto acerca de la verdad como de la belleza, tanto acerca de lo dado como de lo estético.

(Max Bense: "Estética".)

Considerando que en la presente investigación se requiere de un estudio acerca de los atributos estéticos/artísticos en el Cosplay, me permito profundizar un poco acerca de lo relacionado a las categorías estéticas en las cuales se puede agrupar a las obras artísticas dependiendo de sus atributos, contenidos, temas, intenciones del artista, entre otras cosas, hacia alguna categoría que ayude a comprender la naturaleza de la obra en cuestión. Para este análisis me apoyo en un texto fundamental que ayuda a comprender la evolución del concepto de "estética" en el mundo del arte a través de la interpretación de varios autores así como el surgimiento de las categorías estéticas como tales. El texto aludido es *Invitación a la estética* de Adolfo Sánchez Vázquez.

Una vez revisado este ensayo, considero que sirve fundamentalmente para explicar cada uno de los procesos por los cuales el concepto de estética se ha visto en desarrollo a lo largo de la historia del arte y así como también ayuda a aclarar cada una de las características de las categorías estéticas para finalmente poder ubicar al Cosplay en alguna de ellas y conocer su naturaleza estética. Entonces, comentaré brevemente los aportes de Sánchez Vázquez en este ensayo tan provechoso.

Adolfo Sánchez Vázquez Comienza su aproximación a la estética reflexionando a cerca del desarrollo del concepto a través de las épocas, comentando que en la actualidad se plantea a la estética como una ciencia, más perfeccionada, que pone a lo bello en el centro de sus reflexiones. Acerca de esta idea de que lo bello, Sánchez Vázquez explica que si bien todo lo bello es estético, no todo lo estético es bello, con lo que abre un abanico de posibilidades donde

promete explicar que son las categorías estéticas, ya que la estética no se centra únicamente en el estudio de lo bello. La estética actualmente se convierte en la filosofía del arte, dice el autor, ya que los problemas se centran en el arte y ya no tanto en lo bello. De entrada el autor hace una revisión histórica del uso de la palabra arte, estética, lo artístico, y algunas definiciones de la Grecia Clásica y la Edad Media a manera de introducción a su ensayo. Posteriormente, hace una interpretación acerca de lo que se considera estético y de cómo este concepto de diferencia de lo artístico:

Estético es lo que puede suscitar una percepción desinteresada; lo artístico comprende los valores diversos que se revelan en la obra de arte, comprendiendo también el valor estético... la distinción de lo estético y lo artístico da lugar a dos disciplinas independientes que se reparten uno y otro ámbito de estudio; la Estética y la Ciencia del arte.⁵³

Menciona además que la Estética se ocupa de lo estético y también de lo no artístico que son aquellos productos del hombre como artículos, artefactos técnicos, industriales y algunos elementos artesanales que pueden considerarse por un lado algo estético. A través del desarrollo de sus conceptos sobre arte y estética, termina su reflexión expresando que es necesario elaborar una nueva definición sobre lo que podría considerarse qué es Estética. Dicha definición la retomo ya que considero su aplicación práctica en la presente investigación: *La estética es la ciencia de un modo específico de apropiación de la realidad, vinculado con otros modos de apropiación humana del mundo y con las condiciones históricas, sociales y culturales que se da.⁵⁴*

De esta manera el autor presenta una definición de Estética fresca y que se puede aplicar en el análisis de las obras estéticas y artísticas. Agrega más adelante, que la Estética puede considerarse una ciencia que pretende describir y explicar su objeto propio y que además se ocupa de hechos, procesos, actos y

⁵³ Sánchez Vázquez, Adolfo. *Invitación a la Estética*. Ensayos-Arte. DEBOLSILLO. Pp 54

⁵⁴ *Ibíd*em, pp 57.

objetos, que existan exclusivamente por y para el hombre, y que por esto mismo se tienen por valiosos o como portadores de un valor especial que es el estético.⁵⁵

La estética entonces, debe producir un conocimiento objetivo, además de que siempre debe estar abierta a los nuevos conceptos que surgen a través de la historia de la humanidad para que así se pueda establecer una correcta relación de la estética con la realidad. Sánchez Vázquez comenta al respecto:

...de todo lo anterior se deduce que no puede aceptar los conceptos eurocentristas o clasicistas que dejan fuera del arte lo que se ha dado artísticamente en otros tiempos o culturas. De la misma manera, la Estética no puede cerrar los ojos a las prácticas estéticas de nuestro tiempo que han dinamitado el terreno en que se asentaba la Estética tradicional.⁵⁶

La estética debe permanecer siempre abierta a los nuevos fenómenos que surgen, incluyendo al Cosplay, como expresa claramente el autor. La estética y lo artístico surgen y se desarrollan históricamente y se hallan condicionados socialmente, como comenta Sánchez Vázquez más adelante, además dice que la estética se puede valer del apoyo de otras ramas de ciencia para intentar expresar una buena teoría que se adapte a la realidad de las culturas.

El autor hace un análisis de la relación de la estética con el hombre, las sociedades, y el modo de producción de estas, basándose en la teoría de Marx. Menciona además una relación entre el consumo y la producción estética y algunas visiones diversas de cómo concebir esa relación con el hombre en sociedad. Al respecto de esta relación estética dice:

Ahora bien, si hoy contemplamos o consumimos estéticamente objetos que no fueron producidos con una finalidad estética, o para que funcionaran estéticamente, tenemos aquí una disociación de producción y consumo... ¿cómo puede funcionar estéticamente un objeto producido sin finalidad estética? ¿Cómo puede producirse sin finalidad

⁵⁵ Ibídem, pp 61

⁵⁶ Ibídem, pp 62.

*estética un objeto que, sin embargo, funciona estéticamente?*⁵⁷

El autor responde a las preguntas formuladas argumentando que debe estudiarse profundamente al objeto estético en sí y ver su funcionalidad, la época en que fue creado y cómo responde estéticamente en relación al hombre. Dice que esas preguntas encuentran una respuesta una vez que se adentra en su estudio de la estética. Menciona sobre la forma de la obra y su finalidad, así como el proceso de autonomía de lo estético y lo artístico:

*En cuanto que la forma sensible de la obra es el producto de un trabajo creado sobre la materia, la atención a esa forma se extiende a la obra entera como producto de una actividad humana creadora; es decir, a lo que hay en ella de arte... En cuanto que las obras se desligan de las funciones que cumplieron originariamente o de la finalidad con que fueron producidas, las obras artísticas se igualan por el cumplimiento de una misma función: la estética.*⁵⁸

En cuanto a la relación que hay con el sujeto y el objeto, menciona que existe una situación estética y que debe entenderse esa situación como una estructura donde sus elementos sólo existen como unidad y además se presenta como una dependencia mutua, donde un sujeto y un objeto determinados se comportan estéticamente. Comenta al respecto:

*Pero si uno y otro sólo se comportan así como elementos de una relación (con el todo, y entre sí) es decir, en una situación dada, siempre concreta y singular y por tanto temporal, esto supone que el sujeto no se comporta en todo momento estéticamente y que el objeto no cumple siempre una función estética*⁵⁹.

Así es como Sánchez Vázquez describe algunas finalidades y características de la estética como ciencia. A continuación presentaré lo que es de

⁵⁷ *Ibíd*em, pp 88- 89

⁵⁸ *Ibíd*em, pp 90-94.

⁵⁹ *Ibíd*em, pp 105.

importancia en la investigación, y que el autor también dedica gran parte de su ensayo a esclarecer: las categorías estéticas. Estas categorías pueden ser consideradas como determinaciones generales y esenciales del universo real al que se le llama estético. Las categorías estéticas son consideradas también históricas, ya que se han presentado a lo largo de la historia de las artes en la humanidad tanto en culturas que han usado las teorías artísticas occidentales, desde la Grecia Clásica, la Edad Media, el Renacimiento, la era moderna y contemporánea. El autor comenta que desde siempre se ha tratado de incluir a lo bello como aquel elemento exclusivo de la estética, pero que a su vez han surgido en la literatura y las artes otro tipo de categorías como lo sublime, lo grotesco, lo trágico, lo cómico y lo feo. De estas categorías ya se han encargado los pensadores clásicos desde Aristóteles hasta los más modernos como Adorno.

El autor hace un recuento de todas aquellas reflexiones acerca de las categorías estéticas en la historia del arte occidental, resumiendo brevemente cada punto de visto de pensadores y críticos así como ejemplificando obras características de la época, mencionando cómo fue el cambio de un periodo a otro en la historia del arte. El autor siempre trata de relacionar la utilidad de las obras con las relaciones sociales de los hombres. Por ejemplo, reflexiona nuevamente acerca de la relación que se mantiene entre lo estético y lo útil que se ha presentado desde las concepciones más clásicas del término estética:

... la caracterización de lo estético, por su relación con lo útil, nos lleva a la conclusión de que no existe incompatibilidad ni tampoco identidad entre uno y otro, y no sólo cuando lo útil se concibe en un sentido práctico, funcional o técnico... por último reiteramos que lo estético es útil cuando que, en la relación sujeto-objeto correspondiente, satisface necesidades profundamente humanas (de creación, expresión, comunicación o desautomatización de la vida rutinaria). En este sentido, el arte no solo es inútil, sino útil para elevar y enriquecer al ser humano. Lo estético a que nos venimos refiriendo es la cualidad de un objeto humano, o humanizado, peculiar, no

*importa si es natural o artificial, al que por su forma sensible le es inmanente cierto significado.*⁶⁰

Dentro de las muchas interpretaciones de estética, siempre podemos escoger la que en mayor medida se adapte a nuestros fines e ideales individuales. También debemos aclarar las relaciones de la estética con todo el trabajo humano que hay de fondo. Debemos definir cómo se presenta el “trabajo artístico” que buscaba una finalidad estética, ya fuera artística o no artística, pero que principalmente se refiere a un trabajo humano. Sánchez Vázquez reflexiona al respecto: *La característica fundamental del trabajo humano: imprimir a una materia la forma adecuada a su función, se mantiene en la práctica estética. También aquí se trata de la forma necesaria para que el objeto cumpla la función propia, específica, que llamamos estética*⁶¹.

Entremos a profundidad en las definiciones de “categorías estéticas” para poder completar el análisis de la estética de Sánchez Vázquez y proseguir en nuestra investigación.

Primeramente nos referiremos a la categoría estética que trata sobre “lo bello”. El autor comenta que acerca de “lo bello” se ha escrito bastante desde tiempos pasados. A la belleza se le asocia con la idea del bien, lo bien hecho, la belleza moral, la idea eterna y perfecta, belleza de las formas que tienen su fuente en Dios, manifestaciones sensibles de la idea, el esplendor de la forma sensible, el modo de estar presente la verdad como desvelamiento del ser, belleza con independencia de los objetos reales, la fusión de un contenido intelectual y un campo perceptual, lo estéticamente valioso, aquello en lo cual la obra de arte trasciende la realidad, todo aquello que le padece a la vista, entre otras definiciones:

...hablar de objetos bellos es hablar de objetos que aparecen en el presente. O sea: los consideramos bellos en el marco de nuestra cultura occidental, de los valores estéticos que con ella asumimos, independientemente de lo que en este terreno registra la experiencia histórica... Si atendemos, pues, a los objetos estéticos que llamamos obras de arte como productos

⁶⁰ Ibídem, pp 150.

⁶¹ Ibídem, pp 160.

específicos de una capacidad creadora que no se identifica con la habilidad o destreza de la Antigüedad griega, y si dejamos a un lado su filiación histórica originaria y el modo como fueron acogidos y calificados habrá que reconocer lo siguiente: que existen hoy, o que aparecen en presente para nosotros, un tipo de objetos a los que atribuimos esta cualidad, rasgo, modo de ser o de valor estético que llamamos "belleza"⁶².

Finalmente concluye el autor sobre lo bello que *No existe, ciertamente, lo bello en si ni al margen de su relación con el hombre, sino en unas condiciones históricas, sociales culturales dadas*. Recurrimos entonces a esa frase que dijo Platón acerca de lo bello, que menciona Sánchez Vázquez y que deseo exponer aquí también: *Lo bello es difícil*.

La siguiente categoría estética es sobre lo "feo". El problema que se puede presentar es sobre cómo justificar el carácter estético de lo feo. Si bien lo feo ha ganado terreno actualmente en las teorías de arte siempre existe esa contradicción de que lo feo se opone a lo bello y siempre ha sido un tema controversial en todas las épocas de la historia del arte occidental. Lo feo no se presenta como algo bello una vez representado en el arte. No se embellece la fealdad, sino que se representa un objeto que en la realidad es feo. Tal vez ahí radica la experiencia estética al ver la inteligencia con que se ha representado algo feo de la vida real. Algo es feo porque carece de proporción y de orden, aquello que niega lo bello. Lo feo está en la pintura para expresar una relación del hombre con el mundo, aquello que es artísticamente creado. La fealdad en el arte no está embellecida sino idealizada. Sánchez Vázquez reflexiona y explica acerca de lo feo:

Lo feo no se desvanece o se embellece al ser representado en el arte. Lo feo real entra en el arte sin dejar de ser feo... Existe la fealdad en el arte porque existe en el mundo real. Ahora bien, desde el momento en que entra en el arte ya no es una fealdad inmediatamente real o natural, sino producida o creada... El objeto contemplado desagrada, repugna, duele; justamente lo opuesto

⁶² *Ibíd*em, pp 170.

al efecto placentero que vive el sujeto en otras experiencias estéticas en la vida real, como la de lo bello, lo cómico o lo gracioso...el sujeto se comporta ante lo feo representado como si estuviera ante lo feo real (en el arte), una reacción de disgusto, de insatisfacción ; una reacción natural, espontánea, semejante a la que produciría el objeto real... el sujeto experimenta en la situación cierto placer... la fealdad está en los cuadros, pero no como simple copia de la real y efectiva, sino como fealdad creada. Y justamente por ello puede producir satisfacción y no la repugnancia. La conclusión final a que llegamos es que lo feo como categoría estética podemos descubrirlo tanto en la realidad como en el arte. Son igualmente feos los objetos reales que los objetos representados... sin embargo, al ser contemplados producen efectos no sólo distintos sino opuestos. Pero esa distinción u oposición no contradice la naturaleza estética común de lo feo tanto en la realidad como en el arte.⁶³

La siguiente categoría estética corresponde a lo sublime. Lo sublime se considera es todo aquello grande, que emociona debido a su circunstancia inmensa que afecta al hombre. Lo sublime se puede contemplar cuando el espectador se sobrepone al temor de la inmensidad y desde una distancia donde se puede apreciar el fenómeno, puede experimentar un placer al reconocer la su grandeza. Ya sea debido a la fuerza natural o representada en el arte, o por otro acto de grandeza, lo sublime se hace presente y eleva sobre sus propios límites al hombre y lo arrebatada por su grandiosidad o infinitud. También puede considerarse a lo sublime como aquello que eleva a la grandeza al alma.

Los objetos sublimes son oscuros y grandes en cuanto a dimensiones y producen como un dolor deleitable que no es meramente placer. Se considera que lo bello es en proporción a los objetos pequeños y lo sublime a los objetos inmensos. Lo bello suscita un placer positivo, lo sublime suscita admiración y respeto. Todo se encuentra en el hombre y no fuera de él para apreciar lo sublime. Es el efecto de estos fenómenos inmensos que afectan al hombre desde su interior, en su modo de pensar. Lo sublime se encuentra en el espíritu. También se

⁶³ *Ibíd*em, pp 195-199.

considera que lo sublime más bien es la grandeza humana como tal, grandeza que domina a la naturaleza. Sánchez Vázquez puede interpretar lo sublime de la siguiente manera:

El sentimiento de lo sublime se despierta en la relación entre la grandiosidad e infinitud de un fenómeno y las limitadas fuerzas humanas, o cuando éstas alcanzan un poder que sobrepasa desmesuradamente lo cotidiano o normal. En la naturaleza, su poder desmesurado amenaza con aplastar al hombre. Pero, donde hay aplastamiento, ya no estamos ante lo sublime sino ante lo trágico. Lo sublime es lo desmedido en la naturaleza y la vida humana. En ambos casos, el hombre se eleva, subleva o sublima al desplegar sus fuerzas. En suma, el sentimiento de lo sublime despierta en el hombre, frente a las fuerzas naturales y sociales, su confianza en las fuerzas propias... el sujeto tiene que hallarse a cierta distancia del fenómeno terrífico y horroroso para que pueda contemplarlo y despertar en él el sentimiento de lo sublime.⁶⁴

Si entramos de lleno hacia la categoría estética de lo trágico nos encontramos con la idea de que lo trágico nunca ocurre en la naturaleza y que es propia de la existencia humana, ya que en las relaciones humanas se presentan situaciones, comportamientos o actos que se podrían calificar como trágicos. Sánchez Vázquez comenta que la reacción natural ante un objeto trágico por parte del sujeto en la vida real puede oscilar entre la compasión, la ira o la indignación. Una catástrofe natural en sí no es trágica, sino el efecto que provoca en la humanidad. En la vida real no se puede contemplar un objeto trágico en sí, ya que sería encontrar placer en el sufrimiento real de otras personas, lo que puede ser calificado como algo perverso e inmoral por quien encuentra placer en esas situaciones. Lo trágico se puede contemplar estéticamente únicamente en la literatura y en el arte ya que en la vida real se pierde la dimensión estética.

Se considera en el arte a los personajes trágicos, que son aquellos con una elevada posición social, que se rebelan contra fuerzas terrenas y que las situaciones que suceden entonces terminan en la muerte, destrucción o tragedia.

⁶⁴Ibidem, pp 209-210.

Estos personajes trágicos persiguen fines inalcanzables dentro de situaciones existenciales desdichadas de las cuales no pueden escapar. En las tragedias siempre se maneja un final lleno de tristeza, dolor, de compasión. Sánchez Vázquez comenta que desde la Antigüedad clásica ya había autores que manejaban la tragedia como principal obra y creación. Se considera que no cualquier hombre puede ser un personaje trágico, sino aquel cuyos actos tienen por su grandeza un elevado contenido moral. Esos actos se encaminan hacia un final desdichado. El autor reflexiona acerca de la importancia de la tragedia en el arte:

...las pasiones humanas, liberadas de su carga extrema mediante la imitación que procura semejante placer, no producen el efecto natural que producirían en la vida real, sino el catártico, depurador, propio de una obra de arte... tal como la define Aristóteles: "reproducción imitativa de acciones esforzadas, perfectas, grandiosas en deleitoso lenguaje... que determina entre conmiseración y terror el término medio en que los efectos adquieren estado de pureza"...sólo cabe compadecer el sufrimiento o la desventura que el héroe que los sufre, inocentemente o por error, no merece soportar...es un sacrificio injusto... un sufrimiento trágico que por inmerecido e injusto suscita nuestra compasión. Así pues, el comportamiento trágico, que incluye necesariamente esta procesión del fin hasta el sacrificio propio o hasta el desenlace desdichado del conflicto –la derrota, el fracaso, o la muerte–, en definitiva, la victoria, la afirmación del héroe trágico en su verdadera humanidad.⁶⁵

Una característica de la obra de arte, como menciona Sánchez Vázquez, es **que es catártico y depurador.**

Es momento de pasar a la categoría estética de lo cómico. En esta categoría el autor menciona que debemos intentar darle una definición seria a lo cómico y estudiarla de manera objetiva. La risa se presenta como un fenómeno exclusivo del hombre frente algunas situaciones de la vida cotidiana, que a su vez

⁶⁵ Ibídem, pp 218-222.

pueden ser representadas en la literatura y el arte, y que suceden al momento de una situación que se encuentra en contradicción con alguno de sus elementos presentes. Desde tiempos antiguos la risa ha sido considerada como un don de Dios y es tan vieja como la propia humanidad. Lo cómico, como dice el autor, es lo que provoca la risa. Muchos autores han considerado que la risa es como un reflejo de superioridad, de confort, alguna acción o algo, que se considera en el instante como algo inferior. La risa se produce por observar a una persona u objeto en una situación contradictoria: es una contradicción entre el contenido esencial de cierta actividad propia y la forma como se comporta en una situación dada. También se considera como contradicción cuando son incompatibles los fines que se persiguen y los medios que se ponen en práctica para realizarlos. Lo cómico desvaloriza lo que es, desvaloriza la solemnidad de un acto, un fenómeno real, una sociedad. Sánchez Vázquez lo define así:

En suma, lo que funda la comicidad es la pretensión de valor y no el valor real. La comicidad, por tanto, pone de manifiesto la inconsistencia interna, la vacuidad o nulidad de un fenómeno, y con todo ello, su infundada pretensión de ser más importante de lo que en realidad es, o de valer más de lo que vale efectivamente... la desvalorización de lo real, o de lo pretendidamente real, en que consiste lo cómico, es un fenómeno social.⁶⁶

El autor explica al respecto algo sobre la historia de la risa a través de varias épocas, por ejemplo, en la Edad Media, donde la risa era considerada como algo peligroso que iba en contra del miedo y el terror a causa de la religión. La comicidad puede considerarse como un fenómeno de carácter social. La risa ha sido considerada a su vez como algo propio del pueblo, lo vulgar. “La comicidad como patrimonio de la cultura popular” como menciona Bajtin. La seriedad, en contra, es considerada como elemento de las clases altas. La risa es también un elemento de crítica social que ataca directamente la seriedad y solemnidad del orden establecido, como dice Sánchez Vázquez. Reír es un acto de libertad.

⁶⁶ *Ibíd*em, pp 230- 231.

Aunque la risa se da de manera natural en algunos hechos de la vida cotidiana del hombre es únicamente en el arte donde la dimensión estética se da, ahí donde está estetizada. La contemplación estética no se da en situaciones reales, sólo en el arte, donde existe una contemplación. No se da en la naturaleza, la comicidad sólo existe en el humano. Aunque en el arte lo cómico significa siempre creación, los personajes, actos o situaciones tienen que ver siempre con la comicidad en la vida real, requiere de una representación de lo real. El efecto estético de lo cómico en el arte siempre va acompañado de un placer estético.⁶⁷

Sánchez Vázquez menciona además que lo cómico se divide en tres variedades: el humor, la sátira y la ironía. El humor es considerado como aquello que ataca a un objeto, lo desvaloriza, pero no lo niega en su totalidad, que no desaparezca la atracción hacia él. Se busca que con el humor se obtenga una sonrisa más que una risa. El humor es una crítica compasiva y comprensiva, limitada, benévola, donde domina la ternura. En la sátira la desvalorización del objeto es muy radical y violenta hasta el punto de querer aniquilarla, destruirla, debido a una indignación o ira. Estos objetos pueden ser el despotismo, la corrupción moral, social o política, los vicios privados, entre otros. La sátira siempre es crítica y desaprobación violenta, pero que siempre revela la inconsistencia total de un fenómeno. Siempre se busca la desaprobación en el lector. La ironía es un elemento más sutil, inteligente. Revela la inconsistencia de un fenómeno, además de ser una crítica, pero que se da en una forma más oculta. La ironía es disimulada, que se debe leer entre líneas, y que entre más oculte, es más sutil. La crítica permanece oculta tras la exaltación, el elogio, que lejos de ensalzar, rebaja al mediocre.⁶⁸

Sobre la categoría estética de lo grotesco, finalmente el autor comenta que es aquí donde se presenta una destrucción del mundo real y del orden normal. Se presenta en la literatura y el arte de manera en que elementos irreales se fusionan con elementos reales como objetos, sujetos, animales, y demás, en los que se

⁶⁷ *Ibidem*, pp 234-236.

⁶⁸ *Ibidem*, pp 237-241.

forma un mundo fantástico, sorprendente, antinatural, extraño, como un sueño, algo que quebranta la realidad. Lo grotesco destroza lo real desde un mundo irreal. El autor lo define así:

El papel esencial que en lo grotesco tiene lo fantástico, lo extraño, lo sorprendente o lo antinatural, dan a su relación con lo real un matiz peculiar, inconfundible... lo grotesco desvaloriza lo real desde un mundo irreal, fantástico, extraño. Lo grotesco es uno de los medios de que dispone el arte y la literatura para contribuir a quebrantar una realidad que, indiferente al tiempo y al cambio, se empeña en ser eterna e inmutable. El mundo de lo grotesco, aunque fantástico e irreal, no hace sino mostrar lo absurdo, lo irracional, en el seno mismo de una realidad que se presenta como coherente, armónica y racional.⁶⁹

De esta manera concluyo el análisis de las categorías estéticas, habiendo detallado algunas de sus características y la manera en que se presentan en el mundo del arte para valorar las dimensiones estéticas de las creaciones artísticas.

7.4 La estética occidental vs la estética oriental

A continuación presento un tema de debate entre las diferencias de los atributos estéticos-artísticos y la cultura occidental y oriental. Esta comparación es de suma importancia en la investigación, ya que en ella tenemos dos puntos básicos que toman parte en uno y otro polo cultural: por un lado tenemos el origen oriental del Cosplay, proveniente de la cultura japonesa y, por el otro, la aceptación, asimilación y aplicación en la cultura mexicana que principalmente tiene atributos occidentales. Entonces, debido a que en la cultura mexicana se ha adoptado esta práctica cultural del Cosplay, es necesario analizar claramente cuáles son los atributos estéticos que en Japón le asumen al Cosplay, y cuáles son los que se le atribuye a la estética occidental inmersa en la cultura mexicana. Debido a que la mezcla de conceptos estéticos se ve reflejado en las prácticas culturales de nuestro país en más de una actividad, no sólo el Cosplay, es necesario remontarnos a las definiciones clásicas y contemporáneas de diversos autores de

⁶⁹ *Ibidem*, pp 248-249.

estos dos polos culturales, que a primera vista, parecieran ser totalmente opuestos, pero que aplicados en una cultura contemporánea como la mexicana pueden presentar más similitudes que diferencias.

Anteriormente presenté algunas definiciones clásicas de estética y de lo artístico, mismas que sirvieron para intentar definir desde la cultura occidental cuáles son las diferencias entre ambos conceptos en un plano básico, elemental. En este capítulo, en cambio, analizaré lo estético y lo artístico principalmente en el lado oriental, de donde proviene la cultura Cosplay, y por último, realizaremos una comparación entre ambas.

Comenzaré esta diferenciación y comparación con algunas ideas de Ethel Krauze, misma a la que ya he recurrido anteriormente en el apartado sobre la creatividad, y quien por medio de su ensayo sobre *La casa de la Literatura*, hace una comparación muy acertada sobre la cultura occidental y oriental en el plano de lo artístico, la creatividad y la forma de percibir al mundo. En el capítulo *Las Ventanas: los sentidos*, Krauze reflexiona:

Occidente y Oriente, más allá de dos culturas antípodas siguen contemplándose como dos cosmovisiones separadas. En Occidente se privilegia a la lógica porque es la que diferencia al ser humano del resto de las especies; en Oriente el ser humano es visto como una parte más de la naturaleza, por eso se privilegia su intuición, que es la fuente de conocimientos primigenia. Entonces se crean las rivalidades y las competencias. ¿Cuál es la mejor? ¿Cuál está en lo cierto? Diríamos que ninguna por si sola. Occidente ha olvidado la ecología por la tecnología deshumanizada; Oriente ha olvidado el progreso por la mística abstracta. Además, ningún país es puramente occidental u oriental. En todas partes hay elementos de ambas cosmovisiones, sobre todo en la actualidad.⁷⁰

Puedo agregar que México es un país neutral que está muy adaptado para asimilar varias culturas, transformarlas y adaptarlas en su ritmo de vida cotidiano. Los acontecimientos históricos de conquistas, imposiciones y seducciones

⁷⁰ Krauze, Ethel. *La casa de la literatura. Capítulo Las ventanas: los sentidos*. UACM. México. Pp 36.

culturales son prueba de ello. Más adelante Krauze afirma que en cada individuo habita un occidental y oriental, ya que el cerebro humano está compuesto por dos hemisferios: hay momentos en que privilegiamos la lógica y en otro momento privilegiamos la sabiduría e intuición. Krauze expresa:

Lo ideal es reconocer que existen estas dos formas de conocimiento del mundo, que no están reñidas, y que las tenemos a nuestro servicio. No hay que escoger una, como si fueran excluyentes. Son pasos en el mismo proceso.⁷¹

Esto en cuanto al enfrentamiento de ambas formas de ver el mundo. A continuación procedo a detallar exclusivamente las características de lo estético y lo artístico propiamente de estas dos formas de ver el mundo.

Comencemos por los atributos de la estética clásica ya que algunas definiciones han sido mencionadas en el apartado anterior. Occidente se ha caracterizado por retomar algunas características culturales de las civilizaciones que florecieron en la antigüedad en el territorio que actualmente ocupa Europa. Principalmente las culturas que han sobrevivido en varios sectores culturales hasta la actualidad son la Grecia Clásica, la Romana que retomó de la griega todas sus valoraciones artísticas, filosóficas, políticas, religiosas y sociales. De estas dos culturas se extiende aquella cultura occidental que floreció en los dos últimos milenios bajo el gobierno del imperio romano que fundó la religión católica.

La Edad Media se caracterizó por un periodo en el que la religión y los valores espirituales estuvieron por encima del progreso científico en el territorio europeo y en algunas colonias en otros continentes, como por ejemplo en la Colonia en América Latina. De este modo, los grandes avances filosóficos en la concepción estética y artística estuvieron dirigidos hacia los sectores religiosos, espirituales y teológicos en todas las ramas. Más tarde, en el Renacimiento, se favoreció principalmente a la figura del humano en todas las áreas del conocimiento, se retomaron algunos aspectos artísticos y culturales de la Grecia

⁷¹ *Ibíd.* Pp 36-37.

Clásica. Dios y todo lo religioso pasaron a segundo término. Aquí surgieron las Humanidades y por lo tanto, otra forma de concebir las ciencias y las artes, con sus valores estéticos y de perfección, donde se le daba prioridad a la concepción humana del universo.

Para adentrarnos un poco más a estas concepciones clásicas en la Edad Media, analicemos un ensayo más contemporáneo de Jacques Maritain, donde haciendo referencia a las más clásicas concepciones de lo bello y al arte desde la visión de Santo Tomás, uno de los pilares filosóficos de Occidente, expresa sencillamente cómo se valoró desde entonces hasta nuestros días lo que es bello y lo que es artístico. Primeramente, Maritain comienza su capítulo sobre *El arte y la belleza* analizando la postura de Santo Tomás de manera muy literal. Esta concepción ayuda bastante para entender las valoraciones artísticas y estéticas del mundo occidental. Maritain menciona:

Santo Tomas, que tenía tanta sencillez como sabiduría, definía lo bello como lo que agrada a la vista, id quod visium placet. Estas cuatro palabras dicen todo lo necesario: una visión, es decir un conocimiento intuitivo, y un goce. Lo bello da gozo, no cualquier gozo, sino el gozo en el conocer; no el gozo propio del acto de conocer, sino un gozo que sobreabunda y desborda de este acto a causa del objeto conocido... la belleza es esencialmente objeto de la inteligencia, pues lo que conoce en el sentido pleno de la palabra es la inteligencia, pues sólo ella está abierta a la infinitud del ser. El lugar natural de la belleza es el mundo inteligible.⁷²

De esta manera el autor expresa que Santo Tomás le daba prioridad al sentido de la vista para apreciar lo bello. La cultura occidental está claramente más enfocada hacia los placeres visuales: es más visual. Si regresamos un poco a la opinión de Krauze sobre esto, ella dice: *En Occidente los sentidos se jerarquizan de la siguiente manera según su orden de importancia: vista, oído,*

⁷² Maritain, Jacques. *Arte y escolástica. Capítulo V: El arte y la belleza.* Pp 31.

*olfato-gusto, tacto... en Oriente el orden es exactamente el contrario: tacto, olfato-gusto, oído, vista.*⁷³

De esta manera queda establecido que la cultura occidental es completamente visual. Actualmente se puede corroborar lo anterior: un sector que ha crecido a pasos agigantados desde el siglo XX es el de los medios masivos de comunicación donde la publicidad y todos los contenidos de entretenimiento anunciados se presentan de manera visual. Continuando con Maritain, él comenta que el lugar natural de la belleza es en el mundo inteligible y que la vista y el oído, entre todos los sentidos, tienen relación lo bello. Lo presenta de la siguiente manera:

*La parte de los sentidos en la percepción de la belleza se hace enorme en nosotros, y casi indispensable, en razón de que nuestra inteligencia no es intuitiva como la del ángel; nuestra inteligencia ve, sin duda, pero a condición de abstraer y de discurrir; sólo el conocimiento sensible posee perfectamente en el hombre la intuitividad que se requiere para la percepción de lo bello. Así el hombre puede sin duda gozar de la belleza puramente inteligible, pero la belleza connatural al hombre es la que viene a deleitar la inteligencia por los sentidos y por la intuición de estos. Y está también la belleza propia de nuestro arte, que trabaja una materia sensible para causar el gozo del espíritu.*⁷⁴

Así es como Maritain interpreta lo que Santo Tomás expresaba como los cánones del arte y la manera de percibirlo. Sin duda estas ideas han prevalecido en el tiempo hasta nuestros días y se han implantado en los estudios sobre el arte en academias, escuelas y otras instituciones de enseñanza artística en Occidente.

Para enfatizar la importancia del sentido de la vista Maritain expone que Santo Tomás tomaba como “lo más hermoso” todo aquel resplandor que imitaba lo divino, ya que la inteligencia ama toda luz, brillo o claridad. Esto último es algo

⁷³ Krauze, Ethel. *La casa de la literatura*. UACM. Pp 37.

⁷⁴ Maritain, Jacques. *El Arte y la belleza*. Pp 32.

muy importante si se quiere entender los cánones de belleza en el arte occidental. El autor lo resume así:

Un cierto resplandor es, en efecto, según todos los antiguos el carácter esencial de la belleza- el brillo o claridad pertenece a la esencia de la hermosura; la luz embellece, pues sin luz todas las cosas son feas.⁷⁵

Ésta concepción de lo brillante como sinónimo de la hermosura se presenta en varios autores de la historia occidental sobre lo bello y el arte. Maritain considera también que todo orden y toda proporción son obra de la inteligencia, cualidades que deben contener las obras artísticas. La belleza es el resplandor de la forma sobre las partes proporcionadas de la materia, según los escolásticos nos dice el autor. Es por esto que el sentido de la vista es lo más importante para la cultura occidental y el autor lo expone claramente en su ensayo: compara la inteligencia con la belleza, y el punto de unión entre ambos en la luz. *La inteligencia goza de lo bello porque en él se reencuentra y se reconoce, y toma contacto con su propia luz. Toda belleza sensible supone una cierta delectación del ojo mismo, o del oído, o de la imaginación; pero sólo hay belleza si también la inteligencia goza de alguna manera⁷⁶.*

Maritain comenta que, cuanto más eleva el hombre su cultura, más se espiritualiza el brillo de la forma que le arrebatada y que la intuición de lo bello artístico se ubica en el extremo opuesto de la abstracción de la verdad científica⁷⁷. *La belleza se vincula con la verdad, la belleza no es una especie de verdad sino una especie de bien, lo bello es esencialmente deleitable, si la sabiduría es amada lo es por su belleza, Dios es bello, porque Él da belleza a todos los seres creados, de la hermosura divina se deriva el ser de todas las cosas⁷⁸:* estas son algunas ideas que el autor sustrae directamente de la concepción artística de Santo Tomás y los antiguos pensadores que establecieron la base de la estética occidental y

⁷⁵ *Ibíd*em, pp 32-33.

⁷⁶ *Ibíd*em, pp 33.

⁷⁷ *Ibíd*em, pp 34.

⁷⁸ *Ibíd*em, pp 34- 42.

que lo expresa en su ensayo. De esta manera se presentó lo que sucede en la concepción artística occidental y el cómo es que se ha nutrido este concepto a partir de filósofos como Santo Tomás. Finalmente, para cerrar el aporte de Maritain, expondré a continuación su valoración sobre lo que se considera “arte” y “belleza”:

La belleza pertenece pues al orden trascendental y metafísico. Por eso ella de suyo tiende a transportar el alma más allá de lo creado... El Arte en general tiende a hacer una obra. Pero algunas artes tienden a hacer una obra bella, y en eso difieren esencialmente de todas las demás... La obra en que trabajan las bellas artes está ordenada a la belleza. Las bellas artes se destacan así en el género “arte”, como el hombre se destaca en el género “animal”... Pero el Arte permanece siempre esencialmente en el orden del Hacer, y sólo por un trabajo de esclavo sobre una materia puede apuntar al goce del espíritu.⁷⁹

A continuación mencionaré algo referente a la estética oriental. Como ya ha expresé en este capítulo, las concepciones orientales chocan directamente con las occidentales hasta el punto en el que son consideradas como dos polos opuestos. Si bien la manera de concebir la realidad, los valores filosóficos, sociales y culturales, en sí, no es claramente semejante, debemos comenzar a percibir que las diferencias pueden ser puntos de conexión que acercan y asemejan a dos culturas y que estas no resultan ser tan distintas como se pensaban.

Ahora analicemos un aporte literario de Marta Povo, titulado *Estética: Oriente y Occidente*, donde justamente se analizan las diferencias conceptuales y culturales al analizar, criticar y difundir el arte entre ambos polos. Povo claramente expresa su fascinación por la cultura oriental, y decide retomar varios estudios hechos por otros autores para lograr equilibrar la balanza entre lo de oriente y occidente, a base de reflexionar los aportes en el arte de ambas corrientes. Dicha reflexión trata más de unificar a ambas concepciones estéticas en vez de seguir la

⁷⁹ *Ibíd*em, pp 42-45.

tradición de separarlas y diferenciarlas violentamente. Povo comienza su artículo de la siguiente manera:

Oriente, en general, tiene una forma de concebir o de ver las cosas y los fenómenos de la vida primordialmente asociativa; su registro mental es muy distinto al nuestro, por menos en la antigüedad (hoy se están occidentalizando de una forma que podría ser preocupante si esa "globalización" es en detrimento de su gran intuición y comprensión de lo no evidente o lógico). Se supone que esa mentalidad de tipo asociativo se dio, en primer lugar, porque en la base de todas sus filosofías y paradigmas se encuentra la Naturaleza, su respeto, su observación, y la certeza de que en ella reside un espejo en el cual mirarnos y comprendernos. En segundo lugar, porque de alguna forma (y eso se puede ver en el Tao y otras visiones no necesariamente chinas) el concepto holográfico de que 'todo está interconectado' y de que 'en cada parte está la información del Todo', ya estaba de alguna forma impregnado en esas sociedades mayormente asiáticas desde su más remota antigüedad (por ejemplo, la "interconexión del todo" es una de las bases de la medicina china y la acupuntura).⁸⁰

De esta manera comienza la autora a comparar los aportes del lado oriental, continuando con los occidentales y menciona que una característica de la cultura occidental es su tendencia a poner todo bajo la lupa de la "lógica" dejando a un lado el aporte espiritual de las cosas, expresa que:

No en vano ha sido en China donde ha nacido la Acupuntura y el Feng Shui, y fue en India donde se concibió el Vastu Shastra. Y una de las formas de escritura más alucinante y sintética, los ideogramas (letras únicas y complejas que expresan varias ideas y conceptos a la vez) también proceden de Oriente, algo que en el lógico Occidente sería casi inconcebible (tal vez con algunas excepciones, como es el caso de las 'runas' celtas y poca cosa más).⁸¹

⁸⁰ Povo, Marta. *Estética: oriente y Occidente*. Artículos Literarios. Octubre 2006. <http://martapovo.files.wordpress.com/2013/04/pdf-artc3adcul-07-estetica-oriente-occidente.pdf>

⁸¹ *Ibidem*, pp 1.

Enseguida, Povo hace referencia a un ancestral sistema estético oriental: el *feng-shui*, el cual puede ayudar a mejorar la vida de las personas. Es un estudio de las formas, que ha venido trabajándose desde tiempos muy antiguos en oriente. Povo lo define de la siguiente:

¿Qué es lo que en definitiva dice el Feng Shui? Dice que existe un esquema energético natural en los espacios (ellos lo llaman bagua, o pakua) que siempre marca una 'pauta armónica' la cual los hombres podemos contemplar y adaptarla a nuestras viviendas. Dice también que hay un funcionamiento común en todos los espacios, en cualquier lugar existente. O sea, que este 'bagua' es adaptable a cualquier lugar, sea grande o pequeño, interior o exterior, urbano o rural. También dice que existe un lugar para cada cosa. Que las cosas, en primer lugar, vibran y tienen un efecto sobre el hombre. Y también que las cosas viven en un lugar, y que son o no son felices en él; es decir, que hay que encontrar el lugar idóneo para cada objeto o ente.⁸²

La autora reflexiona acerca de los sistemas estéticos orientales, diciendo que en ellos se encuentra una visión diferente de un elemento que en la cultura occidental se observa de manera distinta debido a la importancia que se le da ahí a la lógica: el elemento que caracteriza a la cultura oriental es su balance, la importancia que se le da a *la armonía*. Comenta además que en la cultura occidental sí han existido grandes aportes que buscan la armonía, y pone algunos ejemplos como el aporte de las matemáticas, la geometría y otras ciencias, como la proporción aurea, la secuencia Fibonacci entre otras. Povo comenta que la cultura occidental actual se encuentra sometida bajo estándares industrializados y que el equilibrio se ha roto. Se le da más importancia a la lógica y todo el ámbito espiritual ha quedado excluido de la vida. Si bien estos dos polos son propios del ser humano, romper con el balance significa abandonar una cualidad innata del ser humano por otra. Por eso explica que en la cultura oriental aún existen sistemas estéticos centrados en la sabiduría, la naturaleza y el desarrollo espiritual de las personas.

⁸² *Ibíd.*

Más adelante, después de comparar algunos aportes artísticos de ambos polos, la autora comenta acerca de una corriente artística japonesa denominada *Wabi Sabi*:

La tradición japonesa nos habla de los objetos wabi-sabi, un concepto estético referente a objetos de una simplicidad extrema, hechos a veces con elementos primarios, materiales a veces toscos, pobres, incluso defectuosos, materias elementales en sí mismas, a menudo procedentes de la transformación de las fuerzas naturales. Cierta defecto especial en una cerámica, por ejemplo, cierta pátina, óxido o imperfección, o bien tres piedras o briznas de hierba colocadas de forma estratégica y equilibrada sobre cierta superficie, un papel arrugado de cierta forma o colocado en un contexto inusual, cualquier cosa... contiene (o puede contener) un alto grado de belleza; y a menudo pueden llegar a ser, si se saben encontrar y valorar, exquisitos elementos estéticos de gran armonía y con un alto grado de energía, incluso de energía saludable.⁸³

Esto último puede ayudarnos a comprender un poco más sobre la cultura espiritual oriental, y más en específico, de la japonesa, de donde proviene la cultura Cosplay.

La estética wabi-sabi nada tiene que ver con la opulencia, con la riqueza de materiales ni con miles de horas de trabajo humano. Múltiples objetos de nuestra vida contienen en sí mismos lo que los tibetanos llaman 'yün', el principio de riqueza inherente; esa es otra forma para definir los objetos que generan armonía e impulsan a los seres humanos a la evolución y al estado armónico de la salud. La clave está naturalmente en saberlos identificar; pero eso requiere una educación de la sensibilidad. En nuestro mundo occidental y en la estética de vanguardia, generamos a veces diseños, a veces caros y exclusivos, a veces baratos y populares, que contienen algo de esta estética definida por Oriente como Wabi-Sabi; son objetos discretos y sin pretensiones humanas, que algunas veces contienen una gran belleza de líneas, una armonía exquisita en sus formas o texturas y generalmente una sobriedad extrema. Los maestros del wabi-sabi, dentro del contexto del arte zen, sugieren

⁸³ Ibídem, pp 5

que la belleza es un acontecimiento dinámico que se produce entre uno mismo y algo más. Toda esa intensa búsqueda del 'yun' y todo el fructífero encuentro de la belleza y de la armonía en Occidente, no es nada despreciable, desde luego; todo lo contrario, yo diría que es muy valorable. El único asunto es que, en este momento, nos podemos cuestionar si los occidentales (y en especial todo lo que se deriva del mundo industrial) hemos tenido alguna vez en cuenta nuestra salud, física y psíquica, y la hemos asociado a la construcción o a la decoración o al arte, ya no en las grandes construcciones, sino en la estética popular de bajo coste.⁸⁴

Así es como presenta Povo la diferencia entre ambos sistemas estéticos, brindándole a lo oriental cualidades que deben ser tomadas en cuenta al momento de intentar hacer una mezcla como es el caso del Cosplay en México. La autora termina su ensayo reflexionando acerca de lo que se debiera hacer en el caso de que la balanza entre ambas concepciones quiera ponerse de nuevo en equilibrio:

...a diferencia de Oriente, en Occidente tal vez no se nos ha ocurrido aún unificar o integrar verdaderamente la medicina con el arte, o la psicología con el interiorismo, integrar la naturaleza y el cosmos con la arquitectura, o la política con la armonía, o la materia... con el espíritu que la vivifica, integrados en un solo cuerpo o disciplina, en una sola visión unificada, integral y completa, proyectada claramente a facilitar la evolución y la optimización de la calidad de vida del ser humano. Tal vez ahora haya llegado ya el momento de esa visión unificada.⁸⁵

Otro aporte que ayuda a entender la estética oriental lo brinda Raquel García García en su artículo *El concepto de arte y artista en las estéticas orientales*, donde comenta algunas cualidades del arte oriental. Los puntos importantes que expresa la autora son que el arte oriental no distingue entre las bellas artes y las artes populares y, que además, el arte tiene la finalidad de ser

⁸⁴ *Ibíd*em, pp 5-6.

⁸⁵ *Ibíd*em, pp 6.

contemplado. También hace una revisión acerca de las estéticas de culturas definidas de Oriente como la india y la china, entre otras:

Uno de los grandes rasgos que diferencia a la estética oriental respecto a la occidental, es que en ellas se practica un arte sin intención de ser práctico, sino más bien para el goce de la contemplación. Esta estética está íntimamente ligada con la moralidad, la ética, la religión...en el mundo oriental la obra de un autor se relaciona con su código ético y moral. Para que una obra sea digna de admiración su creador también debe serlo y llevar una determinada vida, según las costumbres de la comunidad en la que vive. El arte transmite valores culturales y produce placer mientras se está realizando. Otra de las distinciones entre las estéticas oriental- occidental, es que las orientales no distinguen entre Bellas Artes y Artes Populares.⁸⁶

Para los orientales, el arte y el artista deben compartir, entonces, una similitud en cuanto a virtud y valores morales. Para esclarecer un poco sobre el tipo de cultura japonesa, donde se da el fenómeno del Cosplay desde los años 70, cabe mencionar que la religión mayoritaria en Japón es el Budismo desde hace siglos. También la describe, estudia y reflexiona, y menciona que esta religión influye bastante en el arte y las percepciones estéticas de la cultura:

Esta tradición bebe mucho de los preceptos del taoísmo. El zen quiere vivir aquí y ahora, tienen conciencia del instante, por ello lo efímero se exalta, por ejemplo con el arte floral, aprecian mucho la floración de una planta, porque es un hecho efímero, que sólo dura unos días, y que refleja a la perfección su concepto del aquí y ahora. Debido a estas creencias, para el budismo zen, cualquier acto se convierte casi en una ceremonia, y no entienden por arte sólo lo que aquí entendemos. La ceremonia del té, es un arte, la planificación de un jardín es un arte. A diferencia de otras estéticas orientales, como la india, no buscará el color, es más comedido, más

⁸⁶ García García, Raquel. *El concepto de arte y artista en las estéticas orientales*. Artículo virtual publicado en la Revista Claseshistoria, Núm. 55, 31 de octubre del 2009.
<http://www.claseshistoria.com/revista/2009/articulos/garcia-estetica-oriental.pdf>

reflexivo. En ellos no existe la divinidad, por lo que no se encarna en las obras.⁸⁷

Así se presentan los valores que dominan a la estética japonesa. Siendo esta cultura muy conservadora, disciplinada y un tanto rígida, dominada por los valores morales y religiosos, todo se incluye también en su creación artística. García nos comenta que además en esta cultura los artistas no son tratados de manera especial y que ellos tampoco buscan el reconocimiento, ya que están concentrados en su trabajo. Menciona además:

Tampoco tienen intención de innovar con sus obras, ni se salirse de lo establecido. Realizan sus obras, siempre o casi siempre, bajo la óptica y el contexto de su cultura y tradición e influidos por la religión. Crean obras con el fin de la contemplación, siendo ésta, así como los propios artistas, meros vehículos para conseguir la reunificación con el todo, con el principio. En todas ellas observamos que el término “arte”, se amplía a otros campos, que en occidente no son tratados bajo ese concepto. Generalmente los artistas no crean con una intención de función práctica, si no de placer y goce.⁸⁸

Esta es la estética oriental para algunos autores contemporáneos, con la cual podemos sacar algunas conclusiones al respecto. Si bien existe una clara oposición un tanto filosófica y cultural entre lo occidental con lo oriental, cada una tiene un enfoque propio el cual se impregna al arte y a las creaciones en sí. Ya analicé sobre la cultura occidental, más que nada visual, lógica, analítica y práctica, en oposición con la oriental que está más ligada a lo espiritual, natural, a lo contemplativo. Como argumentan los autores contemporáneos, se necesita lograr una mezcla entre ambas ya que responden a cualidades propias del ser humano y se puede observar incluso en la manera en que está dividido el cerebro humano en ambos hemisferios.

⁸⁷ Ibídem, pp 4.

⁸⁸ Ibídem, pp 4.

Si bien la estética japonesa está ligada a su tradición artística, el Cosplay podría ser a su vez una asimilación de otros fenómenos culturales externos, ya que Japón sufrió cambios severos en su cultura a partir de la Segunda Guerra Mundial, donde tuvo la oportunidad de resurgir como una sociedad tecnológica y vanguardista. Fue debido a la derrota y conquista por parte de Estados Unidos contra Japón que el país fue adquiriendo nuevos fenómenos y tendencias. El surgimiento del Anime y Manga como tal ayudaron a que la juventud nipona vislumbrara un futuro esperanzado en la tecnología y el progreso. *Astroboy*, por ejemplo, es considerado el primer Anime de la historia a cargo de Osamu Tezuka, su creador y es ahí donde la fantasía, la utopía y la robótica presentan nuevos ideales que los japoneses han retomado en la mayor parte de sus creaciones artísticas. Se considera que desde entonces el Anime y el progreso de la sociedad nipona han avanzado de la mano y, que en parte es gracias a estas motivaciones que Japón pudo resurgir como una sociedad avanzada que logró el progreso en muy poco tiempo.

Actualmente Japón sigue conservando gran parte de su contenido cultural tradicional, ya que por muchos siglos el país se conservó cerrado al contacto externo de otras naciones, pero desde la segunda mitad del siglo XX y debido a los acontecimientos relatados fue que Japón actualmente se considera potencia mundial en varios sectores como el tecnológico. Si bien la actitud formal, seria y perfeccionista ha creado milagros en varios ámbitos de la sociedad, la cultura apasionada de la fantasía con el Anime, Manga, Videojuegos y ciencia ficción aún continúa ofreciendo creaciones admirables. Esto demuestra que los japoneses tienen deseos de conservar aquellas motivaciones fantásticas que entre muchas otras cosas los han llevado a tal progreso social de manera directa o indirecta.

De esta manera pudo surgir el Cosplay como una actividad innovadora en la cultura nipona que con tal fuerza se ha extendido hacia varios países y en todos ellos encuentra una aceptación, transformación y difusión que es digna de analizar. México ha retomado últimamente nuevas aportaciones de dicha cultura nipona, y tanto es así que los seguidores de la cultura Otaku ya no se limitan únicamente a los contenidos que se presentan en sus series favoritas, sino que ya también investigan acerca de la vida cultural japonesa como tal, incluyendo valores simbólicos, sociales, morales, lingüísticos y hasta religiosos. Aspectos que obviamente se pueden observar inmersos dentro de las prácticas artísticas que de aquí surjan, incluidos, claro está, en el proceso creativo de los Cosplay.

Capítulo 8.

La transformación de la cultura y la identidad en México

Nadie, por muy poderoso que sea, puede hacer lo que quiera con el mundo que le ha tocado vivir. Nadie puede detener al sol en su ocaso, ni lograr que los ríos fluyan en dirección a las montañas. Pero Cualquier hombre es capaz de hacer lo que quiera con su propia mente.

(Natsume Souseki: "Soy un Gato")

8.1 La multiculturalidad en México.

México actualmente es un país en donde conviven muchas realidades, modos de vida, ideologías, religiones, ideales, y culturas. Desde su pasado prehispánico, el territorio que ocupa hoy ha estado poblado por diferentes grupos culturales que han sabido relacionarse entre sí para adaptar sus modos de vida a las necesidades que en su presente se tenían que resolver. Si este pasado muestra cómo México, desde sus antecedentes históricos hasta la actualidad, se ha visto integrado por varios elementos que lo conforman, es comprensible que en la actualidad México siga siendo el lugar de encuentro de varias culturas. Es aquí donde varios caminos se cruzan, se fusionan y se crean nuevos elementos en la convivencia cultural. Ya sea por el contacto de varios grupos que se han dado entre sí, desde la época prehispánica, la Colonia, los tiempos modernos y contemporáneos, México siempre se ha presentado como un lugar neutral en el que varias ideologías pueden convivir y adaptarse.

Para comprender cómo se presenta el proceso de reconocer la identidad en México, debemos recurrir primeramente a una definición del concepto de identidad y su relación cercana con el **patrimonio cultural**. El patrimonio cultural son aquellos elementos significativos que representan características determinadas para las personas pertenecientes a un grupo y que comparten un espacio y una cultura específicamente. También son aquellos elementos que se encuentran al

disfrute de esas personas y que pueden ser “una herencia” de culturas pasadas a las que se las podrían considerar como “culturas madre” y que forman parte de la identidad cultural. El patrimonio puede ser colectivo, privado o internacional. El patrimonio tiene que ver con el pasado, la historia, memoria colectiva. Es una herencia. Son bienes culturales de un grupo y pueden ser de elementos tangibles, intangibles o efímeros. Ballart lo define así:

Aquel agregado de objetos que el individuo o el grupo heredan a sus ascendientes para poseerlos efectivamente y hacer de ellos el uso que más les convenga. Este legado material recibe la denominación de “patrimonio” hoy en día. Entonces, el patrimonio es una prueba evidente de la existencia de vínculos con el pasado, ya que alimenta siempre en el ser humano una sensación reconfortante de continuidad en el tiempo y de identificación con una determinada tradición.⁸⁹

Gilberto Giménez comenta lo que es el patrimonio cultural:

En efecto, lo que hemos llamado “patrimonio Cultural” forma parte de las culturas particulares nacionales o regionales, como núcleo emblemático y significativo de las mismas, y se contraponen a las industrias culturales globalizadas... este tipo de cultura es, por su propia naturaleza, particularmente, social y geográficamente localizada, y sobre todo, “diferenciadora con respecto a los otros”, lo que quiere decir que está siempre disponible como matriz potencial de identidad.⁹⁰

La identidad es una construcción social y en México la identidad ha tomado una serie de transformaciones a lo largo de las últimas décadas debido a la inclusión de nuevas influencias tanto culturales como tecnológicas. En palabras del Antropólogo Armando Arceo Vargas así define el patrimonio en México:

Definir patrimonio cultural en el momento histórico globalizado en que vivimos es cada día más difícil; la identidad mexicana enfrenta, más que un problema político cultural, un problema ético cada

⁸⁹ Ballart, J. “Patrimonio Histórico y arqueológico: Valor de uso”

⁹⁰ Giménez, Gilberto: “Estudios sobre la cultura y las identidades sociales”

*vez más complejo. Esta problemática toca a todos...nos encontramos ante la peor crisis de nuestra historia. Crisis que no sólo pone en peligro la identidad mexicana como hasta ahora la conocemos, sino también la vida de la nación soberana e independiente.*⁹¹

Existen muchas maneras de concebir la identidad mexicana debido a los constantes cambios que en ella se presentan. Dado a que somos un país en donde la cultura nacional está basada en el mestizaje, compartimos muchos elementos tanto de culturas mesoamericanas así como algunos elementos culturales que vinieron posteriormente con los españoles en la conquista. Por esto mismo, para tratar de diferenciar la multiculturalidad de la cultura nacional primero debemos definirnos a nosotros mismos. Pero, es entonces, cuando surge un problema en cuanto a la identidad en México: ¿Nos consideramos descendientes de los mesoamericanos o herederos de la cultura occidental?

Mencionemos, además, que la pertenencia a un país o nación no depende de ninguna vinculación con la sangre. Luis Villoro expresa algunas ideas sobre lo que consiste una nación y la pertenencia a esta:

*Una nación, es ante todo, un ámbito compartido de la Cultura...Una forma de vida común se expresa en la adhesión a ciertos modos de vivir y el rechazo de otros...Un individuo pertenece a una nación en la medida en que se integra en ese continuo... Permanecer a una nación es asumir una forma de vida, incorporarse a una cultura, hacer suya una historia colectiva.*⁹²

Por otro lado, la sociedad mexicana actual tiene su origen a partir de algunos sistemas de unificación como el “nacionalismo”, el “indigenismo” por ejemplo, que a la larga han mutado en nuevos modos de reconocer a México de manera oficial ante los ojos del mundo. Cabe mencionar que si bien los mexicanos

⁹¹ Arceo, Vargas, Armando. Identidad, Patrimonio y desintegración nacional. Compilación: *El uso social del patrimonio cultural*. Ed. Quinto Sol. 2004 México. Pp 167

⁹² Villoro, Luis. *Estado Plural, pluralidad de culturas. Del Estado homogéneo al Estado plural*. PAIDOS, 1998

mantenemos una estrecha relación con el pasado indígena, pocos son los elementos que se quieren reconocer actualmente por el Estado u otros grupos. Ante esto recurrimos a Bonfil Batalla, que en su libro *México Profundo* hace un análisis sobre la visión de los indígenas a lo largo del proceso de colonización, así como su interpretación de la vida occidental y la manera en que ellos mismos mantienen un complejo de inferioridad hacia sus culturas indígenas que se han visto sometidas por la cultura europea. El colonizado entonces reniega de sí mismo y quiere, por lo mismo, asumir una identidad diferente. Aquellos indígenas, como lo dice el autor, son los elementos culturales del México profundo, ese México oculto el cual es la realidad contraria al México imaginario en el que viven solo algunas minorías que se organizan según normas, aspiraciones y propósitos de la civilización occidental, ya que el proyecto occidental del México imaginario ha sido excluyente y ha negado a la civilización mesoamericana.⁹³

Por lo tanto, aquel proyecto que se dio a partir del siglo XIX y el XX, se expresa como un movimiento que trata de generalizar la identidad nacional partiendo de las raíces indigenistas. Algunos escritores, pintores, intelectuales y especialistas han sido los encargados de hacer frente a las problemáticas de la heterogeneidad de las culturas en México para tratar de dar una nueva visión de unidad, dar la visión nacionalidad de un país, por medio de sus obras. Está claro entonces que el nacionalismo es un proyecto ideológico, político y social para brindar una identidad nacional a los habitantes de México al compartir un pasado común enfocado al indigenismo mesoamericano y a la conquista española, a un mestizaje. Esa fusión entonces se traduce como una identidad basada en el pasado indígena mesoamericano pero con un futuro enfocado a la civilización occidental, aquella inclusión al ritmo de vida de los países modernos. Somos, pues, consecuencia del mestizaje.

⁹³ Bonfil Batalla, Guillermo. *México profundo. Una civilización negada*. DEBOLSILLO. México, 2009

Algunos movimientos artísticos que han reforzado la ideología del nacionalismo, por ejemplo, son el nacionalismo musical que se vivió en México y que abarcó tres décadas, de 1928 año de la fundación de la Orquesta Sinfónica de México, hasta 1958 año en que muere José Pablo Moncayo. Entre los principales representantes están José Rolón, Silvestre Revueltas, José Pablo Moncayo, Carlos Chávez, Candelario Huízar, Luis Sandi, Blas Galindo y Miguel Bernal Jiménez, entre otros. El movimiento muralista comenzó en 1921 después de terminada la Revolución mexicana, ya que se quería dar una imagen de unidad en el país. Algunos representantes son Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco. Varios de estos murales representaban la grandeza de las raíces indigenistas e intentaban formar la identidad representando un pasado común.

En la actualidad, ya que se ha entrado en una globalización y los mercados y toda clase de concepciones se han tenido que abrir hacia el mundo, el nacionalismo comienza a transformarse nuevamente y comienza a participar en otra clase de círculos sociales, con otros países una vez que ya se ha tenido claro la identidad nacional, una vez más vemos al México imaginario planeando sus extensiones ideológicas de civilización. El gobierno ha sido el principal protector de esta idea del nacionalismo desde hace varias décadas y ha florecido gracias a la gran campaña de educación pública en el país. Los grupos que actualmente mantiene raíces indígenas y forman parte de comunidades culturales, más integradas al México profundo y continúan teniendo su batalla vivir su identidad cultural que se niega a morir, dicha pelea que ya ha estado presente en estas culturas desde la época de la colonización.

En el capitalismo encontramos una serie de problemas al hablar de diversidad cultural, ya que no está claramente establecido a qué tipo de diversidad cultural se refieren los acuerdos internacionales que se han llevado a partir de la apertura de mercados y solo unas pocas culturas continúan estando arriba de otras consideradas como inferiores o en vías de desarrollo. En un texto breve llamado "En defensa de las jirafas", el Subcomandante Marcos hace un

interesante análisis en cuanto a “lo diferente” con respecto a la cultura. Hace una comparación entre las jirafas, animales únicos en la naturaleza, con todos aquellos individuos que son considerados diferentes en el mundo globalizado actual, incluyendo los indígenas. Dice Marcos:

*Los indios, víctimas del más gigantesco despojo de la historia universal, siguen sufriendo la usurpación de los últimos restos de sus tierras, y siguen condenados a la negación de su identidad diferente. (...) Al principio, el saqueo y el otrocidio fueron ejecutados en nombre del Dios de los cielos. Ahora se cumplen en nombre del dios del Progreso.*⁹⁴

En estos tiempos debería existir una ley que proteja el derecho a la diferencia de la identidad cultural, dice Marcos. Sin embargo en la actualidad en México podemos ver cómo la desindianización ha hecho que muchos individuos que viven con ese complejo de inferioridad por ser herederos de las culturas indígenas aborrezcan todo vínculo con su cultura madre deseando transformarse y adoptar una cultura diferente que la sociedad civilizada le ha hecho ver como la correcta y la más deseable.

Este nivel de desindianización puede variar, a causa de las migraciones de los pueblos indígenas a las grandes ciudades de México o de una migración a otro país como lo es E.U. los indígenas tratan de transformar sus elementos de identidad cultural y desean adoptar nuevos signos e imágenes que les den identidad. Conservan aún un poco de sus raíces culturales indígenas mesoamericanas y contienen a su vez, signos de la identidad nacional que los ha forjado desde su niñez y se entiende, como mexicanos, pero al momento de querer adoptar una nueva cultura y de integrar nuevos elementos a su propio estilo de vida se encuentran con el problema de que ya no puede considerarse a sí mismo como un miembro de su cultura indígena madre, ni un miembro de la gran identidad nacional de su país, ni mucho menos un integrante de la gran identidad cultural extranjera que ha querido adoptar. Es algo más, ni es de un lado

⁹⁴ Subcomandante Marcos, En defensa de las jirafas. México, Octubre del 2004.

ni de otro, un nuevo mestizaje, una nueva concepción. Este problema es más reciente debido a los cambios sociales que se han presentado en el mundo globalizado con respecto a la identidad cultural y la desindianización. Todo se encuentra entre la transición de los individuos en nuestro país que quieren ir del México profundo al México imaginario.

Para conocer un poco mejor qué es la multiculturalidad en México, citaré a León Olivé, autor que reflexiona sobre el tema en su artículo virtual *Interculturalismo y justicia social* en un blog de un programa universitario de la UNAM:

*México es un país multicultural. La nación mexicana incluye una muy rica variedad de pueblos, cada uno de los cuales merece respeto y es digno de crecer y florecer. Pero hasta ahora hemos sido incapaces de establecer las estructuras y las instituciones políticas, económicas y jurídicas que garanticen el ejercicio del derecho de los diversos pueblos de nuestro país a sobrevivir y a desarrollarse en la forma en que autónomamente decidan sus miembros, a elegir cómo mantener o cómo cambiar sus formas de vida, a participar efectivamente en la decisión sobre el uso y destino de los recursos materiales de los territorios donde viven, y a participar activamente en la construcción de la nación mexicana.*⁹⁵

De esta forma en que la multiculturalidad puede encontrarse un poco problemática y confusa, pero reflexionando sobre lo anterior se puede interpretar este fenómeno como un elemento natural que alude a la transformación de la cultura, concepto que se presenta más adelante.

8.2 ¿Cómo se define la identidad en México?

Varios procesos, sistemas, fenómenos, conceptos, teorías e ideologías y demás, intervienen en el proceso de lograr conceptualizar el concepto de identidad para los mexicanos. Existen muchas maneras de definir a un mexicano por los medios

⁹⁵ Olivé, León. *Interculturalismo y justicia social. Introducción*.
http://www.nacionmulticultural.unam.mx/Portal/Izquierdo/PUBLICACIONES/Publi02/Edit02_B.html

teóricos, incluyendo la manera en que cada persona se auto-identifica en la colectividad. A continuación utilizaré una definición de identidad propia, que he venido trabajado a lo largo de los estudios de la licenciatura en Arte y Patrimonio Cultural en la UACM y, además, citaré algunos autores para reforzar dicha idea.

Podemos definir a la “identidad” como aquello que nos hace ser personas con elementos simbólicos y culturales con los cuales nos sentimos identificados. Viene aquí la idea de “lo nuestro” y “lo ajeno”. Todos los miembros de una sociedad se sienten identificados tanto de manera individual como colectiva, a lo que se llamarían grupos. Existen diversas formas de identidad que varían por niveles. Una de ellas es la identidad nacional, en donde es el patrimonio histórico y cultural lo que hace posible ese proceso de identificación en la sociedad. Existe esta identificación por que los habitantes tienen un contexto histórico con el que se identifican, ya sea por que comparten un espacio y una herencia cultural en común. Gilberto Giménez comenta:

Digamos, entonces, que la identidad se halla siempre dotada de cierto valor para el sujeto, generalmente distinto del que confiere a los demás sujetos que constituyen su contraparte en el proceso de interacción social. Y ello es así, en primer lugar, porque “aun inconscientemente, la identidad es el valor central en torno al cual cada individuo organiza su relación con el mundo y con los demás sujetos (en este sentido, el “sí mismo” es necesariamente «egocéntrico»”. Y en segundo lugar, “porque las mismas nociones de diferenciación, de comparación y de distinción, inherentes [...] al concepto de identidad, implican lógicamente como corolario la búsqueda de una valorización de sí mismo con respecto a los demás.”⁹⁶

Luis Villoro comenta acerca de la identidad:

El término “identidad” es multívoco. Su significado varía con la clase de objetos a los que se aplica. En su sentido más general, “identificar” algo puede significar: 1) señalar las notas que lo distinguen de todos los demás objetos y 2) determinar las notas

⁹⁶ Giménez, Gilberto, *Materiales para una teoría de las identidades sociales*.

que permiten aseverar que es el mismo objeto en distintos momentos del tiempo. La "identidad" se refiere ahora a una representación que tiene el sujeto. Significa, por lo pronto, aquello con lo que el sujeto se identifica a sí mismo. De ahí la importancia de la noción de "sí mismo".⁹⁷

Con estas definiciones podemos tener un acercamiento a lo que consiste la identidad para los mexicanos y con ello poder comprender más claramente la manera en que los nuevos fenómenos culturales externos se incluyen en la cultura mexicana. Si bien depende bastante a qué sectores de la sociedad mexicana van dirigidos los fenómenos culturales, siempre existe una revalorización de estos, así como una transformación, recordando que la cultura no es un elemento estático, sino que se encuentra siempre en una constante transformación. La cultura es dinámica. La cultura mexicana entonces es un elemento que siempre se apropia de fenómenos externos y los transforma para su uso cotidiano. Ya sea gracias a los medios masivos de comunicación o algunos contactos culturales con otras culturas externas. México siempre ha renovado dichos fenómenos desde hace mucho tiempo, y actualmente se puede observar esta apropiación desde la segunda mitad del siglo XX, gracias al cine, la televisión, la radio, y más próximamente, el internet.

Si la cultura se transforma, se debe entonces a algunos elementos que se definen como "los transformadores de la cultura". Estos transformadores se pueden definir de la siguiente manera: son aquellos elementos que modifican la integración parcial o total de una cultura, como son su simbología, cosmovisión, difusión, aplicación, valores simbólicos, entre otros elementos. Si la cultura es entendida como "un todo" en la vida social de los hombres, en las sociedades y grupos étnicos, entonces ésta está en constante transformación, ya que la cultura es dinámica, no estática. Cada generación transforma en distinta manera su propia cultura que los identifica y los desarrolla. La cultura no puede permanecer

⁹⁷ Villoro, Luis. *Sobre la identidad de los pueblos*.

estática completamente ya que siempre hay factores que la alteran y la transforman. Esto incluye la interacción misma entre varias culturas. Los valores de “lo nuestro” y “lo ajeno” entran en este cambio.

De esta manera podemos vislumbrar una perspectiva con la cual los nuevos fenómenos culturales se van adaptando en la cultura mexicana, así como intervienen además en transformar a la cultura y a la manera en que las personas se identifican así mismas, a su grupo y a la sociedad en que viven.

8.3 Reflexión: la situación actual de la juventud mexicana.

Toda causa tiene su efecto; todo efecto tiene su causa; todo sucede conforme a la ley; la suerte no es más que el nombre que recibe la ley no reconocida; hay varios planos de causalidad, pero nada escapa de la ley

(Kybalión)

La juventud no ha podido encontrar una salida a sus problemas existenciales en décadas pasadas alrededor de todo el mundo, y si bien esas necesidades no han sido expuestas de manera directa y eficaz, tampoco han podido liberarse todas las tensiones que la juventud exige para su satisfacción existencial. En todo momento han existido circunstancias que han opacado, callado, violentado y extinguido el espíritu rebelde de la juventud por medio de mecanismos estatales, judiciales y familiares, que siempre han logrado impactar en la ideología general de las personas para poner un freno a la emancipación real de la juventud.

Los jóvenes actualmente carece de una ideología firme con la cual se sientan protegidos y extenuados a proteger su espíritu rebelde propio de la jovialidad, y esto se debe al cambiar vertiginoso de los tiempos, con lo que la juventud no encuentra una estabilidad ideológica para sostenerse a la realidad que los obliga a estar siempre en cambio constante, y a la vez, no conservar nada.

La carencia de ideología y el estar constantemente apegado a las modillas teóricas de una y otra doctrina hacen que los jóvenes no se aventuren a liberar la mente y crear una ideología con base en su naturaleza propia de creadores y transformadores de la cultura. Más adelante se tratará el tema del por qué los jóvenes viven esclavizados ante una “realidad virtual” que los encarcela y no les permite transformar su cultura en todos los sentidos y siempre los acarrea a la violenta necesidad del cambio superficial.

Primeramente se necesita tener conciencia sobre cómo ha sido el desarrollo de las nuevas tendencias culturales completamente absorbidas de occidente en los últimos siglos y cómo esto ha ocasionado que se despierten inquietudes en los jóvenes en algunos momentos de cambio en el mundo y de cómo también estos incipientes destellos de lucidez han sido neutralizados por los principales focos de autoridad de cada país y de diferentes formas. En un intento por interpretar la historia de la cultura occidental moderna, prosigo a una revisión, un tanto rebuscada, pero que siempre aporta algo nuevo a la conciencia individual de pertenecer a un colectivo que cada vez se encuentra fragmentado por la banalidad y la flaqueza de la juventud actual.

México ha sido escenario de múltiples conflictos bélicos, tanto internos como externos, en los cuales siempre se trató de obtener mayor beneficio de las circunstancias sociales para enriquecer uno u otro lado del poder político. Aunque siempre se hable de que la intervención extranjera trae nuevos aires de cambio y de resplandor lujoso que beneficia a las personas locales, la verdad es que también se han traído los vicios y venenos sociales con estos nuevos portadores de civilización desde la época prehispánica.

Desde la intervención española en el siglo XVI los indígenas, por ejemplo, se encontraron con un laberinto tortuoso por el cual debieron transitar desde entonces con la finalidad de lograr la supervivencia de su cultura. Los prometeos extranjeros (europeos) nunca vislumbraron con ojos benévolos a los antiguos prometeos de estas tierras míticas (mesoamericanos) y han tratado por todos los medios hacerlos sucumbir y desfallecer para lanzarlos al olvido como un simple

dato histórico del cual no es de buenos modales recordar abiertamente. Obviamente han existido buenos espíritus conscientes en aquellas urbes civilizatorias y han ayudado a los hermanos indígenas a continuar con su camino real de desarrollo en esta vida tan cambiante. Pero hasta esos hombres y mujeres, conscientes y lúcidos, se han topado con la brutalidad de los mandos del poder y han sucumbido el mismo destino desaprobador, humillante y opresor aplicado a los indígenas.

La juventud ha estado siempre al cuidado de alguna organización en cualquier etapa histórica y estas organizaciones pueden ser locales como la familia, así como encargadas del cuidado de alguna institución como las escuelas o agrupaciones más generales como el gobierno. La familia es el principal núcleo en el cual los jóvenes encuentran el aprendizaje íntimo con el que desarrollan su mentalidad individual así como la cosmovisión del mundo. Los valores familiares son las principales guías de los jóvenes y estos responden directamente con la realidad social del contacto de este grupo con otros al que llamamos sociedad. En segundo lugar las escuelas y centros públicos son el siguiente paso del aprendizaje donde las personas obtienen gran parte de los conocimientos, tanto intelectuales como los de conducta cívica, pero es a partir de este punto en el que las personas comienzan a manifestar inquietudes muy personales que en ocasiones se encuentran muy diferenciadas de los valores familiares. México, o mejor dicho el territorio donde se ubica actualmente México, a lo largo de la historia, han mantenido casi igual este modo de organización de los individuos. Primero, la familia, luego las instituciones públicas, desde la Colonia hasta la época actual ha sido de esta manera debido a su tendencia occidental.

Para poder conocer cómo se concibe a un joven en el contexto social mexicano actual, primero se tiene que dar un vistazo a las imágenes trascendentales de este individuo y su etapa de vida anterior que es la niñez. Desde una etapa temprana son los niños quienes descubren el mundo de restricciones y limitaciones de la guía de sus padres y familiares cercanos. La prohibición es una constante en la vida del niño. De esta manera los niños

aprenden el mundo de manera en que se les niegan algunos elementos del mismo. Frases como: *-No lo hagas, no lo toques, Déjalo ahí; No te portes así-* etc. son las que comienzan a dibujar un contexto prohibitivo y negador. Muy diferente sería si a los niños se les invitara a reconocer el mundo por medio de la curiosidad y las cosas placenteras, que conozcan la libertad y la capacidad de elegir entre un sinfín de oportunidades que rodean el ambiente familiar. Desde la antiquísima tradición cultural mexicana los jóvenes se encuentran sometidos a esa constante represión desde la infancia. Es posible imaginar que esta tradición estaba vigente desde la época Colonial y ha marcado la consciencia de la población en general. La represión infantil es entonces un elemento importante en la formación del futuro adolescente, quien como ya se ha mencionado, debe de intentar digerir una gran cantidad de costumbres y tradiciones sociales, sofocando a su vez la capacidad de desarrollar la personalidad propia y la libertad de elegir.

Algunas maneras de interpretar la situación fenomenológica de la juventud, no sólo en México sino en todos países con otra carga de valores culturales, muchas veces son tan conservadoras y llenas de tabúes que comparten semejanzas muy próximas en sus tácticas de represión inconsciente a los niños y jóvenes con otros países. Estos valores se van transmitiendo y desarrollan en sus adolescentes como semillas que están destinadas repetirse con las futuras generaciones. Así como la familia está constituida de cierta manera en el imaginario colectivo de mexicanos también debe ser de interés el análisis a un campo más general como lo es el conjunto de familias y que es la sociedad. La forma en que se organizan los órganos de poder en una sociedad puede ayudar a explicar la manera en que están constituidas sus familias en las clases sociales. El gobierno o Estado en las sociedades modernas es el encargado de administrar los recursos y brindar de una capacidad política al país para fruto y beneficio de la sociedad. En el caso de la comparación entre familia y sistema de gobierno pueden darse también algunas semejanzas como la tendencia paternalista. Otro ejemplo son las acciones opresoras, castigadoras y disciplinante. Dichas similitudes pueden darse conforme a la concepción que tiene el Estado a los ciudadanos y los padres a los hijos. En esta comparación se trata de dejar en claro

que esa ventaja con la que cuentan “los puestos de mando”, entiéndase el Estado y los padres, la dejan en claro en las tácticas disciplinantes hacia sus hijos y miembros y que constantemente se repiten y logran dibujar los límites y jerarquía entre unos y otros.

La relación entre jóvenes y adultos siempre ha existido en la conformación familiar y social de las culturas modernas y por esto mismo existe una diferenciación en las prioridades sociales y que están muchas veces designadas a la parte adulta. Para apoyar las siguientes afirmaciones recurro a una obra escrita para una colección de libros relacionados con la problemática del hombre actual que se titula *La Protesta Juvenil* dirigida por Manuel Salvat para la Biblioteca Salvat de Grandes Temas. Aquí se argumenta sobre las causas de la rebelión juvenil desde la segunda mitad de siglo XX y apoyados por las teorías de Marcuse. Se menciona además que los jóvenes han sido arrastrados contantemente a un mundo en el cual ellos no son considerados en su formación y sólo se ven limitados a afrontar esa realidad tan cambiante. Por esto mismo los jóvenes se han vuelto apáticos en su manera de afrontar la vida y es justo porque la realidad se ha acelerado con tantos cambios que los jóvenes ya no han podido establecerse en un punto profesional y laboral para afrontar la transición hacia la adultez. Los jóvenes han sido la base de altos proyectos económicos en beneficio del capitalismo y sus tendencias adaptadas a la velocidad de cambios que existe en la cultura. De esta manera es que el capitalismo ha volteado sus ojos a la juventud a través de los medios masivos y ha logrado integrarse en el inconsciente de las masas, en donde claro está, predominan los jóvenes.⁹⁸

Los jóvenes son aquel resultado que la sociedad observa como algo oculto, desdichado, secundario, un mal necesario, pero que al final de cuentas no dejan de acudir a este concepto para no sentirse viejos. Las personas recuerdan su juventud y luchan constantemente con la apariencia física de la adultez. Los jóvenes son por lo mismo la imagen de la belleza y el júbilo y hablando de manera romántica diríamos que nadie quiere salir de esa etapa de jugosidad y vigor como

⁹⁸ Salvat, Manuel. *La Protesta Juvenil*. Biblioteca Salvat de Grandes Temas. Barcelona. 1973

lo es la juventud. Es tan venerada la juventud en casi todas las culturas del mundo que es muy difícil imaginar que a la vez este concepto de belleza y creatividad sea satanizado en las sociedades modernas por la manera en que estos altos valores juveniles se expresan y toman forma en una sociedad cada vez más limitada.

De esta manera se puede tomar como ejemplo a las instituciones mexicanas que nunca han tomado la labor de investigar más a fondo la situación de los jóvenes y la solución de sus necesidades. Para ejemplificar lo anterior citaré un pequeño artículo al respecto publicado en el periódico *La Jornada* del día 21 de abril de 2014 por Emir Olivares Alonso el cual se titula *La Juventud, gran olvidada en las políticas gubernamentales desde hace 30 años*. En este artículo el autor comenta que la juventud ha sido “la gran olvidada” de las políticas gubernamentales en México además que éstas se encuentran desarticuladas o son inexistentes. Menciona que los jóvenes son uno de los sectores más vulnerables por la falta de oportunidades de desarrollo escolar, profesional y cultural, todo esto frente a una situación de constante violencia y desempleo.

El autor hace uso de datos duros que indican que en México hay 38 millones de jóvenes de entre 12 y 29 años del cual el 41.1 % tiene trabajo, el 3.3% busca empleo, el 26.7% estudia y más del 20% no estudia ni trabaja. Los datos anteriores son confirmados por diferentes Organizaciones, tanto nacionales como internacionales, como en el caso de la OCDE, quien expresa que México tiene el tercer porcentaje de jóvenes que no estudian ni trabajan en la escala de 34 países. En el mismo artículo se menciona la buena intención de universitarios y gente de centros culturales como el director del Circo Volador Héctor Castillo Berthier, también académico del Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM quien menciona que el origen de la problemática juvenil es que las políticas públicas se elaboran sin tomar en cuenta a los jóvenes y se les considera un grupo homogéneo, siendo estos grupos heterogéneos. El académico continúa su exposición afirmando que los 3 niveles de gobierno desconocen los potenciales de la juventud y que por esto el gobierno y las instituciones se conforman con hacer simples estadísticas que arrojan información cuantitativa negando completamente

la parte cualitativa que profundiza sobre la cultura juvenil. Esta investigación, según nos cuenta el autor del artículo, menciona que no existe un solo tipo de joven sino que los muchachos son el resultado de la suma de muchos grupos diferenciados, así como que se debe concebir a los jóvenes como el capital social más importante de México. Berthier finaliza su participación expresando que la negligencia del Estado en atender a este grupo vulnerable y a sus necesidades resultaría una grave equivocación para el futuro del país que le costaría caro.⁹⁹

La motivación más fuerte en estos grupos que están distantes de la cultura hegemónica es sobrevivir ante el mundo y a la realidad. Estos grupos se encuentran sometidos a las fuerzas de la realidad en la vida social. Con su manera de expresión es como se dan identidad y significados los jóvenes pertenecientes a estos grupos y buscan además un mundo utópico en sus metas, aunque no todas las contraculturas están bajo esta meta. La contracultura tiene considerada la lucha contra la hegemonía cultural y por esta misma causa la lucha por su sobrevivencia se extiende prácticamente en un escenario urbano y jerarquizado. Muchos de los jóvenes que actualmente se encuentran bajo los significados de la contracultura tienen ahora otros exponentes y causas a la de los jóvenes contraculturales de los 60. Se podría decir que ahora los jóvenes en general viven en una realidad muy manipulada por los medios masivos de comunicación, que deberían anexarse al sometimiento de sus padres y del Estado opresor.

Los movimientos contraculturales/subculturales encontraron en el campo de las expresiones de la juventud un campo fértil donde las nuevas ideas fueron floreciendo con los más sublimes valores juveniles que apuntaban directamente hacia una dirección completamente más humana, espiritual, creativa y revolucionaria. Lamentablemente el sistema pudo corromper los simbolismos de los movimientos y estos quedaron devorados por el sistema económico que se apropió de sus símbolos y los popularizó quitándoles la verdadera causa simbólica

⁹⁹ Olivares Alonso, Emir. *La juventud, gran olvidada en las políticas gubernamentales desde hace 30 años*. La Jornada. Lunes 21 de abril de 2014. México DF. Año 30. Número 10673. pp41

y de significado. En la batalla contra la expresión juvenil es válido anexar un elemento más a la represión y es la violencia física y verbal por parte de los gobiernos y el uso de la fuerza. Los jóvenes son agredidos por la violencia del Estado quien trata de hundir a los jóvenes a un plano secundario relegándolos a un ambiente “underground” que no afecta los intereses del Estado con su apariencia internacional. Desde los Hippies hasta los Punks, han tenido que enfrentarse contra ese sistema opresor que reniega de la juventud y la ataca por miedo a las nuevas ideas.

Los jóvenes usualmente se unen a los grupos contraculturales o subculturales debido a causas sociales, de interés personal o causas diversas, y siempre se han mantenido bajo una ideología más o menos firme que busca el cambio social o propone un nuevo camino. La meta en sí es ir en contra de la hegemonía establecida y de los valores sintéticos con los que se adorna el Estado y cubre la verdadera realidad miserable de su sociedad. Los jóvenes saben que deben actuar sobre su propio contexto, desde sus propios barrios, no sólo las clases bajas se unieron con las medias sino que también se encontró participación en algunas esferas de las altas clases sociales y principalmente algunos de clase media. Desde los 60 los jóvenes han intentado mantenerse en vigilia ante la situación social que intenta quitarles su momento de lucidez. Debido a que los grupos contraculturales/subculturales adoptan lenguajes, vestimentas, música, valores y reflexiones filosóficas, así como la imagen externa representa el elemento de identidad con más fuerza simbólica, recordemos que al momento de confrontar este buen recurso cultural de los grupos juveniles con el muro difícil de las tradiciones y conductas morales de los adultos el resultado es de poco beneficio para los grupos juveniles.

Los medios masivos de comunicación tienen mucho que ver en este asunto de la censura hacia los jóvenes. Estos medios son los encargados de censurar, oprimir y ensuciar su imagen haciéndole creer a los espectadores cautivos de estos medios que esos muchachos son violentos, brutales, primitivos y están en contra del orden imaginario que mantiene la paz. La gente comienza hacerse una

idea muy oscura y negativa sobre los jóvenes hasta el punto de temer todas las conductas de este grupo negándoles así todo espacio de expresión y de supervivencia. La gente es la primera en confrontar la imagen del joven y el trato que se presenta es el de la poca tolerancia y comprensión hacia los jóvenes, lo que ocasiona que los límites se marquen cada vez más entre las diversas generaciones.

La manera en que estos jóvenes actúan frente a la censura y satanización de sus elementos culturales podría ser un factor que causa la desaparición de estos grupos contraculturales. La manera en que estos actúan frente a las adversidades es cediendo tarde o temprano a la presión social y terminan por renegar de los elementos culturales que les ofrecieron un escenario de desarrollo entre otros individuos en las mismas circunstancias. La juventud al crecer llega a sentir vergüenza en estos actos de violencia psicológica por parte de la sociedad y los medios masivos. Nuevamente tendríamos que analizar a fondo la situación infantil de estos jóvenes pero seguramente el problema vuelva a indicarnos que la familia, la escuela, la religión y las tradiciones, así como la moral social, fueron la causa por la cual los jóvenes se avergüencen de sí mismos y anden buscando estereotipos “recomendados” por los medios y que muestran otros factores de conducta.

Los estereotipos, dígame modelos de vida, son la herramienta que los medios masivos usan para adormecer y alienar a las generaciones jóvenes desde un ámbito cómodo y artificial. Los estereotipos son aceptables porque los medios los muestran así, sería lo ideal. Todo lo que no es aceptable es vergonzoso, pudoroso. Los jóvenes crecen con la idea de que sus cuerpos son un elemento que debería avergonzarlos y que deben de tratar con la más minuciosa calidad de secretismo. Vestirse bien, no entrar en temas de educación sexual, la clara diferencia social entre hombres y mujeres, la asignación de roles sociales, entre otras cosas, son las que ayudan a que esta vergüenza por la persona y su cuerpo se mantengan vigentes en el inconsciente colectivo. Tanto en la familia como en la escuela, a los niños se les enseña la disciplina ante todas las cosas, por lo que si

existe algún inconveniente en la formación educativa de los niños siempre existirá el procedimiento de la vergüenza influida para enseñarle una lección amarga a los niños. Este acto de vergüenza se da con el fin de dejarlo en ridículo y abandonarlos a la burla común, por lo que se da el miedo al fracaso. Este actuar de los profesores se da en todos los niveles básicos en México y ha sido durante mucho tiempo una técnica pedagógica aceptada por la sociedad.

Para los jóvenes intentar explorar su cuerpo como otras experiencias de la vida resulta ser un tabú para la sociedad actual y no siempre se llega a los arreglos adecuados por ninguna de las partes confrontadas. Se habla de que se ha extinguido en verdadero espíritu rebelde de la juventud con el transcurrir de los años y de la represión del Estado, por lo que se puede pensar que el Estado ha ganado la batalla y ha logrado hacer retroceder los movimientos rebeldes de la juventud. La realidad aún está por estudiarse pues no se puede conocer el destino final de las cuestiones sociales de México pero seguramente se esté cocinando una nueva oportunidad de resurgir de los jóvenes para que sean de esta manera reconocidos como una importante parte del desarrollo humano en las sociedades.

Los jóvenes se encuentran además sumergidos en el veloz cambio de la cultura debido al avance de la tecnología que en último siglo revolucionó los modos de vida en todo el mundo. Estos avances científicos pueden ser cuestionados, para bien o para mal del desarrollo de las sociedades, incluso pues decirse que la producción de pastillas anticonceptivas fue un gran momento para el alzamiento de las mujeres en la lucha de género, pero la verdad es que estos cambios y avances tecnológicos van moldeando las generaciones de jóvenes así como también la de adultos. Con la nueva tecnología vienen nuevos caminos y los jóvenes se han sabido adaptar a esta nueva vida social por medio de muchas formas. Los Videojuegos, el Cosplay, las mejoras cinematográficas, la revolucionaria tecnología digital y actualmente el uso de internet y de redes sociales ha hecho que las nuevas generaciones de jóvenes se adapten y enfrenten a la realidad social de manera distinta a las anteriores generaciones. Existe por lo tanto una constante lucha entre las generaciones nuevas y las

pasadas, ya que si una generación no se mantuvo en el mismo tono que los jóvenes nuevos, cierto es que existe una constante actualización por intentar manipular las nuevas tecnologías y mantener así un vínculo con las nuevas tendencias.

Finalmente, estos aspectos se presentan en la juventud actual en México y en el mundo. De esta manera las creaciones que logran autodefinir a los individuos más allá de lo que se les tiene permitido debido a las presiones sociales encuentran un freno y no se les da la importancia ni la valorización que se merecen. El Cosplay responde a esta necesidad en los jóvenes que buscan experiencias estéticas y de auto-reafirmación. Los Cosplayers intentan explorar el mundo a través de su cuerpo, a través del Cosplay. Buscan su propia realidad y su auto-conocimiento personal. Además de ser una producción artística, el Cosplay, a su vez, encierra todo un universo de significados propios y colectivos. Los jóvenes mexicanos buscan explorarse a sí mismos con estas prácticas, ya que se identifican como sujetos sensibles a la vez que persiguen un ideal perfecto, y que finalmente, termina por transformar tanto la realidad como a ellos mismos.

Conclusiones

Todo fluye y refluye; todo posee períodos de avance y retroceso, todo asciende y desciende; todo se mueve como un péndulo; la medida de su movimiento hacia la derecha es idéntica a la del movimiento hacia la izquierda; el ritmo es equilibrio.

(Kybalión)

Finalmente para cerrar esta investigación, llegó el momento de externar los resultados obtenidos a lo largo de este trabajo. Si bien ya se han tratado puntos referentes a la historia del Cosplay en México, algunos conceptos de la cultura Otaku; el proceso creativo del Cosplay con la participación de los sujetos de estudio; el análisis de las categorías estéticas y las formas de abordar la cultura y el arte dependiendo de algunas perspectivas teóricas, así como una mirada cualitativa en cuanto a observación participante y trabajo de campo en algunos espacios fundamentales para entender la cultura Cosplay en México, la relación entre el disfraz y las culturas humanas, el cómo el Cosplay mantiene una relación cercana con el Cosplayer, como aquella entre el artista y su obra y otros aspectos. Es momento de recapitular un poco.

El Cosplay sin lugar a dudas es una creación que encierra varios elementos técnicos que finalizan con un producto que se puede categorizar como bello, aquello que agrada a la vista, aquellos que además transforma la realidad del creador, ya que el Cosplay no se usa solamente como elemento de agrado visual debido a que es un elemento que está pensado para usarse. Es un objeto que tiene un uso práctico además de que cuenta con una apreciación estética por quien lo usa y quien lo admira. Haciendo una comparación entre el Cosplay y el atuendo de los actores en escena, el Cosplay es un elemento que simboliza los ideales de su creador. Los sujetos de estudio han mencionado cuáles son aquellos atributos que el Cosplay les brinda y ayuda a realizar esa acción de catarsis,

además de mencionar cuál es el complejo proceso de realización de un disfraz incluyendo el proceso creativo. Un Cosplay es una máscara que ayuda a vislumbrar otra realidad a quien acude a su práctica. Un Cosplay, así como cualquier otra creación artística, cuenta con factores que determinan su calidad, su significación, su valor estético y artístico, el impacto con los que contemplan la creación así como la relación afectiva que se forma entre el Cosplayer y el proceso afectivo que tiene con su obra.

Un Cosplay puede presentarse en varios contextos dependiendo de las intenciones o las ideas que quiere transmitir el Cosplayer. Puede que dependiendo de la calidad del disfraz un Cosplay asombre, enterezca, sorprenda, cree un sentimiento de rechazo o de empatía, haga sentir atemorizado, rebelde, conmovido o intimidado a quien lo contemple así como puede hacer sentir realizado, poderoso, mágico, fantástico, perturbado o algún otro modo a quien viste el disfraz. Un Cosplay se hace con una intención y ésta es poder realizar los ideales personales a través de un elemento exterior ya que con él se comunican aquellos deseos, miedos, inquietudes y atributos para enfrentar a la realidad aplastante de los nuevos tiempos.

Un Cosplay significa ciertos elementos culturales que afectan a la sociedad y por lo cual debe tomarse en cuenta a dicha práctica como un importante indicador cultural. Si bien el Cosplay no está restringido en cuanto a edad, origen o género, lo que sí es observable es que aún hoy cuenta con algún rechazo por parte de ciertos sectores de la sociedad mexicana. Siendo un fenómeno relativamente nuevo en nuestro país aún existen ciertas limitantes para que pueda ser considerado como un producto cultural artístico en todos los sentidos. Aunque en la presente investigación se propuso no trabajar el aspecto psicológico de los sujetos de estudio o de algún miembro de la cultura Otaku, se pudo tocar ciertos parámetros que relacionan a la identidad y la cultura en este caso. Un Cosplay también puede significar o expresar las inquietudes personales de los creadores. Brindan identidad al lograr cumplir el objetivo que los Cosplayers se imponen al hacerlos.

También se ha visto que detrás de la práctica del Cosplay hay una sociedad dedicada a dicha prácticas que engloba no sólo a aquellos que se dedican a hacer sus disfraces, sino también a aquellos que facilitan los conocimientos de creación, materia prima, los que organizan los eventos culturales, los profesionales que ven esta práctica como algo formal y hasta aquellos críticos que consideran al Cosplay como una práctica cultural artística en la cual invierten posturas críticas, estéticas y hasta socio-culturales formales.

Disfrazarse es una práctica común a los seres humanos. Desde la infancia el humano siente la necesidad de representar aquello que le sorprende, que lo hace vislumbrar sus más profundos deseos y anhelos. Se rompe la realidad y se habita aquella en la cual nos gustaría existir siempre. El Disfraz guarda también secretos a la vez que expresa otros muy íntimos de las personas. Ha sido una práctica milenaria a la cual se le ha dado tintes religiosos, rituales, sociales y artísticos. Aún hoy se puede seguir estudiando al Cosplay como procesos creativos en donde no sólo se necesita del arte y la estética para lograr comprender todos los fenómenos que encierra esta práctica, ya que es necesario un estudio interdisciplinario de varias áreas del conocimiento para poder comprender este fenómeno cultural.

Al Cosplay se le pueden atribuir varios factores estéticos formales de otras obras artísticas y, aunque actualmente existe una división en cuanto a la manera de considerar a una obra estética o artística, el Cosplay puede entrar en ambas categorías dependiendo el enfoque que se le dé a la comparación. El proceso creativo de un Cosplay es tan complejo, variado, adaptado a técnicas y conocimientos artísticos de otros campos, así como a la significación del por qué una persona necesita expresarse por medio de un disfraz, que solamente experimentando este fenómeno, analizando y comprendiendo cómo son aquellos personajes que representan un modelo a seguir y logrando percibir las infinitas experiencias estéticas que puedan surgir en todo el proceso creativo es como se puede conocer al Cosplay en sí.

Dependiendo de los gustos, de las motivaciones y de los ideales será que el Cosplay decida cómo y por qué hacer su disfraz. También dependerá de ciertos elementos subjetivos de aquellos que contemplarán el Cosplay para que pueda ser valorado, disfrutado y reafirmado como una obra significativa. Un Cosplay puede ser considerado como un elemento que despierta contemplaciones estéticas porque despierta emociones, sentimientos, tanto en quien viste como quien admira el Cosplay, ya sea una persona que está o no en contacto con la cultura Otaku. El Cosplay es una obra artística que cuenta una historia, una realidad, un universo de significaciones e ideas. Es también motor de cambio y transformación personal al expresar ideales e inquietudes de quien acude a su práctica.

Un Cosplay puede asombrar y maravillar tanto a los cosplayer como a los espectadores debido a su gran complejidad y calidad artística, así como también puede despertar sentimiento de enojo, ira o frustración debido a su pobre ejecución artística y apreciación visual, pero en ambos casos, en que si son muy bellos o muy feos, se despierta un sentimiento, una emoción estética. La reacción de quien lo usa y quien lo admira influye en la calidad del Cosplay, como lo han mencionado los sujetos y que muchas veces el Cosplay está pensado solamente para complacer a una persona: a quien lo realiza y lo viste. Recordemos que el Cosplayer es el principal sujeto que queda satisfecho con la creación artística del Cosplay. El que un Cosplay tenga aceptación pública y sea reconocido es como un elemento a parte del proceso, algo extra, ya que la catarsis se presenta principalmente en el sujeto que lo realiza, lo imagina, lo diseña y lo crea.

También se ha visto que en el proceso creativo del Cosplay se cuenta con una amplia variedad de técnicas, usos, materiales, procesos, motivaciones, significados y apreciaciones sensibles que influyen en la creación de dicho disfraz. No es solamente el acto de hacer un disfraz cualquiera, es la realización de una parte de la personalidad humana de quien realiza el Cosplay. Es una idea. Una idea del mundo y de sí mismo que se materializa artísticamente en un disfraz con el que se puede enfrentar a esa realidad y por un momento se puede ser “aquello”

que se desea y se necesita ser. Tal vez el Cosplay no pueda encontrar un fácil acceso a las categorías estéticas de las Bellas Artes debido a su proceso, origen, uso y ya que en el Arte Bello una de las cualidades importantes es que los objetos artísticos deben tener como finalidad ser bellos en sí, representar una realidad externa a la social y por ningún motivo deben tener otra utilidad ya que eso le resta valor artístico y no se respeta la finalidad perseguida del *arte por el arte*.

Pero entonces, ¿se puede contemplar un Cosplay desde un panorama híbrido donde lo artístico y lo estético encuentren una nueva significación? ¿El Cosplay tiene elementos estéticos en su proceso y su aplicación real? La respuesta es: obviamente sí, como he explicado en los capítulos anteriores donde se tratan los temas de las categorías estéticas. Si bien lo que se considera arte puede tener algunas limitaciones académicas, teóricas y prácticas, en el Cosplay se puede presentar un nivel artístico como el que se aplica para las artes populares o el arte urbano, ya que es un elemento nuevo que se comienza a trabajar poco a poco y que se va transformando dependiendo el fenómeno cultural al que se le aplique. En el caso del Cosplay, considero yo, se puede hablar de algo bello, feo, grotesco, sublime, cómico y hasta trágico, en cuanto al Cosplay, ya que todas estas categorías se encuentran presentes como elementos de la cultura Otaku/Cosplay y fácilmente pueden ser referidas en las prácticas culturales como en el caso de los disfraces.

A continuación citaré a E.F. Carritt, autor que trata cuestiones estéticas y artísticas en las diferentes aplicaciones de estos conceptos, para dejar en claro lo que se considera bello o propio de la estética en esta investigación en cuanto al arte y los procesos creativos que pueden producir placer:

...una cosa bella es aquella que nos causa placer al verla u oírla; placer, sin embargo, que posee una cualidad muy diferente a la satisfacción de un apetito o a la mera titilación pasiva... de ahí que agreguemos que para llamar bella a una cosa, ésta debe ser ante todo significativa por virtud de su carácter sensible o por las imágenes sensibles que despierte en nuestra psique... las cosas no

*significan nada; somos nosotros los que con ellas
significamos.¹⁰⁰*

De esta manera el Cosplay se nos puede presentar como algo artístico además, de que expresa ideas sin la necesidad de las palabras. Todo depende de la caracterización y la ilusión que se presentan con el disfraz en acción. Se necesita una sensibilidad definida para poder apreciar, comprender, realizar y definir al Cosplay. Son las personas las que le dan significado al Cosplay, son estas imágenes las que despiertan sensibilidad en la psique como dice Carritt. Al Cosplay le dan su significado las personas, los Otakus y Cosplayers y todo aquel que lo valora y disfruta, ya que cada persona es diferente, incluyendo sus gustos.

Menciona además Carrit algo relacionado con la valoración de las obras artísticas que bien podemos aplicar también al Cosplay: *Entonces, estamos obligados a decir que no son las cosas físicas las que deben llamarse bellas, sino sólo las “ideas” que tenemos de ellas; los elementos sensibles que experimentamos al percibirlas o recordarlas.¹⁰¹*

Así se presenta el elemento clave para poder valorar estéticamente al Cosplay según Carriet: debemos considerar aquellas ideas por las cuales surge el Cosplay y que se encuentran inmersas en todo momento en el proceso creativo y que significan elementos tanto íntimos, subjetivos, sociales, estéticos y artísticos en el individuo que recurre a dicha práctica. Se debe valorar principalmente a las ideas antes que a las cosas físicas. El Cosplay puede estar hecho de diversos materiales de diferentes calidades, pero lo que cuenta es la intención que se quiere expresar. Es la esencia lo que debiera importar al momento de su apreciación estética/artística.

Finalmente, esta es la forma en que se presenta al Cosplay en la investigación: una creación digna de elementos estéticos y artísticos que se presenta como un fenómeno cultural nuevo en la sociedad mexicana actual y que

¹⁰⁰ Carritt, E. F., *Introducción a la Estética*. FCE. México. 1981. Pp 27-31.

¹⁰¹ *Ibíd*em, pp 31.

principalmente relaciona a jóvenes de diferentes edades, procedencias, motivaciones e ideales. Si bien es un tema bastante nuevo y en el cual se comienza a hacer investigación formal de manera muy progresiva, se puede comenzar con valorar estéticamente el trabajo realizado por este grupo cultural que ha surgido en México en las últimas décadas.

Concluyo entonces esta investigación afirmando que el fenómeno de la cultura Cosplay representa un importante campo de estudio dentro de la sociedad mexicana actual que debe ser atendido, estudiado, valorado, interpretado y comprendido por los futuros profesionistas y científicos sociales. Siendo un campo nuevo de investigación, los resultados que se desarrollen entonces ayudarán mejorar las propuestas hacia los jóvenes de la Ciudad de México creándose entonces proyectos culturales encaminados a satisfacer las necesidades culturales de dicha juventud. Aunque los valores estéticos y artísticos siguen siendo una complicación en el aspecto académico y teórico, es en la aplicación práctica donde los investigadores pueden obtener resultados satisfactorios para poder comprender fenómenos culturales como el Cosplay en este caso, y brindarle una valoración estética, creativa y artística junto con su importancia cultural. Aunque existen varias maneras de comprender al Cosplay, nos quedamos con aquella reflexión de Platón al decir que *lo bello es difícil*, y yo agregaría además que *todo lo artístico, es difícil*.

Bibliografía

- Abbagnano, Nicola. *Diccionario filosófico*. FCE. México, 1974.
- Aceves, Lozano. *De los tipos de proyectos y evidencia oral. Antología de Metodología Cualitativa*. UACM Biblioteca del Estudiante. México 2005.
- Acha, Juan. *Los conceptos esenciales de las artes plásticas*. Ediciones Coyoacán. México.
- Arceo, Vargas, Armando. *Identidad, Patrimonio y desintegración nacional*. Compilación: El uso social del patrimonio cultural. Ed. Quinto Sol. 2004 México.
- Ballart, J., *Patrimonio Histórico y arqueológico: Valor de uso*.
- Bense, Max. *Estética*. Ediciones Nueva Visión. Argentina. 1973
- Bonfil Batalla, Guillermo. *México profundo: una civilización negada*. DEBOLSILLO. México 2009.
- Bunge, Mario. *La Ciencia, su método y su filosofía*. Editorial Nueva Imagen. México 1993.
- Carrit, E. F., *Introducción a la Estética*. FCE, México, 1981.
- Colombres, Adolfo. *Sobre las culturas y arte popular*. Serie antropológica.
- Diccionario Enciclopédico OCÉANO Edición 1997. Grupo Editorial OCÉANO. España.
- Diccionario Ilustrado OCÉANO de la Lengua Española. Grupo Editorial OCÉANO. Barcelona, 1994.
- Echauri, Raúl. *Arte y significación*.
- Gardner, Howard. *Arte, Mente y Cerebro: una aproximación cognitiva a la creatividad*. PAIDÓS 2005.
- Giménez, Gilberto. *Materiales para una teoría de las identidades sociales*.
- Guber, Rosana. *El investigador en el campo. Capítulo 5: Antología de Metodología Cualitativa*. UACM Biblioteca del Estudiante. México 2005.
- Krauze, Ethel. *La casa de la literatura*. UACM. Colección Al margen. México, 2009.

- Maritain, Jacques. *Arte y escolástica*. Club de Lectores. 1983.
- Mota Botello, Graciela Aurora. *Psicología, Arte y Creación*. www.caeip.com. Versión electrónica. N.L. México. 2011
- Olea, Franco Pedro. *Manual de técnicas de investigación documental. Capítulo 1: La tarea del investigador*. Editorial Esfinge. México 1988.
- Olivares Alonso, Emir. *La juventud, gran olvidada en las políticas gubernamentales desde hace 30 años*. La Jornada. Lunes 21 de abril de 2014. México DF, Año 30, Num. 10673
- Platón. *La República*. Ediciones Akal, S.A. 2008
- S. J. Taylor y R. Bogdan. *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Metodología cualitativa*. Paidós Básica. España.
- Salvat, Manuel. *La protesta juvenil*. Biblioteca Salvat de Grandes Temas. Barcelona, 1973.
- Sánchez Vázquez, Adolfo. *Invitación a la Estética*. Ensayos-Arte. DEBOLSILLO.
- Simmel, George. *Zur Philosophie Der Kunst. Philosophische und kunstphilosophische Aufsätze*.
- Souseki, Natsume. Traducido por Yoko Ogihara, Fernando Cordobes. *Soy un gato*. Editorial Impedimenta. 2012.
- Sub comandante Marcos. *En defensa de las jirafas*. México, octubre 2004.
- Tres iniciados. *El Kybalión*. Editorial Lectorum. 2007
- Turner, Victor. *La selva de los símbolos*. Editorial Siglo XXI Editores.
- Villoro, Luis. *Estado plural, pluralidad de culturas. Del Estado homogéneo al Estado plural*. PAIDÓS. 1998.
- Villoro, Luis. *Sobre la identidad de los pueblos*.

Fuentes electrónicas

-Blog virtual *El Arte del Cosplay*

Fuente: <http://thelastcutiemarkcrusader.wordpress.com/2012/09/25/el-arte-del-cosplay/>

-Del Camino Pérez, María. Blog Psicología y Orientación *¿Por qué nos gusta disfrazarnos?*

Fuente: <http://mariadelcaminopsicologiayorientacion.blogspot.mx/2012/10/por-que-nos-gusta-disfrazarnos.html>

-Video: *Diversidad Nacional: El Otaku Mexicano.*

YOUTUBE: https://www.youtube.com/watch?v=BEjKegev_V0

-García García, Raquel. *El concepto de arte y artista en las estéticas orientales.* Artículo virtual publicado en la Revista Clases/historia, Núm. 55, 31 de octubre del 2009.

Fuente: <http://www.claseshistoria.com/revista/2009/articulos/garcia-estetica-oriental.pdf>

-Giao Silvia. *¿Por qué les gusta tanto disfrazarse?*

Fuente: <http://www.elmundo.es/yodona/2009/02/18/babyblog/1234972679.html>

-La tía Mariju. Blog "Todo menos normal". *El Cosplay en la sociedad.* León Guanajuato.

Fuente: http://frikiplaza.com/noticias/cosplay_mariju

-Olivé, León. *Interculturalismo y justicia social.* Introducción.

Fuente: http://www.nacionmulticultural.unam.mx/Portal/Izquierdo/PUBLICACIONES/Publi02/Edit02_B.html

-Povo, Marta. *Estética: oriente y Occidente.* Artículos Literarios. Octubre 2006.

Fuente: <http://martapovo.files.wordpress.com/2013/04/pdf-artc3adcul-07-estetica-oriente-occidente.pdf>