



Tesis de grado para la Licenciatura en Comunicación Social

“¿Vestir la Industria Cultural?

Construcción identitaria

cosplayer en Buenos Aires”

**Por Julieta Inés Polverari
Legajo 21813/2
Extensión Iser**

Dirección de Flavio Rapisardi

y Ariel Sánchez.

Buenos Aires, Mayo 2017



Copyright © 2017 Julieta Inés Polverari. Todos los derechos reservados.



Para mi medio cielo leonino,
Con el deseo ferviente de que los significantes vacíos, se llenen de
realidades mejores.
Para Ángeles,
y todos los ángeles.



Agradecimientos

Esta tesis de grado no podría estar realizándose sin el apoyo incondicional de mis padres que me dieron la opción de elegir por años estudiar lo que me gustaba. Dedicarme a mi pasión y vocación que es la Comunicación.

Mi padre colocó a mis estudios por arriba de todas las actividades de mi adolescencia, como prioridad casi inamovible. Su objetivo central era que yo aprendiese a cultivarme y reflexionar, para ser mejor como persona y poder, de esta forma, ayudarme y ayudar a los demás. Con este ideal en mente ocupó su tiempo fuera de casa, y venció una y mil veces el cansancio, para poder brindarme sustento y sustancia.

Mi madre, italiana inmigrante en la década del 40, quien me inculcó la “cultura del trabajo” y me mostró el valor de ser una mujer independiente que se vale por sí misma. Fue un pilar emocional a la hora de brindarme palabras de aliento y no dudó un momento de mí, aun cuando yo misma lo hacía. Me dio la clave para poder levantarme cada vez que flaqueaba y reinventarme cuantas veces fuese necesario.

Tampoco sin mi Director de Tesis, que me valoró como ser humano pensante desde el momento en que nos conocimos en un Seminario de Derechos Humanos que dio de forma magistral en la Facultad. Por él, di rienda suelta a mi genio, y, gracias a su infinita fe, puede saldar esta deuda que tenía pendiente. Porque apostó a mi potencial y me ayudó a desarrollar mi talento, de la misma forma que Ariel, en el día a día, con su sensibilidad, firmeza y argumento. Supo leerme desde el corazón y me acompañó en todo momento al igual que los sobresalientes coordinadores de la extensión I.S.E.R. de la Universidad Nacional de La Plata, Damiano Sheperd y Francisco Niggli, quienes fueron y son el sostén de los alumnos dentro de varias unidades académicas de la Licenciatura en Comunicación Social.

A Andrea (y los Andreses de mi vida). Por haberme escuchado hablar horas y horas sobre este proyecto y aportar reflexiones invaluable y tranquilidad cuando la ansiedad jugaba malas pasadas en mi salud, para conservar todo lo que es constructivo en mí, a desarrollar mi empatía. Sin olvidarme de Romina y la India, por darme alas de aura para volar hacia mis sueños sin miedo o recelo.

A cada una de las personas que contestaron mis preguntas y participaron de este trabajo, en mayor o menor medida, dejando de lado miedos para que pudiera encontrar nuevas visiones de la realidad. A los que me dieron ánimos con una sonrisa. Son y serán mi inspiración, siempre. Josefina a la cabeza, quien, después de discurrir lágrimas, por fin aprendí a escuchar. Camila, presente con sus detalles que hicieron el todo. Y J.P., esta tesis va por los dos.

A los que me dieron la chance de liderar un proyecto y concretarlo. A mis equipos y compañeros de trabajo. A mis Jefes y compañeros en WE quienes me impulsaron a regañadientes a mejorar desde que entré a la agencia. Y me devolvieron todos los días imágenes de mí que necesitaba para crecer.



A ellas, las mujeres que me inspiran a ser firme en mis convicciones (todas y cada una de ellas, que saben y no que son una gran motivación). Dentro de ellas, mis hermanas Emma y Lucía. A mi sobrino Iván que espero sea cosplayer y mis cuñados por acompañarlas. A los que me empujaron al riesgo de la creación y la realización, como mujer y ciudadana. A Matías, mi compañero espiritual y de cursada. A mis amigos. Los que estuvieron antes, hoy y, espero, los que vendrán. A los que me recuerdan con cariño y respeto. A los que quisieron ver más allá. A los que se quedaron en mis peores épocas y pudieron, y a los que se fueron y no pudieron. Volviendo o no a verme. Volviendo o no a construir conmigo. A mis grandes amores a quienes atesoro. A Carlos Ignacio Escobar, por haberme mostrado que no existe el amor sin libertad y que la libertad no es posible sin el amor. A todos los que hoy me hicieron más fuerte y mejor persona, alguien que valora en primer lugar el amar y ser amada. Hoy celebro el fin de la noche.



Abstract

El objetivo del siguiente trabajo de investigación fue dilucidar cómo los amantes del **cosplay**, quienes caracterizan a un personaje de ficción o crean sus propias versiones de los mismos, significan sus propias prácticas y construyen su identidad en la ciudad de Buenos Aires. Los **cosplayers**, es decir, los que se abocan a hacer cosplay, confeccionan sus trajes, estilizan pelucas, usan lentes de contacto, se maquillan para realizar sesiones de fotos, construyen escenografía y accesorios que derivan en actuaciones teatrales donde se incluyen audio y video, juego de luces y efectos especiales, con el fin de homenajear al personaje elegido y mostrar su producción en una convención, imagen o escenario.

El mundo de la **significación cosplayeril** se inscribe en la cultura, que les permite a los **cosplayers** definir su diversidad por medio de sus producciones sociales y es en la interacción comunicacional dentro de un colectivo, que integra la diferencia y celebra la auto superación de sus integrantes donde construyen su identidad. Frente a la hipótesis que ser cosplayer es un **acto performativo** y, al haber sido puesta esta suposición en crisis luego de observar y entrevistar a los mismos protagonistas de la escena cosplayeril con la **reflexividad** como criterio primero, se llegó a la conclusión de que es la complejidad misma de la vida de cada individuo lo que impide que la **identidad cosplayeril** sea reproducida cual producto de la Industria Cultural en la que están inmersos. Esta es generada por cada persona y es vital.



El camino de una fan

“La búsqueda de la libertad y el placer; eso ocupa todo mi arte”.
“Man Ray”

La materialidad del discurso es lo más fuerte que posee el sujeto para transformar la realidad. La palabra lo define todo. Fue, es y será, la manera en la que puedo construir puentes. Y un estilo de vida, mi elección, mi sanación, mi profesión, como comunicadora social, escritora, locutora, periodista, y publicista.

Si algo de lo que vemos en una pantalla o en un escrito logra atraparnos es porque habla de nuestras propias vidas. Nos habla e interpela. Hace cuestionarnos quiénes somos: esperanzarnos para transportarnos a diferentes lugares. ¿Qué sería de ustedes, de mí, sin un libro, una historieta, un comic, fotografía, cuadro o una canción que canten alegremente o los acompañe en un momento triste? Piénsense sin la posibilidad de escribir un poema o leerlo a un ser amado. O en un mundo sin fiestas de disfraces, carnavales, sin el circo o la murga. O sin la danza, sea cual fuera. Una buena obra de teatro o el *stand up*. O sin el artista que vende sus artesanías en la calle, las que nos gusta tener de adorno en nuestras repisas, luego de un viaje de verano. Sin ARTE.

De eso les quiero hablar. De cómo la producción cultural logra recuperar las vidas de muchas personas y mantenerlas en pie, luego de muchos desaires, y hacerles encontrar sosiego en las infinitas posibilidades de innovación dentro de las diferentes disciplinas artísticas habidas y por conocer. Es una forma digna de resistencia y de pasión. De identidad, que es vida.

Llámenme un ser humano, que no descubrí la pólvora aunque mi apellido sea Polverari, y estaré halagada. Julieta, o sea yo, de chica era muy inquieta y desde que tengo uso de razón, soy muy fan de lo que soy fan. Después de jugar a la hamacas, mi bien máspreciado era una muñeca que representaba a la Sirenita. Me fascinaba ese personaje de *Disney*, porque implicaba ver cómo una mujer podía ser fascinante, emerger de las burbujas, cantar y cambiar su cola de sirena por piernas, para poder correr hacia el camino que había elegido. No había día en el que fuera al video club a pedirle al encargado el único ejemplar que tenía disponible. “Bajo el mar, bajo el mar, vives contenta, siendo sirena, eres feliz”, repetía melódicamente una y otra vez mientras mi mamá, que me decía “Inesita” o “besucona” me llevaba mis clases de natación y comía “tortas de jamón” (¡“El Chavo del 8”! Nací un 8 de mayo. ¿Qué esperaban?).



En esa época, llegó a mi escuela una compañía de teatro independiente y me puse el desafío de expresarme a mí misma (Madonna, mi *role model* de todos los tiempos *ever* hubiera estado muy orgullosa). Para mi sorpresa, pude lograr hacer un acto de comedia donde comía de todo hasta atragantarme. Reírme de mi misma y, así, hacer reír a los demás.

Tampoco voy a olvidar la primera vez que usé un disfraz. Se había organizado una fiesta para recaudar fondos en la cooperadora de mi colegio y yo quería ser quería caperucita roja: con una capa de lluvia roja y botas de hule, representé al personaje que quería. Si bien no era lo que tenía en mente en cuanto al maquillaje o traje, la ilusión pudo más y la imaginación se colocó en el lugar donde debía estar: la de aprender moralejas y ponerlas en práctica.

La pubertad llamó a mi puerta “Inés—peradamente”. Con ella, las canciones de adultos y el deseo de entrar en ese mundo. Atrás quedaban el taller de pintura y los lápices de colores con los que dibujaba las interpretaciones de los héroes de mi infancia, y diferentes tipos de figuras y paisajes. Sería una mujer pronto. O quizás muy pronto. Con mis hermanas mayores, escuchaba a los locutores de moda y grababa casetes para ser las presentadoras radiales que conocían a sus cantantes favoritos. Cuando me pusieron aparatos en mis dientes y viajé a Córdoba con mis compañeros de primaria, *Spice Girls*, *Five*, *BackStreet Boys*, *Britney Spears*, *Madonna*, *Christina Aguilera*, *Thalia*, *Nubeluz* y *Xuxa* me acompañaron en mi walkman. Más adelante, en mi discman, *U2*, *Limp Bizkit*, *Korn*, *Linkin Park*, *Marilyn Manson*, *Metallica*, *Nirvana*, *Pearl Jam*, *No Doubt*, *The verbe*, *MTV*, los acordes del violín y del jazz llenaron cada partícula de mí. Películas como “Juegos sexuales”, “Legalmente rubia”, *The Matrix*, *Alien* y “Las brujas de Salem” me marcarían a fuego.

Los libros atraparon mi atención. Los diarios. Las noticias. La radio. Lo que sucedía en el mundo. Mafalda y la política. Leí al materialismo marxista, incontables enciclopedias y a Friedrich Nietzsche. Me interesaron las Ciencias Sociales y Humanidades, la Ciencia Ficción, en particular, Carl Sagan e Isaac Asimov, y la mitología griega. Miré hacia arriba, las estrellas me devolvieron un eco y eran mis preguntas hacia los Dioses respondidas una y otra vez: “las estrellas viven en vos”. Chau aparatos.

“Caballeros del Zodiaco, cuando lanzan su ataque, entonando cantan su canción, la canción de los Héroes”, abría en un español doblado la serie de animación japonesa o anime, “Los caballeros del Zodíaco” como se presentaban aquí en Argentina, en el canal *Magic Kids*, emisora televisiva de cable dedicada al género. Todo encajaba en un lugar, todo confluía en una misma historia. La serie que marcaría un antes y después en mi vida llegaría para quedarse. ¿Qué hace especial a un Caballero del Zodíaco? Un Caballero del Zodíaco es un hombre nacido bajo una estrella guardiana con el poder de elevar su energía esencial llamada “cosmos”, traspasando los 5 sentidos y logrando llegar al lugar de un Dios para luchar contra el mal que se cierne sobre la Tierra. Para eso, se somete a un duro entrenamiento, viste una



armadura y protege a la Diosa Atenea, Diosa regente del mundo humano. Sucesivos enemigos vendrán a querer destruirla con diferentes concepciones del poder, pero el amor de Saori Kido y sus santos podrían hacer la diferencia en enmendar la destrucción causada por el egoísmo, las guerras humanas y su infinita imperfección. Yo soy fan de Saori.

De la misma forma, llegaron para quedarse en mi vida las *Sailor Moon*, chicas comunes y corrientes que se convierten en guerreras cuando descubren que poseen el poder de los planetas para hacer del mundo un lugar mejor. Yo era fan de Sailor Marte, una chica decidida, con el fuego como poder y el carácter de un templo budista. *Jem and The Holograms* cantarían las canciones más populares de la escena musical (“*Jem It’s outrageous... Uh...Uh... Jem... Jem It’s Excitement*”) y lograrían vencer a *The Misfits*, un grupo de rock que era antagónico y recurrían a todo tipo de malvadas estrategias para destronarlas del lugar legítimo al que las había llevado su talento y amistad. Yo era fan de Jem por eso. “Las Guerreras mágicas” del estudio japonés *Clamp* me enseñaron acerca del romanticismo y el poder de los elementos terrenales en un mundo fantástico. Yo soy fan de Hikaru, que tenía como regente el elemento fuego nuevamente. Como mi ascendente, de sagitario.

El jazz y la melancolía, de la mano de *CowBoy Bebop*, donde en un futuro los caza recompensas se volverán amigos y ayudarán a la policía en su círculo ilegal a mantener el orden arrestando criminales por dinero en batallas intergalácticas, muy dinámicas y divertidas, en el caos del mundo donde el ser humano se vio obligado a migrar a otro planeta por su acción dañina en el espacio que habitaba. La alegría, la posibilidad de rehacer la vida luego de un amor frustrado, el deseo de un futuro mejor, la peligrosidad de las curvas, un cigarrillo excitante en un color amarillo radiante se vestía. Yo soy fan de Faye Valentine.

Los ángeles desaprueban la naturaleza autodestructiva del Hombre en *Neon Genesis Evangelion* y deciden bajar a la Tierra para que los pecados sean expiados ya que, como bien diría Gendo Ikari, “el peor enemigo del hombre es el hombre”. Pilotear un robot gigante y enfrentar los miedos, la clave de la supervivencia. ¿Suena familiar? Es que tomar decisiones difíciles solo le cabe a una mujer capaz de romper su complejo de Electra y formar una familia, mantenerla unida pase lo que pase, sobrevivir el desamor y el Apocalipsis, cuantas veces sea necesario, para aprender y enseñar a mara. Yo era fan de Misato Katsuragi. Y si de volar se trata, qué mejor forma que hacerlo de la mano de un piloto atractivo que defienda a la raza humana de otros seres que solo conocen la guerra. Eso sí. Estar al lado del intrépido Rick Hunter de *Robotech* no será fácil ya que Lyn Minmei, cantante popular, estaría ahí para impedir que Lisa Hayase, la Almirante al mando de la flota de pilotos, pueda por fin desligarse de sus obligaciones y permitirse enamorarse. Yo soy fan de Lisa.

Akira, Gosht in the Shell, Alita, Serial Experiments Lain, Ranma ½, Fushigi Yugi... Piezas fundacionales dentro del comic japonés y anime arribaron a mis manos con otros tantos personajes con los me identificaría. En ese entonces, *Magic Kids* había dejado de emitir y *Locomotion* había tomado esa audiencia. En mi secundaria, nadie veía o escuchaba mis series



y música, o eso creía, hasta que de pronto conocí a una chica que dibujaba y que era buena en las materias artísticas. Un día, al bajar las escaleras, vi que tenía una carpeta con una imagen de Faye Valentine. De inmediato, nos hicimos amigas. Nunca me voy a olvidar cómo les parecía salido de otro mundo que hubiese aprendido a cantar en japonés. Otro evento “inés-perado” sucedió en esa institución a la que asistía: un grupo de chicos que tenían mochilas de *Guns and Roses*, *Aerosmith* y disfrutaban de los conciertos de Rock, como yo, que usaba mochilas de *Limp Bizkit* y *Korn*, y me invitaron a volver juntos del colegio. Yo era “cohete”, porque siempre estaba apurada por llegar a casa. Había mucho por aprender, poco tiempo y muchas series que mirar.

Navegando por la primera precaria internet que se conectaba haciendo ruidos que parecían salidos de un robot intergaláctico, descargaba imágenes de los personajes que me gustaban, los imprimía en una vieja Epson a chorro de tinta, los colgaba al lado de los posters de mis grupos musicales y recibía retos de mis padres por despegar la pintura de las paredes de mi pieza con cinta de papel. Todo estaba a flor de piel. Mis ganas de conocer, ávidas e incansables. Inagotables. Y otro suceso “Inés-perado” ocurrió: una chica en las precarias primeras Redes Sociales dentro del servidor *Yahoo* invitaba a otros a sumarse a un fans club de *Sailor Moon*. “Conspiración lunar”, su nombre. Su fundadora, sólida persona y pasional, estaba rastreando fanáticos con la finalidad de compartir el gusto por las series que amábamos. Correo electrónico va, correo electrónico viene, entusiasmo y adolescencia mediante, logramos relacionarnos de una forma muy especial.

Como es natural, entre los miembros de las listas de correo se empezaron a organizar juntadas y en ella conocí a personas de todas las edades; podíamos pasar fines de semana enteros viendo anime y compartiendo historias. Intercambié VHS grabados y figuritas. Mi primer novio me regaló dos figuras de acción *Vash the Stampede* de la serie *Trigun* y un *Evangelion 01* de la ya mencionada *Evangelion*. Con ellos festejé mi cumpleaños de 15 con una torta que tenía al personaje de Asuka realizado en mazapán y me regalaron mi primer colección de VHS (subtitulada al español por un grupo de personas que se dedicaban a aprender japonés y distribuir el material a sus pares fanáticos llamado *Rofka FanSub*). Vinieron de todas partes de la ciudad, estuvieron con mi familia y nunca voy a dejar de estar agradecida por eso. Con ellos, asimismo, descubrí que podía expresar mi admiración por los personajes que nos gustaban siendo el mismo personaje por un día, por un momento. ¿Qué, cómo, dónde, cuándo y por qué? Las respuestas a todas esas preguntas era cosplay.

Mi emoción siguió en aumento cuando compré mi primer ejemplar de la revista *Lazer*, “Animación, series y la corrupción del mundo”. Tenía en su tapa a *Seiya de Saint Seiya* (A.K.A. “Los Caballeros del Zodiaco”) y estaba a punto de tomar el tren, yendo a ver a mis amigos a no sé ya donde. Ahí descubrí las comiquerías, lugares donde vendían todo tipo de mercaderías relacionadas y que existían bandas que hacían *covers* de canciones de anime. La editorial que la publicaba era *Ivrea*, quienes editaron y tradujeron la mayoría de mangas que



leí y disfruté y por quien conocí a otras leyendas de mi vida. A través de un anuncio ¡lo vi!: *Camelot Comic Store*, mítico lugar de reunión, un paraíso para los que nos gustaba el anime, manga, el comic, las películas de acción y de fantasía, en el que pasé horas y horas maravillándome con lo que no podía comprar. Me hice amiga del dueño quien cerraría el lugar después muchos años y le cedería su espacio a Entelequia. Volviendo a Lazer, ellos comunicaban que, emulando a las convenciones de Estados Unidos y Japón, mecenas del cosplay, del comic y la animación, algunos valientes ya se animaban a organizar las ediciones locales de esas exposiciones, para empujar la industria que se empezaba a forjar, tímidamente pero con bases sólidas, desde la década del 70 en el país.

El registro fotográfico de esos años se hizo en las cámaras de rollos, en las primeras cámaras digitales, en algunos diarios y en alguna que otra revista. En especial Lazer que incentivaba a la audiencia a ir personificado, le daba lugar en su publicación y hacía las primeras entrevistas a quienes decidían ir con trajes, que en su mayoría entraban gratis. Así fue que planeé mi primer cosplay. Primero elegí al personaje luego la exposición donde quería mostrarlo y las telas que quería para confeccionarlo. Así comenzó una odisea por “llegar con el cosplay”. Fui por primera vez al barrio de Once a buscar algo de raso amarillo, luego compramos elásticos para emular tirantes y una vincha de color para el peinado. En una carrera contra el tiempo y buscar los zapatos perfectos, fui al closet de mi abuela donde encontré los que necesitaba y con unas medias blancas emulé unas botitas blancas. Mi mamá se armó de paciencia, me explicó las bases fundamentales de la moldería de pecho y shorts, me ayudó con las pruebas y corté y cosí a todo a mano y máquina. Así nació mi cosplay de Faye Valentine, de *Cowboy Bebop*. Cuando llegué a la convención, estaba muy nerviosa pero una vez que me puse el cosplay fue inmediata la satisfacción. Arriba y abajo del escenario, fue increíble poder darle la mano a los que les gustaba la serie como a mí y que me saludaban como Faye, porque yo era Faye Valentine, al menos por un día.

Antes de terminar la secundaria, por primera vez entré a un estudio de radio de la mano de mi profesor de Literatura. Él era periodista y tenía un programa de radio en una emisora local. Cuando entré a ese lugar, me enamoré por completo y supe qué quería hacer de mi vida; descubrí mi vocación. Inmediatamente me anoté en la misma escuela de periodismo en la que había estudiado mi profesor. Redacté tres años seguidos hasta aprender cómo hacerlo, y puedo decir que es una de las pocas cosas que sé hacer, más o menos decentemente en mi vida. Entré en un pequeño periódico zonal con veinte años de trayectoria en Tres de Febrero y trabajé tres años en todas las secciones del mismo.

Los libros seguían allí mientras estudiaba Letras en la Universidad de Buenos Aires, que pretendía terminar a la par de periodismo: Oscar Wilde, Paul Auster, May Ray, Edgar Allan Poe, Lovecraft, Ray Bradbury, Marqués de Sade y más mangas. La vida continuó, los eventos crecieron y se diversificaron, y yo también, expresando mi amor por los personajes que me gustaban.



Con un top azul que había comprado para mi graduación de periodista, una pollera negra cosida a mano por mi hermana mayor y por mí, unas botas negras de caña alta, una remera de mangas largas blanca mía y unas tiras negras de un traje viejo de mi abuela, hice un cosplay de Jill Valentine, del video juego *Resident Evil* en un evento nocturno llamado *Synergy* organizado por la productora *FanSub Kaze*. Jill iba al frente y era una mujer independiente, que enfrentaba con pocos refuerzos al virus T y salvaba a las personas de convertirse en *zombies*. En esa época, tenía un novio, una relación a distancia con un chico de Rosario, con el que compartía la pasión por *Saint Seiya* y sus valores. Él atendía un cyber café donde la muchachada se juntaba a “viciar” jueguitos. En Buenos Aires, *Kimochi* fue otro espacio en donde me sentía cómoda para jugar y, en los “fichines”, *House of Death* y *Daytona USA*, eran mis preferidos.

La Red de Redes había evolucionado, con sus sitios web, blogs y Redes Sociales e incontables chats ICQ, MIRC y MSN y de *Yahoo Gropus* a *Fotolog*. Mi fotolog se llamaba “Juli.Athena” (Sí, fui flogger y no “Cumbio”) y expresaba mi fanatismo por la serie *Saint Seiya* con textos que invitaban a la reflexión. Pertencí a un fans club *Saint_Seiya_Zone* y la pasé genial. De la misma forma, escribíamos historias basadas en nuestros personajes preferidos y ellos peleaban entre sí. Coincidió con la salida de una nueva adaptación animada de la serie llamada *Chapter Sanctuary* y *Chapter Inferno*. Otro fans club al que pertencí fue *Robotech Factor*, que era un foro donde los fanáticos de *Robotech* y *Macross* compartíamos información sobre la serie. Mi alias era “Juli.Hayes” y escribí dentro de un fanzine (“El reporte de Fisher”) un artículo completamente pasional acerca de los aviones convertibles que se veían en la serie: los *Vertitech Fighters*.

Nos sentimos muy orgullosos al momento de presentar este fanzine y otras tantas cosas relacionadas a las serie en un stand en las “Jornadas del Manga y Anime”, un evento dedicado exclusivamente a los fans y su producción, organizado por el club de fans “En el nombre de la luna”, en el icónico Jardín Japonés. Con este grupo, asimismo, nos aventuramos a contactar, por nuestro gran amor a la serie, a las voces de nuestros ídolos y nos encontramos que, si podían expresar sentimientos tan puros, eran porque eran personas aún más maravillosas. Así terminó de consolidarse mi interés por el Doblaje, que ya venía disfrutando en las prácticas que recibía en el taller de Doblaje de la carrera de Locución que comencé en la escuela de comunicación Éter, después de tristemente dejar Letras en la Universidad de Buenos Aires, y mis ganas de actuar se reanimaron. Me anoté en cursos Actuación en el Teatro San Martín y asistí a dos seminarios magistrales de Actuación de Doblaje con grandes maestros y referentes.

De la misma forma, incursioné en radio y pude usar la voz de Ariel. Mis primeros programas fueron en radios on-line que se iban fundando como manera alternativa de comunicar frente a los Medios Masivos de Comunicación. Participé como “voz femenina” en “Nos tapó el agua” en *ArInfo* y “Escándalo de Apuestas” en “Radio La Bici” y, además de



hacerme escuchar como mujer entre los equipos de los hombres de cada staff y compartir grandes momentos de mi vida, entrevisté a personas que considero estrellas en el firmamento de lo que hacen que me enseñaron cómo la humildad era la clave del éxito de cualquier persona que pudiera llamarse a sí mismo artista. Uno de los padres de las convenciones en Argentina me entrevistó para hablar de cosplay para su podcast legendario y aun hoy recuerdo con mucho cariño ese intercambio de ideas intenso que vivimos. ¿De quién hablo? Obvio, del grosso de Comiqueando.

Entre ellos, cosplayers como yo pero que habían llevado a la actividad a niveles siderales de representación, mucho más allá de lo que yo había hecho o imaginado. Me entusiasmé muchísimo con la idea de volver a hacer cosplay. Pero esta nueva vez, lo hice como pensaba que debía hacerse al momento, honrando al cosmaker. Cuando me decidí a hacer este sueño realidad, recurrí a una de las chicas más sinceras y talentosas que conocí en mi vida, quien compartía conmigo el amor por las mismas series que yo y una sonrisa que siempre me daba “ánimos”. El paso de ser “Hada Madrina” a simplemente amiga. “Inesperada” amistad. La de ella, su novio y la del grupo de amigos que compartimos. Entre ellos, una mujer que admiro por su fortaleza en lo que fue rehacer su vida y es parte de la Radio “Tokyo de Crystal” (¿Existe un hilo rojo entre las personas que nos gustan las *Sailor Scouts*? Porque a la Doctora en Comunicación Social que me invitó a ser parte de la Red de Investigadores de Anime y Manga también le gusta. A mi “Hada Madrina también”. ¡Todas *Sailor Scouts*!).

X-Men es una de mis series y comics de cabecera. Cuando ví por primera vez la animación en *Magic Kids* sabía que estaba viendo no sólo una historia fascinante con personajes increíbles sino una de las mejores críticas a la condición humana dentro del género ya que muestran las diferentes reacciones que posee el ser humano frente a la evolución de la misma a una con súper poderes que exceden las capacidades de los sujetos comunes y corrientes. Jean Grey es una mutante con el poder de la telepatía y de la telekinesis, que lucha internamente para mantener en equilibrio y controlados sus poderes. Phoenix y Dark Phoenix son dos fuerzas interestelares completamente antagónicas que se apoderan de ella. Yo soy fan de Phoenix, Dark Phoenix y Jean Grey. Y para poder ser ellas, el toque de la varita mágica de mi “Hada Madrina” se hizo presente. Con telas difíciles de coser pero muy brillantes, me ayudó a encarnar a la guardiana del Cristal M'Kraan que evita la perdición del universo entero con amor, empatía, esperanza y sacrificio a través del espíritu de Grey. Y el fuego encarnado mismo también en su parte experimental completa, con el deseo propio y egoísta como único imperativo y mandato. ¿Dónde estaba el gris en este personaje? En Jean Grey, la mutante racional, a quien quiero representar hoy, porque yo soy fan de Jean Grey.

Casi al mismo tiempo, me uniría al fans club Comunidad *Macross Robotech*, de la mano de otros fanáticos que construían en unión, que producían, que tenían ganas de hacer. Luego de una experiencia en conducción en UnderComics 09, respondí a una convocatoria de locutores y conductores de su productora y ellos me dieron la chance de estar donde me



gustaba, combinar mi carrera locutoril con mis pasiones de cosplayer y fan. Fue una de las experiencias más geniales haber asistido a la convención que daba tributo a la primera parte de la serie *Robotech* de nombre *Macross* vistiendo un cosplay de Lisa Hayes (y lo más hermoso hacer *team* con mis amigos) y ser la conductora de Convención *Evangelion* vistiendo un cosplay de Misato Katsuragi.

Asimismo, me involucré en la organización de pequeños talleres, conferencias, exhibiciones y entrevistas para un grupo de cosplayers que habían formado de nombre Cosplayers Organizados Argentina (COS.AR) y redactar, en formato gráfico, los dos primeros números de Revista *Show Your Cosplay*, la primera revista de cosplay del país, respaldada por su versión on-line y las redes sociales que creé después de haber estudiado Marketing Digital de la mano de personas increíbles que habían sido los primeros en fundar foros y blogs en la historia de la Informática argentina. En esa época, uno de los padres de las convenciones en Argentina me entrevistó para hablar de cosplay para su podcast legendario y aun hoy recuerdo con mucho cariño ese intercambio de ideas intenso que vivimos. ¿De quién hablo? Obvio, del grosso de Comiqueando.

Conocí, gracias a los eventos y actividades que llevábamos a cabo, a muchas personas adopté como mi familia: hermanos, primos, sobrinos... en definitiva amigos, que me brindaron su apoyo y cariño y con los que brindé en mis cumpleaños y en los suyos. Algunos hasta me llamaron a ser parte de sus producciones de fans para fans, como *ExpoCoa y Anime*, *Dr. Doom Cosplay Cup*, *Animaid*, *Jigoku*, *Momento Freak*, *B.A. Comics*, *Comics To Go*, *Otaku No Baires*, *Unifans* y otras tantas comunidades y producciones de fans. Y otros, como leyendas del mítico staff de Lazer de Ivrea, establecerían vínculos como pares conmigo, algo "Inés-perado" para mí que siempre los veía desde un lugar de fan de lo que hacían.

Hice cosplay todos los personajes que pude (todavía quedan muchas telas por cortar...) y pasé los momentos más lúdicos de mi vida a la par que escribía *reviews* de mis series preferidas, discos de ensueño y daba las noticias en *ShinoBi News*, un portal de noticias en línea, en donde me encontré con personas geniales. De la misma forma, incursioné en *reviews* de videojuegos, con *Globex Style* como mentores. Fue una hermosa época experimental. En verdad, adoro los videojuegos. Tanto que no me animo mucho aún a tratarlos como algo simple y no ideal. Como el cosplay. Que te hace despejar y aprender. Superarte a vos mismo en toda instancia.

Con varios fotógrafos especializados en moda, concreté mi sueño de ser modelo y ser expuesta como modelo de su arte en exposiciones de fotografía cosplay. Los fotógrafos que busqué y me buscaron, me hicieron sentir la mujer más atractiva del planeta. Verme como nunca me había visto. Iluminada por los flashes y en un lente de una cámara podía verme paradójicamente con más claridad que nunca y explorar todo lo que conocía y desconocía como mujer y artista (¡Hasta grabé un video en particular para una ídola de la vida y de la música, del anime y de la cultura friki, con la que pude ser una *video girl!* ¡Gran halago!). Y otro suceso "Inés-perado" sucedió. Al bajar la cámara después de una sesión de fotos



maratónicas, un hombre me hizo sentir la mujer más afortunada del mundo, cuando vio la persona tras el personaje y me pidió que sea su novia. Yo me enamoré profundamente de él. En él encontré un mejor amigo, un enemigo que me desafiaba a ser mejor, un compañero de ruta, una dupla creativa, un compañero de cosplay, una pareja no dispareja, un padre de la gatita que adoptamos y llamamos “Athena”, alguien con quien soñarme de blanco después de la pasión ... Ese “en la calle, codo a codo, mucho más que dos...”.

Junto a él en las bandejas de edición y sonido, pudimos grabar entrevistas memorables como a la del icono del cosplay, Yaya Han, en la gran exhibición Arte Cosplay 2 (una artista completa con una gran historia de vida que te impulsa a seguir tus sueños), al diseñador de modas Roberto Piazza (taurino como yo, un ejemplo de lucha y glamour obvio, como todos los taurinos), entre otras tantos videos que registraban lo que amábamos hacer y lo que nos gustaba compartir (cosplay, eventos, amigos frikis, etc.) y con los que eventualmente participamos dentro de UPlay Telefe, como “talentos” dentro de las filas de youtubers. Así, con el espíritu de todas las mujeres fuertes y luchadoras con las que me identifico, abracé unavez más lo que me hacía ser yo misma. Para esa época, los que serían mis Jefes en la agencia WE me habían invitado a ser parte de su staff de Marketing en el mejor grupo humano, para desarrollarme en una cuenta que admiro profundamente y estuvo ahí presente en mi vida, incluso sin yo saberlo haciendo de mis franquicias preferidas grandes videojuegos: *Bandai Namco Entertainment*. Conocer sus oficinas y su gente, la cumbre de haber abrazado lo “Inés-perado”. El resto es historia. Mi “estilo friki”: el camino de una fan.



Índice

Dedicatoria	Pag 3
Agradecimientos	Pág.4
Abstract	Pag. 6
El camino de una fan	Pag. 7
Índice	Pag. 16
1. Estudio del personaje	Pag. 18
1.1 Tema/problema y objetivos	Pag. 18
1.2 Área Temática	Pag. 18
1.4 Reflexividad	Pag. 19
2. Corte y confección	Pag. 22
2.1 Glosario para no entendidos	Pag. 22
2.2 Contexto de surgimiento del cosplay en Argentina y el mundo	Pag. 25
3. <i>Performance</i>	Pag. 31
3.1 Significación y sentido	Pag. 31
3.2 Identidad y performatividad	Pag. 31
3.3 Cultura y consumo	Pag. 33
3.4 La diferencia y la otredad	Pag. 37
3.1 Qué es ser cosplayer	Pag. 42
4. El evento	Pag . 42
4.1 Las prácticas cosplayeriles y significación	Pag, 44
4.2 Los fotógrafos de cosplay	Pag. 54
4.3 Los organizadores de eventos	Pag. 58
4.3 El pintor	Pag. 60
4.4 El documentalista	Pag. 61
4.5 El cineasta	Pag. 62
5. La foto	Pag. 65
5.1 Análisis	Pag. 65
5.2 Qué significa ser cosplayer	Pag. 65
5.3 De recrear a crear	Pag. 71
5.4 Como cualquier otro	Pag. 75
6. Alcances	Pag. 77
6.1 Aperturas	Pag. 77
7. Bibliografía	Pag. 81



“Un original es una creación
motivada por el deseo.
Cualquier reproducción de un
original se basa en la necesidad de
motivación.
Es maravilloso ser la única especie
que crea formas gratuitas. Crear
es divino,
reproducir es humano”.

Emmanuel Radnitzky “Man Ray”



1. Estudio del personaje

“La naturaleza no crea obras de arte. Somos nosotros, y la facultad de interpretación peculiar de la mente humana, los que creamos obras de arte”.

Man Ray

1.1 Tema/Problema y objetivos

El cosplay es representar a un personaje de ficción. Los cosplayers, es decir, los que se abocan a esta actividad, confeccionan sus trajes, estilizan pelucas, usan lentes de contacto, se maquillan para realizar sesiones de fotos, construyen escenografía y accesorios que derivan en actuaciones teatrales donde se incluyen audio y video, juego de luces y efectos especiales, con el fin de homenajear al héroe o heroína que eligieron y mostrar su producción en una convención, imagen o escenario.

El tema del siguiente trabajo de investigación son las relaciones comunicacionales y culturales que conforman la identidad de los cosplayers en Buenos Aires. Como objetivo general, focalicé mi atención en conocer las prácticas de los cosplayers de Buenos Aires y cómo estas son significadas por ellos mismos. En particular, dilucidar cuáles son las prácticas específicas, descubrir cómo significan las prácticas cada cosplayer y dar cuenta de los componentes económicos y simbólicos que se ven involucrados en el proceso. Se tomó como hipótesis central que el ser cosplayer es un acto performativo.

Es de interés retomar las reflexiones de Romero Varela, como último punto de referencia: que las investigaciones sobre el movimiento cosplayer, en general, sólo vieron como referentes a “púberes” y a aquellos que forman parte de la llamada “primera juventud”. En ese sentido, es importante entonces que se tomen en cuenta la palabra de otros integrantes de la comunidad cosplayer, como adultos de más de 30 años. Romero Varela sospecha que “el cosplay puede surgir como una cultura juvenil, pero derivar hacia un grupo social mucho mayor, en el que algunos actores ‘envejecen’ pero se mantienen en la escena y otros se incorporan a ella siendo más chicos o más viejos” (Romero Varela, 2016: p.132).

En estas líneas se pone de manifiesto la diversidad de los cosplayers de Buenos Aires. Es por esto que se tomará como informantes a personas de diferentes clases sociales, variada orientación sexual, distinto grupo etario, entre otras segmentaciones de interés.

1.2 Área temática

La propuesta de esta tesis se inscribe en el programa de Investigación “Comunicación, Prácticas Socioculturales y Subjetividad”. Esto implica, según la Universidad Nacional de La Plata,



“abordar la relación Comunicación/Cultura, que habla de la imposibilidad del tratamiento por separado de la Comunicación y la Cultura, no sólo desde sus implicancias simbólicas sino como campo donde se libran distintas luchas por el significado de la experiencia, del mundo y de la vida. Unas luchas que no son sólo de sentido, sino también materialmente sociopolíticas, que conectan los estudios culturales de la comunicación con los procesos de contestación, de impugnación y de movilización social” (E-Tesis, 2008: p1).

Desde el aspecto personal, la elección del tema responde a una motivación personal ya que fui testigo de las transformaciones en la práctica sociocultural cosplayeril como integrante de la comunidad cosplayer en Buenos Aires. Mi recorrido como fan, luego administradora de grupos de fans, cosplayer, participe de la organización de eventos, de la Jefatura de Redacción de la primera Revista de Cosplay del país y Latinoamérica, Revista *Show Your Cosplay*, y colaboradora de forma activa dentro de Cosplayers Organizados Argentina (COS.AR) y otras actividades dentro de las comunidades de fans y periodismo especializado, hace que, sumado al compromiso académico, sienta una gran responsabilidad al hablar de una actividad que ocupó gran parte de mi vida y me hizo conocer a personas geniales y acercarme con asombro a distintas disciplinas artísticas que practicaban y a seres que me ayudaron a ser mejor persona, incluidos amigos y grandes amores.

Establecido en 2011, con más de 1432 miembros (al 31 de julio de 2016) y según su descripción institucional, COS.AR pretende: “(...) agrupar a todos los cosplayers y cosmakers argentinos con la finalidad de brindarles a sus miembros beneficios y comodidades en eventos, incluyendo la misión de lograr que todos los cosplayers ingresen con descuentos o sin cargo a dichos eventos”. A su vez, ofrece servicios: “todos pueden tener su sesión fotográfica con Fotógrafos del Fandom (F.D.F.) y acceso a descuentos en accesorios”.

Otro objetivo para COS.AR, grupo cerrado conformado en Facebook ya que hay que solicitar membresía y el contenido es privado, creado por Pablo Sebastián, organizador de eventos quien prefiere no dar apellido en el ambiente de los fans, y Carlos Ignacio Escobar, cosplayer desde 1999 y fotógrafo de moda y cosplay, es dar auspicio a las convenciones que cumplan con ciertos requisitos, como por ejemplo, contar con cambiadores y guardarropas especiales para todos los asistentes. De la misma forma que verse involucrados en convocatorias a cosplayers para diferentes tipos de proyectos, de índole comercial, cultural y recreativa.

1.3 Reflexividad

Para el abordaje de este trabajo se recurrirá de forma sistemática a la reflexividad, que, según Olga Paez y Mercedes Salvan en “La Reflexividad y el trabajo de campo”:

“alude a la capacidad de los seres humanos de comportarse según expectativas, motivos y propósitos, que los convierte en sujetos de su acción; en efecto, vemos que en su vida habitual, sus conductas adhieren a determinadas normas sociales y relegan otras; constatamos que jerarquizan algunas, mientras que otras no son consideradas; observamos



que desarrollan cotidianamente tareas rutinarias a las que impregnan con sus sellos personales más allá de sus circunstancias, es decir que la reflexividad nos está permitiendo corroborar cuán genuina es la afirmación de que los individuos son/somos, los sujetos de una cultura, de una época y de un sistema social. Estas observaciones serán el material a recoger por el investigador para construir la perspectiva del actor, teniendo constantemente presente -desde el momento de comenzar a tejerse las interrelaciones del trabajo de campo- que la reflexividad individual debe necesariamente dejar de operar independientemente, por más que cada uno lleve a costas su propio mundo social y sus condicionamientos históricos, dando paso en su lugar, a una reflexividad –en sentido relacional- que promueva la adopción de decisiones conjuntas y auspicio recreaciones comunes, dejando en suspenso los universos particulares. En este punto es clara la expresión... ‘si caracterizamos al conocimiento como un proceso llevado a cabo desde un sujeto y en relación a otros sujetos cuyo mundo social se intenta explicar, la reflexividad en el trabajo de campo es el proceso de interacción, diferenciación y reciprocidad entre la reflexividad del sujeto cognoscente – sentido común, teoría, modelos explicativos (...) y la de los actores o sujetos/objetos de investigación’ (Guber, 1988: 85) “ (Paez, Salvan, 2009: p. 6).

Lo que estipula Guber en “El Salvaje Metropolitano” es que el antropólogo pone especial cuidado en que sus intereses y sus objetivos no “diluyan incontroladamente la realidad social que quiere conocer, ya que pretende que ese conocimiento no sea ni etno ni socio céntrico (...). “El propósito de una investigación antropológica es doble: por un lado, amplia y profundiza el conocimiento teórico, extendiendo su campo explicativo; y por el otro, comprende la lógica que estructura la vida social y que será la base para dar nuevo sentido a los conceptos teóricos” (Guber, 1988: p. 48).

Diferentes técnicas, métodos de investigación y recopilación de datos son especificadas en el trabajo de campo para poder tener una aproximación inicial a las tareas relativas a la investigación. Luego de contrastar las ventajas e inconvenientes que surgen de la comparación con los métodos cuantitativos, se puede asegurar que los métodos cualitativos ofrecen mejor propensión a comunicarse con los sujetos de estudio, limitándose a preguntar y a lograr una comunicación más llana u horizontal entre el investigador y el objeto investigado, permitiendo además, una mayor naturalidad y habilidad para estudiar los distintos factores sociales.

En cuanto a las técnicas, se realizaron entrevistas abiertas y semi-estructuradas, dejando abierta la posibilidad de utilizar entrevistas más estructuradas, dependiendo el estado del entrevistado y su recepción, y respuestas ante las diferentes preguntas. Así también se creyó en la utilización de relato de vida, que brinda mayor alcance de recopilación de datos. Para poder obtener guía en esta herramienta se utilizó la entrevista etnográfica. Y, de esta manera, abordar las diferentes miradas, sus límites y dinámicas particulares. La entrevista es donde el informante expresa o comparte oralmente y por medio de una relación interpersonal con el investigador su saber respecto de un tema o hecho.



Se seleccionaron personas para entrevistar semi-estructuradamente y en profundidad. Es decir, que se realizaron preguntas pensadas previamente pero se dejaron abiertas las puertas para que el entrevistado aporte su punto de vista y modifique los pensamientos y preguntas previas si es necesario. El objetivo de estas entrevistas tuvo como fin recabar datos para destacar la realidad social única y dependiente del contexto, por lo tanto, irrepetible de cada entrevistado y así analizar lo que se da en llamar el contexto natural del objeto de estudio.

Asimismo, la observación participante, será la que involucra la interacción social entre el investigador y el campo de investigación durante la cual se recogen datos de modo sistemático y no intrusivo, muy conveniente cuando se trata de caracterizar las prácticas socioculturales, obteniendo el recorte más puro de ellas.

Por último, se recurrió al análisis del discurso. Tal como explica Jesús M. Canto Ortiz: “el análisis del discurso es una etiqueta para definir una gran cantidad de métodos que se pueden utilizar en una gran cantidad de temas (por ejemplo: interacciones cotidianas cara a cara, problemas sociales, procesos como la memoria, las emociones, etc.). El análisis del discurso como método tiene similitudes y diferencias con otros enfoques metodológicos de naturaleza cualitativa. Pero en el libro ‘Análisis del Discurso, Manual para las Ciencias Sociales’ de Iñiguez Lupicini (2013) se insiste en que más que constituir una alternativa metodológica, la reflexión teórica que ha propiciado el análisis del discurso está provocando que no sólo sea considerado como un método sino como una perspectiva desde la que se pueden analizar los procesos sociales” (Canto Ortiz, 2004: p. 1):

Añade, Canto Ortiz sobre la importancia del análisis del discurso, en la reseña del manual señalado:

“No cabe ninguna duda que los analistas del discurso no olvidan que el discurso tiene efectos sobre las estructuras sociales y que al mismo tiempo está determinado por ellas, por lo que el discurso puede contribuir tanto al control como al cambio social. Que el discurso sea lenguaje como práctica social determinado por estructuras sociales significa que el lenguaje es una parte de la sociedad, que es un proceso social y que es un proceso condicionado social e históricamente. Como decir es hacer y cómo hacer ciencia entraña un tipo de discurso que no deja de ser político, el analista del discurso nos recuerda que el científico social debe saber qué tipo de discurso (político) está haciendo en su praxis científica y debe posicionarse o en tanto defensor del orden establecido o en tanto propulsor de un cambio social que opte por un discurso emancipatorio. Porque, como afirma, Lupicini Iñiguez, si un analista del discurso se ve investigando un problema social debería formularse preguntas tales: ¿qué posición ocupamos y cómo podemos intervenir sobre ello? (más que ¿cuál es el mejor procedimiento para estudiar este proceso?) y ¿cómo contrarrestar el discurso del poder? (más que por el procedimiento de análisis que ha sido más correcto). El análisis del discurso es entendido como herramienta de comprensión de los procesos sociales y como herramienta de transformación” (Canto Ortiz, 2004: p. 4).



2. Corte y confección

“Personalmente, siempre he preferido la inspiración a la información”.

Man Ray

2.1 Glosario para no entendidos

En su exhaustiva investigación sobre la historia del cosplay, Victoria Romero Varela otorga definiciones precisas que servirán para introducir el tema. En principio explicita que la palabra cosplay es de origen japonés, pero que para su invención se basaron en dos términos: *costume* (disfraz, vestuario, atuendo), y *play* (jugar, ejecutar, poner en acción) y que de su contracción salió *kosuparu*, es decir la adaptación fonética de cosplay ya que el japonés impide pronunciar ciertos sonidos como en el idioma inglés. No obstante, cosplay es la palabra aceptada a nivel mundial para describir la actividad de representar a un personaje de ficción. También, aclara que el origen del término se lo atribuye a Nobuyuki Takahashi, cineasta y periodista japonés que denominó así el reciente fenómeno que observaba en Japón y en Estados Unidos de personas vestidas como sus personajes favoritos que circulaban por las convenciones de animé. Así la palabra cosplay aparece por primera vez en un artículo de la revista nipona *My anime*, publicada en 1983. Por tanto, el cosplayer (con el agregado de-er) es la persona que viste el *cosplay* y “hace cosplay” (Belizón, 2014: p1). El cosmaker es una persona que elabora su propio traje. Un cosplayer puede ser cosmaker y viceversa.

Interesa asimismo la precisión que otorga sobre el vocablo nipón *otaku*, que es como se denomina a los fanáticos del manga y anime en Latinoamérica y el porqué del descontento de los más eruditos en la materia al ser denominados de esta forma: “En su acepción primaria es una forma respetuosa de decir *tú*, vinculada a una forma particular de referirse a las amas de casa. Pero su significado derivó a gente joven ante todo con algún tipo de afición que se considera inútil, al menos en los valores estándar que impone el mercado (...) El *otaku* se podría traducir como una persona ‘de su casa’ (...) La idea de *otaku* para los japoneses es la de un ser recluso, el cual está poco o nada inserto en el mundo del trabajo o el estudio y casi no se relaciona con el sexo opuesto (...) es, ante todo, una persona obsesionada con alguna afición que le permitiría escaparse de la realidad: esta puede ser las historietas, el animé, pero también la fotografía, el automovilismo, *idols* (artistas jóvenes japonesas), la moda, entre otros” (Romero Varela, 2016: p. 23).

Y lanza una suposición que en esta investigación se tomará como válida: establece que la palabra se popularizó en las revistas europeas dedicadas al manga en la década del ´80, las que llamaban a los fans *otakus*, y que, dirá Romero Varela, “posiblemente tomaron la idea de un pequeño corto animado del Estudio *Gainax*, llamado *Otaku No Video* (el video de los *otakus*) que mezclaba parte de animación con imagen real a modo de falso documental en



donde se mostraba la vida de un grupo de universitarios interesados en los *doujinshis* (historietas *amateur*), y que son en cierta forma marginados por sus intereses, sobre todo el protagonista que recibe constantes reproches de su novia” (Romero Varela, 2016: p. 26).

Otros títulos serán leídos en estas páginas y merecen ser aclarados: *Fandom*, *friki* y *gamer*. La definición de *fandom* es la de “el mundo de los fans”, nacida de la contracción entre dos palabras inglesas, *fan* (abreviatura de fanático) y *kingdom* (reino). El *fandom* puede referirse a un grupo de fans en particular de una serie o abarcar a la completud de todos los fanáticos. Como por ejemplo, los conocidos *trekkies*, denominación que utilizan los fanáticos de la serie de ficción estadounidense para identificarse a sí mismos y que fue acuñada por el propio Gene Roddenberry, creador y productor de la serie. Podría decirse que existe un “*fandom* de *Star Trek*”, personas que comparten su amor por la serie y poseen códigos propios, como hacer el saludo característico denominado “saludo vulcano” del primer oficial de la nave *Enterprise*, el Señor *Spock*, con la palma de su mano abierta, dedos juntos separando ampliamente los dedos cordial y anular.

Friki es una deformación de la palabra inglesa *freaky*. La Real Academia Española agregó esta expresión a sus ediciones con tres acepciones: “extravagante, raro o excéntrico”, “persona pintoresca y extravagante” y “persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición”. Desde sus orígenes, esta palabra refiere a un estereotipo. En Estados Unidos, se lo utilizó para denominar en los circos a los sujetos que poseían malformaciones y eran expuestos para que fueran parte de un divertimento y ofrecer lo que es comúnmente llamado como “*freak show*” (mujeres barbudas, hombres elefantes o personas de estatura baja o alta) entre 1840 y la década de 1970. Esta se popularizó gracias al comic *The Fabulous Furry Freak Brothers* de finales de los setenta. Gracias a los medios de comunicación, se dio a conocer en otros idiomas y se expandió su uso al coloquialismo en donde sigue la línea de sus principios, la del englobar sin ninguna contemplación a las personas que disfrutaban de la animación, la tecnología (*geeks*), la electrónica o informática, la ciencia o los video juegos (*gamers*). En Diccionario Popular (Popular, 2011: p. 1) puede leerse: “Los *frikis* suelen distinguirse porque, a pesar de ser poco sociales, suelen juntarse con otras personas de gustos similares”. Los que reivindicarían el término como algo positivo serán los seguidores españoles de la saga de películas *Star Wars* que declararon en 2006 al 25 de mayo como el “Día del Orgullo Friki” ya que ese mismo día pero de 1977 se estrenaba la primera entrega del largometraje de George Lucas “Una nueva esperanza” (Romero Varela, 2016: p. 38).

2.2 Contexto de surgimiento del cosplay en Argentina y el mundo

En Japón, el lugar de surgimiento del cosplay fue en las ferias de mangas organizadas por editoriales chicas y dibujantes *amateur*, como forma de llegar a los lectores y promocionar sus productos, llamadas *Comic Market* en las calles de Odaiba. Con el correr del tiempo, pero para finales de la década del 90 y con la palabra en boca de todos, se crearon los cafés temáticos-cosplay (*maid cafe* en su denominación inglesa), en donde meseros y



meseras vestidos de sirvientes franceses atienden la orden de los asistentes. La ciudad de Akihabara fue el epicentro de esta explosión.

En Estados Unidos, el estallido sucedió en la *Golden State Comic Con*, la antecesora de la hoy famosa *San Diego Comic Con*. Fue una reunión de 300 personas en el Grand Hotel San Diego convocada por Shelf Dorf, un dibujante de tiras cómicas, junto a Richard Alf, Ken Krueger y Mike Towry, quienes cambiarían el nombre a *San Diego Comic con* en 1973 y haría evolucionar el concepto de convención de comics tal como se lo puede apreciar en la actualidad, como una convención multi-género dedicada a la Industria del Entretenimiento de 4 días de duración en donde los comics y los libros de ciencia ficción conviven hoy con la cultura pop, las películas de animación, anime, manga, cartas coleccionables, videojuegos, novelas y tiras web, videojuegos, figuras de las series populares de las series de televisión, etc.

Aclarados los términos, se puede avanzar en abordar la localización de la práctica en Argentina que está intrínsecamente relacionado con el boom del anime y manga en el país y con el crecimiento de las editoriales que comercializaron *comic-books*, locales en primer lugar, estadounidenses en segundo lugar y japoneses en tercer lugar. Para poder hacerlo, interesa ahondar en el artículo de Germán Martín Alonso llamado “Tres momentos de la circulación del anime y manga en Argentina” que escribió en 2013 donde estipula que hubieron tres momentos diferenciados de esta historia: uno que habla de la llegada del manga y anime a América Latina en la década del '80 y '90, una segunda etapa, situada a lo largo de la década del noventa, durante el auge de los canales infantiles y, por último, un tercer período, aun en desarrollo, que va desde principios de la década de 2000 en adelante, en el que se puede percibir la complejización de los modos de emisión y de lectura de los objetos indicados.

Alonso ubica la llegada del anime a América Latina a mediados de la década del '70, con la transmisión en la televisión abierta de determinadas series en países como Argentina, Chile, México y Perú. Una de las primeras, menciona, fue Heidi dirigida por Hayao Miyazaki estrenada en Japón en 1974 y comercializada en Latinoamérica cuatro años después por la empresa mexicana Grabaciones y Doblajes S.A., que trabajó sobre la base de un doblaje previo, hecho para su distribución en España. Asimismo, los doblajes de otras series icónicas de la época como *Astroboy* o *Meteoro* se realizaron a partir de las versiones adaptadas para su emisión en los Estados Unidos. Esto implicó que el lenguaje utilizado fuera tomado de México, considerado la meca del Doblaje, y las voces que identificaran a los personajes provinieran de esas tierras.

La oferta televisiva, continúa Alonso, se amplía en los ochenta con la llegada de programas como Kimba, el León Blanco (*Janguru Taitei* o Emperador de la selva) o *Mazinger Z* (*Majingā Zetto*), cuyas versiones locales también se basaron en las adaptaciones norteamericanas y dobladas al español en México. E ilustra: “paradigmático resulta el caso de *Robotech*, una de las series de mayor éxito durante ese decenio, y que, en realidad, se trata



de la unificación, llevada a cabo por la compañía estadounidense Harmony Gold, de tres series japonesas no relacionadas. Estas sufrieron modificaciones sustanciales, que van desde el hecho de que se renombrara a todos los personajes para que tuviesen exclusivamente nombres norteamericanos (mientras que, originalmente, había personajes de múltiples nacionalidades) hasta alteraciones significativas en el guión para que las tres historias parecieran compartir un único hilo argumental. *Robotech* llegó a la Argentina en 1986 y, al año siguiente, se estrenó en cines *Robotech: La película (Robotech: The Movie)*, film creado con el mismo criterio que la serie, a partir de la articulación de diferentes fragmentos de distintas películas, y cuya trama apenas guardaba relación con la de la serie de televisión” (Alonso, 2013: p. 172).

Para esa época, las comiquerías comenzaron a establecerse y a nutrirse de materiales oficiales pero también de no oficiales en circuitos *under* donde se podían intercambiar VHS o figuras coleccionables. Los clubes de fans y sus producciones independientes empezaron a ser formados y los proveedores de *merchandising* publicitarios tradicionales empezaban a recibir imágenes para ellos desconocidas para personalizar todo tipo de elementos con esos personajes o logos.

La segunda etapa, ubica Alonso, es la de la masificación del anime y manga en la década de '90. La productora de contenidos *Pramer* en asociación con la importadora de juguetes *Cartan* operaría dos canales que cambiarían la vida de los fanáticos: *The Big Channel*, que transmitía diferentes animaciones orientadas al público infantil las veinticuatro horas del día, y cinco años después, *Magic Kids*, quienes a su vez tenían programas propios como *Nivel X* y *El Club del Anime* y generaba contenidos asimismo para el mercado editorial como revistas o *merchandising* para la venta local. Gracias a estos canales, la audiencia conocería “Los Caballeros del Zodiaco” (*Saint Seiya*), *Sailor Moon (Bishōjo Senshi Sērā Mūn)* y *Dragon Ball (Doragon Bōru)* en sus versiones animadas por Japón y dobladas en México por la empresa *Intertrak*. Si bien *Dragon Ball* había sido emitida por ATC en 1994 por su señal pública, fue cuando *Magic Kids* transmitió la versión completa que los televidentes quedaron enamorados de la misma. De todos modos, Alonso advierte que en el caso particular del anime basado en la historia de Akira Toriyama, este había sido censurado, y esto generó reacciones en los que lo miraban. Leandro Oberto, Director de la revista *Lazer* (revista argentina dedicada a la “animación, comics y la corrupción del mundo”, según su slogan) e *Ivrea* (primera editorial y mayor editorial de mangas en el país) y parte organizadora de eventos atestiguaba:

“Para ese entonces el organismo regulador/censor de la radiodifusión creado durante la época de la dictadura, el COMFER había anunciado planes para limitar los horarios de emisión de varias series y dibujos animados (...). Afortunadamente la idea no solo no progresó, sino que gracias al esfuerzo de varios grupos de fanáticos que hicieron oír su disgusto logrando notas en diarios y radio (de hecho quien escribe esto fue uno de los impulsores) y enemigos políticos



del organismo, el tema se convirtió en un escándalo que el ministro de Economía, *Domingo Cavallo*, aprovecharía más adelante para eliminar a los dirigentes del organismo y fusionar sus restos con otro para reducir el gasto público. No obstante, como *Dragon Ball* dejó de emitirse debido a su fracaso comercial (...) muchos fanáticos lo atribuyeron a una censura estatal. La teoría fue reforzada por (...) pequeños artículos aparecidos en diarios y revistas donde comentaban que la serie había sido prohibida en Japón, dato totalmente falso (...). Lo cierto es que la primera incursión de *Dragon Ball* hizo mucho ruido pero no llegó a captar espectadores” (Oberto, 1997, julio).

“Los Caballeros del Zodiaco” llegarían a ser comercializados a través de videos y publicaciones de la Editorial Vértice. Una llegaría a la pantalla grande: “Los caballeros del Zodíaco Contraatacan: La leyenda de la juventud escarlata”. Este hecho recién se repetiría en 2014 con “Los caballeros del Zodíaco: la leyenda del Santuario”. Lo mismo le sucedería a *Dragon Ball Z* en tres ocasiones y algunos videos eran editados para su venta privada. Otros artículos se pusieron a la venta en kioscos, como los álbumes de figuritas, las cartas coleccionables, los pines y remeras personalizadas, las mochilas, los vasos, los naipes, los libros para colorear, entre otros ítems que empezaría a ser bienes de preciados para los que seguían estas series. Sin mencionar que los mismos fans ya comenzarían a producir sus propias publicaciones en papel llamados fanzines, donde volcaban el conocimiento que iban adquiriendo sobre sus gustos. Dibujos, informes especiales, convocatorias a ser parte de fans club eran prácticas habituales entre ellos. Para ese entonces, *Magic Kids* ya había incorporado a su grilla otras series icónicas como *Las Guerreras Mágicas (Majikku Naito Reiasu)*, *Ranma ½ (Ranma ni bun no ichi)*, *Rurouni Kenshin (Vagabundo Samurai Kenshin)*, *Detective Connan (Mentantei Connan)*, entre otras. Otro canal muy representativo fue Locomotion que emitió *Neon Genesis Evangelion (Shin Seiki Evangelion)*, y cuya contraparte en manga también fue editada por *Ivrea*.

Además de dedicarse a la difusión del manga, anime, los comics y la cultura nipona desde la revista *Lazer*, *Ivrea* estaría presente en el primer evento que se desarrolló en el país, como expositor y participante activo en la organización junto con otros referentes llamado *FantaBaires*. Su primera edición fue en 1996 y era de formato anual. Por allí pasaron varios artistas de renombre como Adam West (“el *Batman* de los 60”), Frank Goshin (“El Acertijo de los 60”), Kyle Barker (dibujante de *Why I hate Saturn? y You are here*), Dave Gibbons (dibujante de *Linterna Verde* durante años y compañero del brillante guionista Alan Moore en la serie *Watchmen*), Denny O’Neil (director desde hace 10 años de todas las colecciones de *Batman* también participará de *FantaBaires*), Juan Giménez (argentino radicado en España y creador de *Leo Roa*, *La Casta de los Metabarones* y colaborador en el film de animación *Heavy Metal*); Peter David (guionista de *Hulk* durante 12 años), Devin Grayson (guionista de *Catwoman* y *Batman*, entre otras), Mark Waid (guionista de *Kingdom Come*), Cels Piñol (guionista y dibujante español creador de *Fanhunter*) y Carlos Pacheco (dibujante español fue dibujante titular de *X-Men*).



En *FantaBaires* se le daba gran un reconocimiento a los historietistas y guionistas locales en general y por esas primeras convenciones pasaron Solano Lopez (*El Eternauta*), Ariel Olivetti, Juan Sasturain, Lucas, Claudio y Mauro (*Los cazadores*), Quique Alcontena, Enrique Villagrán, entre otros. Adicionalmente, se le otorgaba un espacio a actores populares como Carlitos Balá o al elenco de Titanes en el Ring a la par que se exhibían todo tipo de proyecciones de cine de terror, bizarro, nuevos animes, se realizaban los torneos de juegos de rol, *Warhammer* y cartas *Magic* y e innumerable cantidad de stands con libros, comics, *merchadising* oficial y no oficial, revistas, historietas, etc.

Sobre la expansión de la convención mencionada, tanto la de ampliar su duración en días o la de tomar la decisión de montarla el Centro Municipal de Exposiciones, según José López, uno de los organizadores y cerebro de *FantaBaires*, dijo en una entrevista al diario Página 12 que “siempre nos quedamos cortos con el espacio (...) Queremos que deje de haber problemas en ese sentido” (Enriquez 1999: 2). Párrafo aparte, López reflexiona sobre el fenómeno: “Yo siempre hago la misma comparación. Si tomas las diez películas más taquilleras de la historia, por lo menos seis están relacionadas con nuestra temática. O pensar en el humor gráfico. No hay diario que no tenga una página en el mundo. El cine busca cada vez más a la historieta, sobran los ejemplos, desde *Superman* hasta *Batman*, pasando por más modernos como *El Cuervo* o *Spawn*. Ya se trata de un fenómeno masivo... o de un culto masivo, en todo caso” (Enriquez 1999: p. 2).

En el marco de este evento, nace el cosplay en Argentina. Eduardo Di Costa, redactor y parte del *staff* de *Ivrea*, reveló que cuando vio un cosplayer por primera vez en una edición de *FantaBaires* se preguntó: “¿De qué estás disfrazado, bufón?” y que los dos trajes que atraparon su atención para luego ganarse su respeto fueron uno de “una legendaria Chun-Li” (en referencia a Victoria Ruiz Menna quien confeccionó una vestimenta de un personaje de la saga de videojuegos *Street Fighter* de la marca *Capcom*) y un “pibe que se hizo una *Valkyria* (nave aeroespacial transformable) de *Macross* (serie de animación japonesa de *mechas* y Ciencia Ficción también llamada *Super Dimension Fortress - One Macross* creada por *Shōji Kawamori* de *Studio Nue* en 1982) en metal”.

No duda en atribuirlo a la llegada de las primeras series de anime a la TV local y a la llegada de “la primera revista que logró captar la esencia de lo que buscaba el público que fue la mítica *Lazer*”. Sobre su aporte y el de la publicación a la escena local específica: “Por mi parte, como redactor siempre traté de generar contenido propio que fuera más allá de las reseñas sobre series y comics. Algo con lo que el público se identifique y que refleje el carisma y la personalidad de quien produce el contenido. Esa misma idea la trasladé cuando de la edición impresa pasamos al mundo virtual mediante el blog *Lazertopia*. Desde ahí probablemente fue donde mejor pudimos interactuar con nuestro público. Hace unos años en el momento que *Lazer* llegaba a su triste final, continúe durante un tiempo con mi sección en la revista *Komikku* (un derivado temático sobre cultura oriental de la emblemática revista de



comics *Comiqueando* de Andrés Accorsi, con 30 años de trayectoria y ‘pilar para la creación de *FantaBaires*’) pero evidentemente los días de las publicaciones impresas estaban contados”.

Corría el año 2000. Para esa época, Ruiz Menna rememora en un artículo periodístico dentro de *Anime Friends Magazine*, revista de Yamato Argentina dedicada al anime, cosplay, juegos y películas, que dentro de los primeros concursos de cosplay, “los participantes realizaban una fila y simplemente desfilaban llegado su turno” (Ruiz Menna, 2016: p.40). ¿Cuáles eran las primeras reacciones del público visitante?: “Si tu traje gustaba: Aregena, y si no... alguna que otra cosa iba a volar hacia el escenario”. Los primeros premios eran elementos muy valorados por fans, sigue Menna, como comics, mangas y posters. Con el surgimiento de otros eventos, como *RamParty*, *AnimeFest* y *RofcAnime*, *Daicon*, etc. y su posterior combinación con las salidas nocturnas como en *Animegaparade* o *Synergy*, también los premios puestos en juego para premiar a los cosplayers fueron aumentando de precio y calibre: “desde una codiciada katana (espada japonesa) a un novísimo electrodoméstico del momento como lo era el reproductor de DVD, a posteriormente una consola de última generación (¡un lujo!)” (Ruiz Menna, 2016: p. 40).

En el mismo artículo, la cosplayer deja sentado que en 2005 la productora *Daicon* fue contactada por *Yamato Corporation* para ofrecerle la posibilidad de organizar la edición local del concurso de cosplay internacional *Yamato Cosplay Cup*, momento en el cual dos elementos nuevos surgen que hacen mutar la actividad cosplayeril que son los “reglamentos para los concursos de cosplay”, los que hicieron que se empiece a considerar, según Menna, al cosplay de una forma más “disciplinar”, prestando especial atención a la “técnica”, lo “artístico” y que la actividad se aleje de lo “burlón”; y, por otra parte, que los premios se tornen más “simbólicos”, como viajar a Brasil para competir a la par de otros cosplayers representando al país y obtener experiencias más enriquecedoras como cosplayers al compartir con otros el concurso. “A partir de este momento, el mundo del cosplay sufriría un cambio sin retorno, ya que las *performances* empezaron a tener un peso que nunca antes tuvieron y donde la calidad de trajes aumentó exponencialmente” (Ruiz Menna, 2016: p.41). *Daicon* e *Ivrea* fundan Yamato Argentina, tomando a *Yamato Corporation* como uno de sus socios. Esta firma, que cuenta con el auspicio de la Embajada de Japón, también es responsable de organizar uno de los más grandes eventos dedicados al género de anime en la actualidad, *AnimeFriends*, y el más importante a nivel masivo de Argentina de Cultura Pop, Argentina Comic Con.

Argentina Comic con surge en el período que Alonso denomina el tercer y último momento de la difusión de anime y manga dentro del mercado local, ahora signado por la “multiplicación”, ya que internet brinda a los usuarios la posibilidad de elegir qué consumir lo que permite una individualización del consumo a partir de un modelo de red, que reemplaza a los modos de emisión tradicionales, basados en el *broadcasting*. En un intento por retomar



lo que se había hecho en el pasado, *Animax* suplanta a *Locomotion* en 2005, para tomar la posta de las series de animación, pero cuando diversifica su contenido a *reality shows* y películas, es convertido en *Sony Spin* y la posibilidad de que fuera un medio especializado se diluye. En la actualidad y en el mercado editorial, *Ivrea* sigue publicando mangas, algunas veces con considerables retrasos con respecto a su publicación original en Japón, y su fundador Leandro Oberto, vive en España donde también vende mangas al público. Adicionalmente, en 2008 nació la editorial *Larp*, que se presentó formalmente en una convención de nombre *Animate*, con grandes títulos como *Naruto*, *One Piece* y *Death Note*. En su segunda feria del Libro en 2010, anunció dos nuevas series *Ouran High School Host Club* y *Vampire Knight*. Sus editores responsables son Fito Reyna, Juan Suzanne y Nicolás González y trabajan con un equipo de diseñadores encabezados por Agustín Gómez Sanz, Christian Argiz y Andrea Ronchi y llega a comiquerías, librerías y kioscos de revistas de todo el país.

Resultado de la expansión de internet y de nuevas formas de consumo, los fans deciden dónde, cómo y cuándo ver sus series favoritas o leer sus comics de cabecera. Las proyecciones y la venta de DVDs cayeron en desuso, salvo para los coleccionistas más exigentes o los que todavía disfrutaban de ver sus series en formatos de antaño. Los *fansubs* hoy se trasladaron a las plataformas online. Desde Cuevana, a Pelis Pedia, UTorrent, Netflix, Anime FLV, Crunchyroll o el mismo sitio de videos YouTube, ofrecen diferentes servicios gratuitos o suscripciones pagas para poder ver en simultáneo estrenos de animes, series y películas. No sólo eso. Leer comics o mangas en sitios web también se volvió algo habitual. Ejemplos de estos sitios sobran: Tu Manga Online, JK Manga, Sir Mangas, VerComics, etc. Lo mismo sucede con la música, que se escucha a demanda y gusto en aplicaciones y sitios como Spotify.

Finalmente con respecto al cosplay, son los mismos cosplayers los que eligen dónde verse. Crean sus propios perfiles como cosplayers o figura públicas dentro de Redes Sociales como Facebook, Twitter, Instagram, Tumblr, Pinterest, DevianArt, SnapChat, entre otras, para mostrar sus trabajos y procesos creativos. Suben imágenes a sitios web creados especialmente para compartir su amor por la actividad y difundirla con tal fin como ser la internacional *World Cure Cosplay*, donde personas de todo el mundo se siguen mutuamente. YouTube es la preferida para ver las entrevistas a cosplayers que realizan los medios masivos y especializados a los cosplayers de todas partes del planeta, hacer o ver video tutoriales enseñando tips de costura, maquillaje y efectos especiales, dar a conocer *performances* escénicas de concursos y competencias a las que asisten, y la nueva posibilidad de transmisión en vivo en Twitch o el mismo Facebook brindan la oportunidad de conectar en vivo desde eventos o la comunidad de sus hogares a cosplayers en simultáneo para acompañarse mutuamente en sus procesos creativos y vivencias cosplayeriles.



Concluye Menna:

“El cosplay se ha transformado de lo que fue en sus inicios, ya sea tanto aquí como en sus países de origen, desde la trasgresión de la ‘norma’ hasta convertirse en un producto de consumo más, con todo lo positivo y negativo que pueda traer. Aun así, la magia y el encanto de su esencia se mantiene, siempre es, al fin y al cabo, otorgarle el cuerpo a un personaje ficticio, pero que tiene tanto del ‘actor’ cómo él mismo lo desee construir. La interpretación personal de quien lo ‘re-crea’ de lo que nació en la imaginación de su autor/creador”.

(Ruiz Menna, 2016: p. 43).



3. Performance

“Por supuesto, habrá siempre los que miran solamente la técnica, que pidan el ‘cómo’, mientras que otros de una naturaleza más curiosa se preguntarán el ‘porqué’”

Man Ray

3.1 Significación y sentido

Como ya se mencionó con anterioridad, se abordará en este trabajo la relación Comunicación/Cultura, que habla de la imposibilidad del tratamiento por separado de la comunicación y la cultura no sólo desde sus implicancias simbólicas sino como campo donde se libran distintas luchas por el significado de la experiencia, del mundo y de la vida. “Unas luchas que no son sólo de sentido, sino también materialmente sociopolíticas, que conectan los estudios culturales de la comunicación con los procesos de contestación, de impugnación y de movilización social” (E-Tesis, 2008: p.2).

En el artículo “Cultura como significación” Néstor García Canclini expone: “El mundo de las significaciones (...) constituye la cultura (...) y la cultura abarca el conjunto de los procesos sociales de significación, o, de modo más complejo, la cultura abarca el conjunto de procesos sociales de producción, circulación y consumo de la significación en la vida social” (Canclini, 2004: p. 1).

Asimismo, en el documento cita a Clifford Geertz quien determinó que la cultura es densa:

“La cultura es una red de signos que permite a los individuos que la comparten atribuir sentido, tanto a las prácticas como a las producciones sociales que en ella se realizan. Por esto, la cultura es un contexto social de producción e interpretación de significados y, como tal, hay tantas culturas como sociedades. ‘Definir la cultura, entonces, resulta de interpretar la diversidad de acciones que realizan los seres humanos para construir sus vidas por medio de su propia actividad’. En toda sociedad los individuos aprenden a interpretar (manejar y producir) significados. Es así que se afirma que el hombre es un ser de comunicación, porque todo el tiempo está comunicando” (Canclini, 2004: p. 1).

3.2 Identidad y Performatividad

Es en la interacción comunicativa que se construye la identidad de cada persona, ya que esta está determinada por un exterior constitutivo, la otredad. En “¿Quién necesita identidad?”, Stuart Hall estipula que los discursos constituyen al sujeto:

“Uso ‘identidad’ para referirme al punto de encuentro, el punto de sutura entre, por un lado, los discursos y prácticas que intentan ‘interpelarnos’, hablarnos o ponernos en nuestro lugar como sujetos sociales de discursos particulares y, por otro, los procesos que producen



subjetividades, que nos construyen como sujetos susceptibles de 'decirse'. De tal modo, las Identidades son puntos de adhesión temporaria a las posiciones subjetivas que nos construyen las prácticas discursivas (véase Hall, 1995). Son el resultado de una articulación o 'encadenamiento' exitoso del sujeto en el flujo del discurso". (Hall, 2003: p. 20).

Del mismo modo, la identificación, dice Hall, se construye sobre la base del reconocimiento de algún origen común o unas características compartidas con otra persona o grupo con un ideal y con el "vallado natural de la solidaridad y la lealtad establecidas sobre este fundamento" (Hall, 2003: 15). Desde este enfoque, la identificación es una construcción, un proceso nunca terminado que siempre se encuentra "en proceso": "es en definitiva condicional y se afina en la contingencia (...) es un proceso de articulación (...) como todas las prácticas significantes, está sujeta al 'juego' de la *différance*. Obedece a la lógica del más de uno. Y puesto que como proceso actúa a través de la diferencia, entreaña un trabajo discursivo, la marcación y ratificación de límites simbólicos, la producción de 'efectos de frontera'. Necesita lo que queda afuera, su exterior constitutivo, para consolidar el proceso" (Hall, 2003: p. 16).

No obstante, Judith Butler, quien cuestionó la idea de género como algo dado por la naturaleza, confiará en última instancia en la vida como forma de resistencia a las estructuras del poder impuesto. El individuo es una estructura lingüística en formación y el apego a la identidad como algo dado puede llegar a oprimir a la identidad misma. En una entrevista traducida por "Parole de Queer" y que la autora dio originalmente para Úrsula Del Aguila en noviembre de 2008 para la revista francesa *Têtu* (n° 138), Butler afirma que "la vida resiste a la idea de la identidad, es necesario admitir la ambigüedad. A menudo la identidad puede ser vital para enfrentar una situación de opresión, pero sería un error utilizarla para no afrontar la complejidad" (Butler, 2008: p 1).

Su ensayo "Actos performativos y constitución de género. Un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista" escrito en 1988 seguirá la diferenciación que las teorías feministas hacen entre los términos sexo y género para desarrollar el concepto de performatividad de género. Si se parte de la idea de que el sexo se refiere únicamente a las características biológicas de cada persona, el género se convierte en una serie de patrones de conducta impuestos por la sociedad que las personas representan, de forma inconsciente, como si se trataran de papeles en una obra de teatro. En consecuencia, se hace evidente que no existen rasgos inherentes a la constitución biológica de las mujeres y los hombres, sino que son identidades sociales y culturales que se renuevan, revisan y reafirman a lo largo de la historia a través de reglas basadas en la sanción de aquellos que no las sigan. Así pues, "Butler utiliza la sentencia que Simone de Beauvoir hizo en 'El segundo sexo' al señalar que la mujer no nace, *se hace* para explicar que mujer es una fabricación histórica que se construye



socialmente con la realización de determinados actos y no un hecho natural, y, por eso, debe hacerse conciencia sobre los instrumentos que utilizan para la consolidación de una misma identidad de género” (Puente Méndez, 2014: p. 1).

En su ensayo periodístico “Judith Butler para principiantes”, dentro del suplemento “Soy” de Página 12, Leticia Sabsay indica que:

“la performatividad del género no es un hecho aislado de su contexto social, es una práctica social, una reiteración continuada y constante en la que la normativa de género se negocia. En la performatividad del género, el sujeto no es el dueño de su género, y no realiza simplemente la ‘performance’ que más le satisface, sino que se ve obligado a ‘actuar’ el género en función de una normativa genérica que promueve y legitima o sanciona y excluye. En esta tensión, la actuación del género que una deviene es el efecto de una negociación con esta normativa”. (Sabsay, 2009: p. 1).

Dentro del mismo, Milagros Belgrano entrevista a la misma Butler quien, cuando es cuestionada acerca del futuro de la norma binaria (“homosexual”/“heterosexual”), alega que la impugnación del sistema binario de géneros ya ha sucedido, que el desafío reside en encontrar un mejor vocabulario para las maneras de vivir el género, que el futuro está en el pasado y el presente, pero es necesario producir la palabra en la que la complejidad existente pueda ser reconocida y en donde el miedo a la marginación, patologización y la violencia sean “radicalmente eliminados”. “Tal vez nuestra lucha sea menos para producir nuevas formulaciones del género que para construir un mundo en el que la gente pueda vivir y respirar dentro de la sexualidad y el género que ya viven”, intuye Butler.

Merece aclarar que si bien se toma como idea central a la performatividad de Butler para poder comprobar o no si el ser cosplayer es ser performativo, se amplía el espectro a identidad dentro de las reflexiones de esta autora y tomando en cuenta a sus colaboradores, para pensar más allá del género y retomar sus reflexiones acerca de la identidad como indispensables para comprender la vida de los sujetos, y cómo esta idea de identidad ha sido transformada y reelaborada por las teorías que buscan rescatar su verdadero valor orgánico.

3.3 Cultura y Consumo

La identidad cosplayeril, según Victoria Romero Varela, surge dentro de la Industria de Consumo. “Industria Cultural” es un término acuñado por los alemanes Max Horkheimer y Theodor Adorno de la “Escuela de Frankfurt”, grupo de teóricos críticos conformado en Alemania luego de la primera guerra mundial con la fundación del Instituto de Investigación Social y tomó como referentes no sólo a Carlos Marx sino también a su antecesor Georg Wilhelm Friedrich Hegel y a la teorización de Sigmund Freud. Cuando en 1933, Adolf Hitler es elegido como Canciller en Alemania, el avance del nazismo se toma como derrota de los intelectuales socialistas frente a la cual sus exponentes migran a Estados Unidos, desde donde pueden apreciar los cambios de las teorías en el mundo. La burocratización de Rusia más el



totalitarismo en Alemania era igual a la barbarie misma. Eso resultó en el escepticismo y pesimismo de la Escuela de Frankfurt (Horkheimer & Adorno, 1944-1947).

La capacidad del Sistema Capitalista, en su fase avanzada, es la de producir bienes de consumo culturales como el cine, la fotografía, las obras de arte y programas radiales tal como se menciona en “La Industria Cultural. Iluminismo como mistificación de masas” (Horkheimer & Adorno, 1944-1947). “La cultura de consumo se caracteriza por la reproducción de necesidades y deseos que minan sucesivamente toda expectativa, tanto de consistencia como de limitación. Es decir (...) que se han creado necesidades de consumo que trascienden fronteras, porque comparten símbolos culturales semejantes. Y el sujeto del consumo no es el individuo, sino el entramado de relaciones reales y simbólicas que éste mantiene. El objeto del consumo no es el bien que se compra, sino una red mayor de pautas culturales, de relatos y signos en la que los objetos se presentan y adquieren argumento, esto es, sentido” (Horkheimer & Adorno, 1944-1947).

Esta es la crítica que realiza la Escuela de Frankfurt, que se nutría al momento de varias disciplinas como la Psicología, Filosofía, Historia y la recién nacida Ciencia de la Comunicación Social, cuando entra en crisis la idea de “sociedad ordenada” y se pone de manifiesto la idea de “conflicto social”. Para 1968, en Francia los jóvenes empezarán una serie de protestas en lo que fue llamado “el Mayo Francés” o la “Primavera de Praga”. Los jóvenes no podían tolerar ver cómo los ideales estaban perdidos, cómo el socialismo estaba absorbido por el Capital y era opresivo. “Seamos realistas, pidamos lo imposible”, sería una de las frases que inspirarían a los teóricos y sus seguidores. “No puede volver a dormir tranquilo aquel quien ha abierto los ojos”, se podía leer en las calles francesas. Mientras tanto, en Argentina se levantaba el “Cordobazo” impulsado por los universitarios que cuestionaban el orden impuesto y se unían a los obreros en su lucha por el boleto estudiantil y otros beneficios.

Por su parte, el marxismo tradicional pensaba que el derecho al ocio era fundamental para la desalienación. Ese momento es donde el obrero podía leer, sociabilizar, descargar tensiones, consumir arte, hacer de su cuerpo lo que quiere hacer lejos de los tiempos de producción. Sin embargo, desde la perspectiva de la Escuela de Frankfurt el arte y los medios de comunicación luego del nazismo estaban corruptos, diluyendo esas posibilidades. La obra de arte orientada al lucro se produce en vez de conservar el aura con el cual se podía escapar de la realidad y existir plenamente. La obra de arte necesita, para el consumismo, entretener y generar ganancia.

La cultura para la denominada Teoría Crítica, es la “alta cultura. Por ejemplo, el jazz, no sería incluido dentro de esta categoría por tener métrica, ser medible y ser absorbida por la masificación luego de su surgimiento. A las vanguardias y sus corrientes (Cubismo, Dadaísmo, Expresionismo, Fovismo, Futurismo, Surrealismo, etc.) que lograron abrir las barreras expresivas y que las artes confluyeran en un todo multidisciplinar las respetarían. Pero para la Teoría crítica, nacería con ellas un nuevo estereotipo de artista “incomprendido,



bohémio y comprometido con una serie de valores contrario al mundo convulso”, del cual descreerían de la misma forma ya que aseguraban les sucedería lo mismo que a todos en definitiva, ser absorbidos y masificados de la misma forma en que cualquier otra idea transgresora es absorbida y masificada por el *status quo*. Estas ideas expresadas por ellos pasan a ser su contrario *per se*.

La comunicación, institucionalizada de forma tardía en los años 60, sería utilizada como una punta de lanza para “alianza para el progreso” y mantener el orden social. Existe una visión optimista de la tecnología como herramienta para el desarrollo. Los medios de comunicación serán fundamentales para poder enseñar los valores establecidos, desde un lugar pedagógico y educativo. Sin embargo, los teóricos no tardarían en reaccionar frente a la inminente Invasión Cultural. Los ideales que se estaban difundiendo no eran propios a las culturas latinoamericanas. Se trataban de valores “falsos” que sólo permitían reproducir las condiciones de producción capitalista.

Louis Althusser asegurará que el capitalismo dominaba a las masas a través de la fuerza (coerción física) y del dominio simbólico los aparatos simbólicos e ideológicos del Estado (la Escuela, la Universidad, la Iglesia, la familia, etc.). Ariel Dorfman (argentino-chileno) y Armand Mattelart (belga) escribirían un libro clave en la literatura política de los años setenta llamado “Cómo leer al Pato Donald”. Es un “manual de descolonización”, como describen sus autores, donde analizan las historietas cómicas publicadas por *Walt Disney*. Su tesis principal es que estas tiras no sólo son un reflejo de la ideología dominante, según los postulados del marxismo, sino que, además, serían cómplices activos y conscientes de la tarea de mantenimiento y difusión de esa ideología. Dilucidan el entramado de intereses que se ven puestos en la estructura de los medios de comunicación, como por ejemplo, cuáles son sus dueños, las relaciones comerciales, las relaciones entre conglomerados, etc.

La visión pesimista de la Escuela de Frankfurt será puesta en juego por diferentes exponentes a lo largo del tiempo. En 1957, Richard Hoggart con su estudio “Los usos de la alfabetización”, donde demuestra que el obrero utiliza las “novelinas” en su completo favor para leer, aprender y propio entretenimiento y a partir de ellos crea su propia identidad en la sociabilización y en la dimensión cotidiana. Un año después, Raymond Williams con su ensayo “Cultura y Sociedad” plantea que puede existir cultura fuera de las Bellas Artes. En 1964, John Thompson con su obra “La formación histórica de la clase obrera” reelabora el concepto de clase que no es sólo económico sino que es el resultado de un proceso de lucha histórica que se expresa en la cultura y hay cultura de clase. Finalmente, se quiebra la idea estructural funcionalista de que el sujeto reproduce los elementos de la Industria Cultural. El hombre es capaz de construir cultura.

Luego de que en 1968 Hoggart fundara el Centro de Estudios Culturales contemporáneos o C.C.S. en *Birmingham*, junto a Stuart Hall quien es el actual director del Centro, se incorporaría el concepto de resistencia de la población a los sectores que los



oprimen y sus prácticas culturales. Ellos destierran la división entre el tiempo del trabajo y ocio para incorporar la dimensión del placer. En su visión, el consumo será subjetivo y placentero. Los medios de comunicación no imponen los gustos si no que en ella aparecen los gustos de la gente porque es la gente misma quien los produce. El sujeto no es un receptor pasivo sino un productor de cultura. Ya para la década del `80 y del `90, estos estudios estaban difundidos y afianzados a lo largo y ancho del mundo.

En “El reino más grande del mundo: la existencia del *fandom* como fenómeno cultural” Ana María Schandor y Yanina Torti Frugone, definen al proceso de producción de cultura como la “metamorfosis del consumidor” e introducirán el concepto de Alvin Toffer “prosumidor” de su libro “La Tercera Ola” de 1980 para introducir la nueva posición de las audiencias. “Conscientes de sus capacidades, sus límites y la disponibilidad de sus talentos, llevan sus formas de admiración a niveles superiores que trascienden la mera compra o coleccionismo de productos relacionados al objeto que siguen (...) su amor a nuevas formas de expresión artísticas en pos del reconocimiento y la admiración de su trabajo son compartidas entre ellos de forma física o virtual vía internet” (Torti Frugone, Yanina y Schandor, Ana María, 2013: p. 7).

Interesa rescatar del ensayo de estas autoras dos características que hacen a los “prosumidores” dentro del *fandom*:

- Producción: “Las elaboraciones propias a partir del universo u objeto de culto (...) Por ejemplo, los *fanfictions* (textos escritos), los *fanarts* (arte representacional del universo admirado, dibujando personajes existentes o agregando propios dentro del contexto del personaje, pero siempre con una referencia inicial) *cosplay* (elaboración de ropas o disfraces para representaciones), *fanvids* (realizaciones audiovisuales con temáticas relacionadas) y *gatherings* (reuniones en las que se intercambian producciones e información relativas al universo de culto), entre otras” (Torti Frugone, Yanina y Schandor, Ana María, 2013: p. 7).
- Emergencia de un lenguaje o jerga: “En estos círculos, el uso del idioma está íntimamente ligado con el culto profesado; llegando a generar giros idiomáticos y, particularmente, re significaciones del lenguaje a partir de pasajes, características, o eventos relacionados con el culto en cuestión” (Torti Frugone, y Schandor, 2013: p. 7).

Por su parte, Fernando Quirós en “De críticos a vecinos del funcionalismo” (2003) manifiesta que la propuesta de Martin-Barbero es “colocar al debate de la comunicación en un plano internacional, eminentemente cultural que, atravesado por los procesos económicos, sociales y políticos, otorgue nuevas posibilidades de investigación. Por eso, empieza a estudiar las mediaciones, concepto con el que se refiere a las formas, condiciones y



espacios desde que los medios de comunicación son producidos y consumidos. Y que consisten en un proceso por el cual el discurso narrativo de los medios se adapta a la tradición narrativa popular del mito y del melodrama y en el que las audiencias aprenden a resistir la hegemonía cultural y a reconocer su identidad cultural colectiva en el discurso de los medios” (Quirós, 2003: p. 6).

Señala:

“Martín-Barbero construye una estructura integrada por factores muy diversos de la producción de los contenidos culturales y sugiere tres enfoques de la mediación que permiten al investigador observar y atrapar en acción las diversas vertientes de la producción cultural de contenidos. Como ser la vida cotidiana familiar y la interacción entre el estilo coloquial íntimo de la televisión y la inmediatez de la rutina diaria y el círculo familiar; la conexión de los ritmos temporales. El ritmo temporal de la televisión no se ajusta necesariamente al ritmo temporal de las audiencias; Géneros de los Medios, la repetición continuada de géneros como las telenovelas es el vínculo mediador entre la televisión manipuladora de masas, comercial y competitiva y la experiencia satisfactoria del reconocimiento de la identidad cultural o de las interpretaciones críticas de lo emitido” (Quirós, 2003: p. 6).

3.4 La diferencia y la otredad

Maria del Mar Grandio para analizar la “Audiencia, Fenómeno fan y la ficción televisiva: El Caso de *Friends*” trae a los estudios del *fandom* para dar cuenta de cómo al fanatismo se lo trataba como “patología” para luego ser referenciado como una simple “audiencia especializada”. Menciona que la primera vez que se utilizó la palabra “fan” fue en el siglo XIX para describir a los seguidores de los equipos profesionales de deportes, en especial a los del béisbol, dentro del contexto periodístico. Luego, cita a los escritores más emblemáticos del área y establece las fases en las cuales se desempeñaron cada uno de ellos, a lo largo del tiempo.

La primera fase, estipula Mar Grandio, fue la que consideraba a los fans personas “débiles, desequilibradas y enfermas” en palabras de Jenson. En consonancia con esta fase, Harrington y Bielby en su estudio “Beatlemania: Las chicas sólo quieren divertirse” (1995) describen entusiasmo por un grupo musical en sí y también de la obsesión que generaba la banda de Liverpool como único objeto de deseo de las seguidoras.

La segunda fase y las posteriores, comenta la autora, es la que se relacionan directamente con los Estudios culturales en donde las emociones siguen siendo preponderantes en el discurso del fanático pero también empieza a ser contemplada la “dimensión social y cultural del fenómeno”. Cita al referente Henry Jenkins y a su obra “*Textual Poachers: Television, fans and Participatory Culture*” (1992). Jenkins da vuelta la torta para los fans cuando estipula que los televidentes “se apropian de los mensajes mediáticos al mismo tiempo que transforman su experiencia televisiva en manera de participación cultural”.



El término, cuenta Mar Grandio, fue tomado de Michael de Certeau para quien los lectores se quedaban, después de leer un libro, con las cosas que le eran útiles y placenteras para ellos. En una línea también de relaciones de poder –sigue Mar Grandio- se determina que la ficción literaria condena a los consumidores a estar subyugados, ya que nunca estarán en igualdad de condiciones, y el texto se convierte en un arma cultural o en coto privado de caza.

Jenkins recurrirá a Pierre Bourdieu para señalar que los fans se encuentran estereotipados de forma negativa para la sociedad ya que la burguesía tiene miedo al desbaratamiento de las jerarquías culturales dominantes. Así, si bien los receptores de las producciones “no tienen acceso a los significados de producción cultural comercial porque disponen de algunos limitados recursos para influenciar las decisiones de la sociedad de entretenimiento”, Jenkins llegará a decir que los fans, a pesar de ser puestos en una “posición marginal”, construyen su propia “elite educacional porque son verdaderos expertos en la materia”, sin tener la necesidad de ser reconocidos a nivel oficial o por el poder social. “Las actividades de este tipo de audiencias hacen que construyan social y culturalmente ‘tomando prestadas’ las imágenes de la cultura popular y articulan las preocupaciones que a menudo no se expresan dentro del contexto de los medios dominantes” (Jenkins, 1992: p. 62).

Son cinco los niveles de actividades culturales que hacen al “fenómeno fan”, describe Grandio, sobre lo que puntúa Jenkins:

1. Los fans tienen una “proximidad emocional” con el producto consumido pero no dejan de ser críticos a él. La construcción de significado que realizan sobre lo que admiran es puesta en común con otros. Es colectiva, más que individual y personal.
2. Los fans conforman una “comunidad interpretativa” peculiar formada por una red de seguidores que poseen unas “lecturas preferidas y dominantes” sobre las que realizan críticas y terminan erigiendo una realidad meta-textual, más “rica y compleja”. Se apropia el contenido de la serie a la vida del televidente, quien termina estableciendo paralelismos entre su vida y la vida de los personajes que aparecen en la pantalla.
3. Los fans constituyen una forma de “consumismo activista”, que consiste en “hacerse de material e información extra-textual”, lo que lleva a “cuestionar a las cadenas y a los productores porque se sienten en derecho si ven a una serie en peligro”.
4. Otro punto a destacar es la capacidad creativa del fan de rendir tributo a sus series preferidas, algo que se puede considerar una “cultura popular contemporánea distinta”. “Entre las creaciones artísticas habría que destacar los disfraces, los libros con recortes de diarios y revistas, los *newsletters*, pero posiblemente la más importante sea la creación de páginas web relacionadas con los programas o series que siguen”, ejemplifica Grandio (Grandio, 2009: p. 47).



5. Jenkins no propone a los fans como una “contracultura”, sino como una “comunidad social alternativa con rasgos de comunidad con fines utópicos”.

Para concluir este apartado, Grandio concluye que Jenkins pone el acento en marcar en exceso la cualidad colectiva de los fanáticos y la de “manipular” los textos que le son dados “sin apenas prestar atención a lo distintivo e individual de la experiencia televisual” (Grandio, 2009: p. 47).

Resultará de interés la diferenciación que este último y John Tulloch realizan sobre la audiencia de la ya mencionada “serie de culto” *Star Trek* dentro de “Las audiencias de ciencia ficción: Mirando *Doctor Who* y *Star Trek*” (Tulloch y Jenkins, 1995) en el que comparten, señala Grandio, el objetivo de analizar los mecanismos organizativos de las audiencias teniendo en cuenta las construcciones a las instituciones que ellos denominan ideológicas y de poder. Para medir el grado de seguimiento del público, estipularán diferencias entre los fans y los seguidores, aunque a veces los límites entre las denominaciones sean difusas.

Más adelante, Borda y Gandolfi, en “El silencio de los Otakus” (2014), muestran asimismo, una visión superadora a lo “ridículo y amenazante” retratado por programas de televisión y revistas. Es que a los jóvenes, como diría Florencia Saintout en “Jóvenes, el futuro llegó hace rato” (2006) siempre se los ve subordinados con respecto al poder adulto. Referencian, a su vez, a Henry Jenkins como un autor que logró vislumbrar los cambios de las prácticas socioculturales de los mismos y, en particular, con los cambios tecnológicos.

Estos teóricos realizan una detallada descripción de los innumerables casos en donde la Televisión local ha maltratado a los cosplayers. Ejemplos sobran pero ellos tomarán como núcleo las faltas de respeto nacidas a partir la pérdida de una gran cosplayer y dulce persona, muy querida por su familia y sus amigos, Ángeles Rawson. Cuando los periodistas sensacionalistas se enteraron de que ella era cosplayer la “pista otaku/cosplayer”, con el agravante de hacer equivaler a los dos términos, se activó y empezaron a buscar responsables del lamentable hecho dentro de una actividad que sólo llenaba a ella y a su círculo íntimo de alegría.

Hacen foco en el período de 2008 a 2010. Para ese entonces, rememoran, “Mundos Paralelos” de la cadena Telefe (2010) acusaba a los cosplayers de realizar actividades “inútiles” y de generar “gastos improductivos”. En Bendita TV (Canal 9, 2010), una placa de una nota realizada a coleccionistas de figuras y cosplayers se burla “¿Y si prueban con laburar?”. En el magazine matutino AM (2008) informa que los cosplayers “se disfrazan como niños”. En la misma señal Susana Giménez en su programa dirá que el cosplayer es: “el loco que no para de ver dibujitos para nenes todos los días”. Leo Montero, por su parte, preguntará: “¿Los cosplayers tienen pareja? ¿Se clavan una cervecita, un fernecito?” (2011).

Borda y Gandolfi coincidirán que es inútil la reacción de explicarse en la cara de alguien que no está dispuesto a escuchar:



“Muchos de los sujetos entrevistados caracterizan a la práctica de ‘hobby’ y se esfuerzan en ubicarse dentro del campo de la normalidad explicando pacientemente que, además de ser cosplayers, estudian y trabajan, es decir, que se trata de portar el traje en ciertas circunstancias específicas –los eventos o convenciones de manga y anime– que implican una performance o actuación ‘teatral’ delante de un auditorio particular. No obstante, aquellos conductores que los interrogan, como el citado Montero, ignoran este carácter situado de la práctica que les es subrayado para continuar preguntándoles si ‘la gente no les dice barbaridades cuando los ven disfrazados por la calle’ o incluso si ‘van a hacer las compras vestidos así’. Esta insistencia es coherente con la orientación general de la representación, puesto que la aceptación del marco acotado que proponen los cosplayers no permitiría el encadenamiento discursivo de esta figura del cosplayer-otaku con anteriores representaciones de los fans como aquellos que suelen ‘perderse’, ‘olvidar los límites’, ‘despersonalizarse’” (Borda y Gandolfi, 2015: p. 58).

Borda y Gandolfi apelan a Hall para decir que la posibilidad abierta de reaccionar y cambiar los significados que organizan el ordenamiento sociocultural dominante estuvo presente pese a que estos sentidos traten de ser fijados por las representaciones estereotipadoras, en general, y de los medios de comunicación el hecho de que el flujo de significación no pueda ser nunca cerrado de modo absoluto lo que da lugar a lo que el autor refiere como “‘contra-estrategias que pueden subvertir el proceso de representación’ (Hall, 1997: 269), a partir de las cuales pueden revertirse sentidos negativos, introducirse nuevos significados e incluso usarse los estereotipos contra sí mismos”.

Mientras que Silvia Inés Delfino, especialista en Estudios Culturales e investigadora del área *Queer* de la Universidad de Buenos Aires, resalta en su “Investigación y activismo en el vínculo entre teorías de género, identidad de géneros y luchas políticas” (2009) que la ideología no existe en las ideas sino que se “materializa” y se encarna en rituales y actos. Puntúa que, la estigmatización de algunos grupos o sectores no se produce necesariamente a través de enunciados explícitamente discriminatorios. Esto hace que la cultura de los medios no sólo pueda mercantilizar toda forma de subjetividad sino que, a su vez, sostenga este procedimiento desde un aparente punto medio liberal y ecuánime. “Este es el procedimiento del estigma, reducir la experiencia y constitución de un sujeto al rasgo que se le adjudica (...) Esto permite la construcción de representaciones de la adolescencia o la juventud que sostienen en los medios un proceso de escrutinio o plebiscito de la opinión ‘general’” (Delfino, 2009: p. 41).

Es que, como concluiría Fabricio Forastelli en “Recientes debates en el movimiento de mujeres y *queer* en América Latina” (2007), culturalmente, la crisis y la violencia son explotadas desde los medios masivos, a través de los formatos testimoniales y de noticias, que exhiben las diferencias de géneros, raza, nacionalidad o sexualidad en un mercado de la autenticidad, tanto para dirimir reclamos como para construir perfiles de grupos problemáticos sin una reflexión sobre las condiciones de marginalidad, pobreza y exclusión.



Estos perfiles son utilizados para “confirmar la peligrosidad atribuida al grupo” (Forastelli, 2007: p. 65).

La diferencia está inscrita en el cuerpo, precisada por Forastelli previamente en “La teoría *queer* y la construcción de las identidades políticas”, como una frontera y límite frente al mundo. Contribuye, según él, al “sentimiento de diferencia, privacidad y pertenencia semejanzas, al tiempo que sus coordenadas especiales y temporales aporta a la conciencia de existencia y continuidad, referente básico identitario” (Forastelli, 1999, N/A).

Pero también es una fuente donde confluye la identidad social, donde lo “individual y grupal” tiene un punto de contacto, donde se encuentran “la cultura y el sujeto”. Cultura vista, en este último texto mencionado, como medios, padres, política y escuela que transmiten valores del deber ser:

“Nuestra cultura configura los significados personales y sociales del cuerpo a través de una estructura simbólica de contenidos descriptivos, evaluativos y normativos que se transmite e instala en la subjetividad y reposa fundamentalmente en los siguientes aspectos y procesos: ‘naturalización’ de la diferencia sexual, fragmentación del cuerpo y la experiencia; y objectualización.” (Forastelli, 1999, N/A).

En el mismo ensayo, el investigador *queer* recapacita sobre el uso de la imagen y lo que produce la tecnología y el consumo sobre el cuerpo. Forastelli estipula que la virtualidad genera la creación de un alter ego, un “yo externo” y “extiende al cuerpo la ilusión de control” por sobre lo establecido. El “desarrollo de la sociedad de la imagen” ha permitido, “escrutar y visualizar el misterio del cuerpo, su funcionamiento” y generó “una actitud de ‘*vouyerismo* social’” donde la dinámica es el intercambio de “mirar o ser mirado” (Forastelli, 1999, N/A).

Sin embargo, es en la re-significación del cuerpo donde se pueden escapar a todas las trampas ya que el cuerpo domesticado se rebela. Por poner un ejemplo, en los trastornos de alimentación donde los conflictos con la imagen son síntomas del mal estar dentro de un “orden cultural”.

Suma, asimismo, reflexionar sobre el concepto de *outsider* que presenta Howard Becker. En su libro, que lleva ese mismo nombre. Howard dice que todos los grupos establecen reglas sociales e intentan aplicarlas. Lo reseña Aníbal Barca en su blog de artículos sociológicos: “Estas reglas definen las situaciones y comportamientos considerados apropiados, diferenciando las acciones ‘correctas’ de las ‘equivocadas’ y prohibidas. El supuesto infractor es visto como un tipo de persona especial, como alguien incapaz de vivir según las normas acordadas por el grupo y que no merece confianza” (Barca, 2014: p. 1).

“Pero al mismo tiempo, la persona considerada outsider puede sentir que sus jueces son outsiders. Las reglas pueden ser de muchos tipos diferentes. En caso de las leyes formalmente aprobadas, el Estado puede usar su poder judicial para hacerlas cumplir. En casos de pactos



informales, su incumplimiento prevé sanciones informales. El hecho central: la desviación es creada por la sociedad. Es decir, los grupos sociales crean la desviación al establecer las normas cuya infracción constituye una desviación y al aplicar esas normas a personas en particular y etiquetarlas como marginales. Esto significa que la desviación no es una cualidad del acto que la persona comete, sino una consecuencia de la aplicación de reglas y sanciones a mano de terceros. Quienes llevan el rótulo de desviados, comparten la experiencia de cargar con dicha etiqueta. Incluso ciertas personas pueden llevarla sin haber violado ninguna norma". (Barca, 2014: p. 1).

Y las reflexiones de Ernesto Meccia quien afirma que son a los actos a los que se le atribuye sentido social y que cuando se nombra una figura unitaria, como por ejemplo "homosexual", las instituciones y la sociedad le atribuyen características que luego se toman como reales. La persona que recibe las críticas que le otorgan termina por vivir auto-discriminado y auto-oprimido. Citando a la fenomenología, Meccia dirá que los seres humanos "nunca percibimos algo puramente, cualquier objeto independientemente de su materialidad es un objeto mental, es decir, el sentido común lo 'a-percibe' o lo percibe tipificado (...)" (Meccia, 2006: p. 6) atribuir a algo características conocidas por más que el objeto sea desconocido para las personas". Es que la realidad es una construcción discursiva pero el discurso no representa la realidad, "tiene a veces el temible poder de construirla" y estipula que "tal vez hoy se esté quebrando una hegemonía discursiva" donde se tiende a tratar a la diferencia como algo demonizante (Meccia, 2006: p. 6).

El autor de "La cuestión Gay" rechaza la tolerancia y reclama el reconocimiento:

"La tolerancia me parece una especie de auto profecía que se cumple siempre, un contrato que une, porque separa, a gigantes y enanos, o a correctos o incorrectos. Lo que toleramos es lo que, desde nuestro punto de vista, está mal y, sin embargo, lo dejamos ser, lo dejamos estar. No nos engañemos: ¿cómo podemos decir que toleramos lo que aprobamos? (...) Para que me reconozcan me tienen que ver y escuchar, tengo que dialogar y no dejarme definir por quienes no son gays. En la lucha por el reconocimiento los gays predicán sobre los gays, en un régimen de tolerancia, los tolerantes predicán sobre los tolerados" (Meccia, 2006: p. 7)

3.5 Qué es ser cosplayer

No existe una definición unívoca de lo que el cosplay es. Ashley Lockety (2012) afirma que el cosplay es una actividad "interactiva y creativa" (Lockety, 2012: p. 70) y define que los cosplayers en Norte América transforman trabajos de dos dimensiones a personajes vivientes en tres dimensiones, creado temporarias identidades y negociando las barreras entre lo ficcional y la realidad. Sin dejar de resaltar su componente social, lejos de la estigmatización social.



Refuerza esta última idea el estudio de Henrik Bonnichsen (2011) quien se centra en desterrar el mito de que el cosplay es una forma de escapismo y que es un síntoma de personas disconformes con sus personalidades. Por el contrario, ha demostrado que los fans del manga y animé (Historieta y animación japonesa) pueden socializar unos con otros por intermedio de vestirse como sus personajes preferidos y afirmar su sentido de pertenencia al grupo. “El cosplay es una actividad alrededor de la cual la identidad es creada” (Bonnichsen, 2011: p. 34), afirma el autor al referirse a las identidades individuales y no a la identidad del personaje que un cosplayer representa.

Por su parte, Manuel González Navarro, Esther Vargas Medina y José Tinoco Amador en su exhaustivo trabajo sobre el movimiento “otaku”, término que en Japón refiere a un “enfermo obsesivo”, y en Latinoamérica al fanático de la animación y cómic japonés, ayuda a comprender la realidad cosplayer dentro de un contexto determinado. El cosplay será visto como “práctica y hobby para los jóvenes” y “forma parte de las diferentes adscripciones juveniles existentes en la cultura mexicana”. De forma que los investigadores abordan a los cosplayers “como parte de un espectro cultural” de la cultura juvenil. (Navarro, Medina y Amador, 2010: p. 12). Sus hallazgos se basan en remarcar que los cosplayers son fans como cualquier otro y que la aceptación y éxito de un cosplay o cosplayer radica en su belleza.

Gerardo Ariel Del Vigo y Noelia Analía Carpenzano pondrán en crisis que todos cosplayers son “otakus”, es decir, fanáticos del anime y manga. Para ellos los cosplayers son “prosumidores”: Consumen y producen cultura pop y se encuentran inmersos en las Redes Sociales entendidas como Nuevas Tecnologías de la Información para difundir y legitimar su propia actividad. El cosplayer, según ellos, buscará el reconocimiento de sus pares, y de los espectadores.

Por último, Victoria Romero Varela revela que “el cosplay es una construcción contingente, es decir, que cambia según la época y el lugar donde se desarrolla” (Romero Varela, 2016: p. 131). Que “en su origen siempre es un fenómeno, un acontecimiento, pues irrumpe de algún modo, pidiendo espacio en los eventos o en algún otro tipo de escenario afín a la confluencia de fans” (Romero Varela, 2016: p. 131). Ni tampoco es “impuesto desde ningún centro de poder cultural, sino que emerge de las culturas de fans que desean comunicar algo: Su amor o simpatía a la serie o personaje que siguen. Y no se queda “en su irrupción social” sino que “interactúa con su sociedad: se adapta a sus cambios económicos, sociales y tecnológicos, así como la sociedad va variando la apreciación colectiva sobre la práctica del cosplay” (Romero Varela, 2016: p. 131).



4. El evento

“Si pudiéramos desterrar la palabra serio de nuestro vocabulario, muchas cosas se arreglarían”.

Man Ray

4.1 Prácticas cosplayeriles y significación

Frente a la pregunta qué hace un cosplayer y qué es ser cosplayer, las respuestas son muy variadas y personales. Se listará que los cosplayers realizan estudios en corte y confección o Diseño de Indumentaria, ven tutoriales de cómo realizar una prenda, recurren a un taller específico de cosplay para confeccionar sus propios trajes, intercambian información y consejos sobre cómo llevar a cabo una parte o un traje completo, piden prestado un traje, encargan a un cosmaker que moldee un traje a pedido, elaboran accesorios y “props” (palabra proveniente del inglés que significa accesorios) mediante el moldeo de goma eva, pintan la goma eva, compran pelucas y las cortan y las peinan para que se ajuste al *look* del personaje elegido de la misma forma que eligen lentes de contacto para tener los ojos del color adecuado al personaje elegido, compran sus telas en diferentes lugares de Buenos Aires (siendo el Barrio de Once el más popular), aprenden a posar como su héroe favorito, sus diálogos y transformaciones, montan con materiales de diversa índole escenografías que luego utilizan para participar en concursos donde además utilizan audio y video que se dedican a editar mediante editores de audio y video, hacen sesiones de fotos dentro y fuera de eventos, comparten su trabajo en Redes Sociales, graban videos tutoriales y muestran sus procesos creativos con otros, dan charlas y conferencias, diversifican sus conocimientos en talleres de efectos especiales, fundan sus propias escuelas de cosplay, viajan al interior de la provincia como asistentes a convenciones o como invitados especiales, van al exterior de la misma forma (en particular para representar al país en concursos de cosplay internacional), dan entrevistas a Medios de Comunicación para difundir la actividad cosplayeril, conducen eventos o colaboran con la organización de eventos llamados a ser personal eventual o permanente, son llamados a representar personajes de marcas que apoyan a los fans, se reúnen con amigos para hacer cosplay en conjunto, entre otras.

Sin embargo, ¿es todo lo antedicho ser cosplayer? Los cosplayers son los más indicados para definir sus propias prácticas. Victoria Ruiz Menna, quien desde 1999 tiene al cosplay como uno de sus hobbies principales, cuenta que cuando empezó a “disfrazarse” no se conocía la palabra “cosplay”. “Creo que la misma salió a la luz en una nota de la revista *Lazer* y todos la tomamos para diferenciar lo que hacíamos de un simple disfraz”, especifica para no confundir los términos. “Ellos informaban que si asistías ‘disfrazado’, entrabas gratis. Y fue muy loco hacer el recorrido desde mi casa en La Plata hasta el Centro Municipal de Exposiciones. O sea: Colectivo–Tren–Subte–Caminata con un atuendo poco convencional para el resto de los transeúntes”, rememora la hoy estudiante de la Universidad Nacional de La Plata. “De hecho, como no éramos tantos, siempre estaba el que quería convencer a los



demás de hacer trajes”, comenta de los primeros relacionamientos entre simpatizantes del cosplay.

La misma Menna, cuando fue a su tercer evento, *ExpoComics y Anime* (Centro Municipal de Exposiciones, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2000), tuvo la ocurrencia con su hermano de conseguir los correos electrónicos de los que habían asistido con traje y armaron una *mailing list* (lista de mails, correos en cadena) para poder intercambiar ideas y compartir lo que vivían con personas que tenían intereses en común. El nombre era “COSPLARG” que primero fue una *mailing list*, luego un foro (2004) y por último quedó inactivo. La idea del grupo no solo era publicar tutoriales y experiencias, sino que también fue un modo de juntarse para ir a eventos a lugares cercanos y lejanos como la exposición *Leyendas* en Rosario (1999-2008).

Este último era un evento de un grupo privado, otro de artistas que se nucleaban en la Asociación de Historietistas Independientes de Rosario y una comiquería Milenario Comics. *Leyendas* era un evento típico, un espacio donde los grupos de fans de comics, series, películas, jugadores de rol, aficionados al manga y anime, jóvenes creadores y autores consagrados de la Historieta se podían disfrutar proyecciones artesanales, videos independientes, documentales que trataban de la historia del manga y anime y autores consagrados de historieta daban charlas y conferencias. Había un espacio para los juegos de rol y se realizaban numerosas exposiciones, concursos de disfraces, debates y los fans podían conseguir distintos artículos de *merchandising* traídos de afuera y producidos localmente. Cuando la última edición de *Leyendas* se llevó a cabo, el artista argentino Eduardo Risso, invitado frecuente a la convención mencionada, decidió crear en 2010 la exposición anual *Crack Bang Boom*, que se realiza una vez por año durante cuatro días en Rosario y hoy cuenta con el apoyo de la Secretaria de Cultura y Educación de la Municipalidad de Rosario.

En Buenos Aires, la génesis del cosplay se dio mucho antes de que la banda ancha existiese en el país y la acompañaron los eventos que se realizaban en el momento *Fanta Baires*, *Expo Comics y Anime*, *Animega Parade*, *Fan Comix*, por solo nombrar algunos para celebrar un boom sin precedentes en la historia de la cultura popular, sólo comparable con lo que pudo haber producido la música rock o pop, que fue la llegada del animé y el manga a estas tierras por la década del `80, `90 y 2000 a la televisión por cable y nacional a la par de la expansión del material de comics estadounidenses y japoneses a los kioscos de revistas y negocios especializados. Y los responsables de generar esa demanda que eran fans como cualquier otro, y habían fundado editoriales para publicar novelas gráficas de su gusto, estudiaban inglés y japonés para poder comprender lo que decían los dibujos animados y subtítular sus series en *fansubs* y vendían *merchandising* relacionado que coleccionaban.



Así, los medios especializados y los organizadores de eventos salieron a correr la voz mientras que los cosplayers buscaban formas más elaboradas de representar a sus personajes preferidos. Entre todos, crearon concursos, categorías de calificación, el concepto de jurado en eventos y talleres de formación. La inexperiencia en producciones de este tipo se vio salvada por el entusiasmo del público, como se reconoció de forma pública en una de las revistas más relevantes de la escena de Editorial Ivrea (seguida de *Nuke* de *PowerPlay*, *Otaku* de *Vértice* y *Komikku* de *Comiqueando Press*).

“Los cosplayers fueron la verdadera atracción de la convención, mediante originales y grandes disfraces, llenaron de color y diversión un evento que de otra forma hubiera sido un velorio. La gente se sacaba fotos con los disfrazados, les hacía firmar autógrafos... ¡Era increíble! Sin duda, fueron el plato fuerte. Y nuestros concursos de disfraces fueron calificados por unanimidad como lo mejor de *FantaBaires*”, expresó Leandro Oberto en la edición número 20 de la revista que llevaba el slogan de “Animación, Comics y la Corrupción del mundo”. Corría el año 2000, era la cuarta edición de aquel evento anual multitudinario y el Editor en Jefe de la publicación indicaba que el cosplayer le “daba vida a una convención”.

Una de las figuras de ese evento, según se da cuenta en las páginas de la revista *Lazer*, fue María Dolores Merlo, que en 2000 tenía 17 años, y vistió el *plugsuit* de *Rei Ayanami* del anime *Neon Genesis Evangelion* en *FantaBaires* 1999. En una entrevista que le realizaron, ella respondió: “No me identifico con Rei ni puedo entender que alguien lo haga... Pero cada vez que iba a una comiquería era Rei, Rei, Rei, todo Rei, imágenes, gente hablando...Así que se me ocurrió disfrazarme”, reveló Merlo sobre la idea jugar a ser la chica de pelo celeste de la serie de *Gainax*. Pero ella no tenía ni peluca, ni lentes de contacto, ni lugares dónde aprender a confeccionar sus propios trajes como existe hoy.

¿Cómo se las arregló entonces? “Lo mandé a hacer a una modista, todo a las apuradas. Tenía que estar con ella todos los días dos horas para el molde porque por la tela que es, Lycra de Seda, no podés darle las medidas y listo. Hay que estar ahí mientras lo va haciendo. Y después estaba todo lo de las cosas de colores... Todo se fue complicando tanto que llegó un punto que dije, bueno, no lo hago. Pero al final seguí y el traje se terminó el mismo sábado que fui a *FantaBaires*. El disfraz está compuesto por una calza, una especie de body y los *pendorchos* que le cuelgan”, detalló la cosplayer que inspiraría a cientos atrás de ella.

“En su momento había visto a una chica que se había disfrazado de Rei Ayanami y me había parecido genial. El traje estaba muy bien hecho y ella daba con el *‘physic du rol’*. Y por otro lado tenía conocidos y amigos que hacían cosplay y supongo que eso también ayudó a que me metiera”, confesó Inés De Nicola, quien había elegido a *Ioris Yoshizuki* del manga de *Mazakatsu Katsura*, IS, para vestir en *Expo Comics y Anime*. Después de ese evento hubo mayor cantidad de gente que reconocía que le gustaba el manga y anime, y, a su vez, se animaba a disfrazarse de sus personajes favoritos que era, según ella, lo que le atraía de la



actividad, ser “ese otro” por un rato en una época en la existían pocos lugares donde se podía ir con “amigos frikis” a comprar” un “insignificante llaverito de Sailor Moon”.

Para otra cosplayer, el “disfrazarse” iba a ser uno de sus hobbies más duraderos (De Nicola lo dejaría con paso del tiempo). Corría el año 2000 y Melina Noelia, de 28 años, era una de las afortunadas de poseer una conexión a Internet y eso la incluyó en una actividad que cambiaría su vida por completo: encontró amistades, una pareja y la incentivó a seguir las carreras de Comedia Musical, Diseño de Indumentaria y Teatro. “Lo conocí –al cosplay- en internet por el año ´98. Visitaba una página que ya no sé si existe llamada *Tokyo Cosplay Zone* 23. Había chicas japonesas que se hacían unos trajes hermosos para la época casi al nivel de lo que son hoy. Incursionando más a través del tiempo, conocí a más y más referentes como Adella, Francesca Dani, Giorgia y la célebre Yaya Han”, narra la joven que tuvo como primer cosplay a Sailor Venus de la serie *Sailor Moon*, hoy hecha remake en *Crystal*. Una fan que quería homenajear a su animé preferido con amigas: “Soledad, que era la presidenta del Fansclub ‘En el nombre de la Luna’ por aquellas épocas, quería que lo haga para un grupo que ella estaba formando, y le dije sí”.

Hagen Draug vivió algo similar en el aspecto individual y social. “Cuando llegabas a un evento *cosplayado* automáticamente eras amigo de todos y los premios no importaban... Simplemente era pasarla bien”, rememora el hombre que prefiere mantener su nombre y edad en secreto. “En lo personal, creo que mi aporte fue mostrar que no era necesario gastar 2 mil o 3 mil pesos para hacer algo bueno. Con cosas simples, logré hacer cosas reconocidas y divertidas”, explaina.

Una anécdota que siempre lo hace sonreír es algo que le sucedió en un evento gratuito de la empresa Jigoku Producciones, de 8 años de trayectoria, a los que asistía porque Pablo Arcadia, su ex-conductor, es “un caballero con C mayúscula”. Él estaba como *DuffMan* de la serie animada estadounidense *Los Simpson*, cuando, entre tanta gente que le pidió que se tomara fotos con él, lo sorprendió el pedido de una señora de unos 40 años que había ido con su hija. Esta le pidió que la levantase con la mano porque había visto una foto de él levantando a una chica en una cobertura fotográfica en la red social Facebook. “Cosplay por diversión”, sentencia.

Luciana Andrea Peralta, de 33 años, debutó como cosplayer en 2003, en una convención que se llamaba *AnimegaParade*, y su personaje elegido fue Trinity de la película *The Matrix*. Las razones de su elección fueron menos profundas en un principio pero sólo en un comienzo. “Necesitaba un traje rápido y se me ocurrió ese”, se sincera y sigue: “Me siento desnuda cuando voy a un evento sin cosplay”. Es que para ella, el cosplay se asemeja mucho con “la amistad” y la “libertad”. Tanto es así que, al no haber vestuarios separados por sexos, siempre se cambiaba en lugares “mixtos” de tal forma que los chicos ya estaban acostumbrados a verla y hasta los ayudaba con sus trajes. “Siempre salía de mi casa el viernes



a la noche y volvía el lunes a la mañana para ir al laburo. Puros encuentros en las casas de los *cosplayers*”, dice.

AnimegaParade albergaría el inicio de otros dos *cosplayers* que cuentan hoy con seguidores propios: Franco Cuccoro o de 29 años, y Mai Lingelfelder, de 27. Para Cuccoro ser *cosplayer* es “ser costurero, peluquero, zapatero, actor, diseñador, escenógrafo y miles de cosas más. Tranquilamente también puedo decir que ser *cosplayer* es ser atrevido, detallista, meticoloso, responsable, observador... Y podría estar así toda la tarde”, se ríe Cuccoro quien resalta que ser *cosplayer* es “algo único y cada uno lo lleva a su manera” y que lo importante es “divertirse y ser uno mismo”.

El joven, que tiene un padre peluquero de quien heredó su oficio, es conocido por su Nick “Eriol kun”, nombre que derivó de su primer *cosplay* *Eriol Hiragizawa* de la serie *Card Captor Sakura* estrenado en la mencionada *Animega Parade* en su edición número 6. Desde ese momento, Franco confeccionó más de 60 trajes, viajó al interior y exterior del país como invitado, realizó trajes a pedido y, también, peinado de pelucas por sus grandes habilidades. Además, dio charlas motivacionales donde compartió su experiencia e invitó al público asistente a hacer *cosplay*. “Es importante ponerte a la par de quienes comienzan en este pequeño gran mundo y demostrar que con esfuerzo todo es posible”, expone.

El “mundo de las máscaras” no le era ajeno a Lingelfelder. La creadora de *Shinka*, taller de *cosplay*, donde “cualquiera puede asistir y convertirse en *cosmaker* si le pone esfuerzo y dedicación”, festejó Halloween (celebración de origen estadounidense y de donde parten los estudios de Ashley Lockety) desde los 9 años. “Nunca hice *cosplay* para tener fans sino hacer nuevos amigos y divertirme en el proceso. Hoy en día continuo con esa filosofía y, aunque rara vez gané el primer puesto de concursos grandes, a los que asistí, siempre me hace feliz saber que a mucha gente le gustó lo que hice y disfruté conmigo al ver la performance”, contrapone la veinteañera quien aconseja no perderse de probar cosas nuevas, es decir, “no estancarse en las mismas cosas solo por conocerlas”.

Ana Silvia Bertola, de 30 años, es una experta en realizar trajes a medida. Lleva más de 11 años en la confección y ahora está finalizando su carrera de Diseño de Indumentaria en la Universidad Argentina de la Empresa, por la cual dejó atrás a la estudiante de Medicina de la Universidad de Buenos Aires. Bertola conoció el *cosplay* en eventos y decidió hacer su primer traje para homenajear al personaje *Miaka* de *Fushigi Yugi* porque asistía a un evento de proyecciones de anime y los organizadores decidieron hacer una edición temática para darle un lugar especial a esa serie y se divirtió mucho. En aquel tiempo, muchos fanáticos dedicaban su tiempo a subtítular las series animadas japonesas a las que tenían acceso y las difundían a través de proyecciones que se llevaban a cabo en cines de diferentes partes de la Ciudad de Buenos Aires.



¿Qué fue lo que le atrajo del cosplay? “Lo empecé porque me pareció divertido. Luego seguí porque además me interesó aprender a confeccionar trajes. Me divierte armar personajes que me gustan, y la paso muy bien en los eventos conociendo gente nueva que comparte lo mismo que siento por este arte. Es una pasión lo que lleva a hacer cada traje, tienen trabajo y dedicación, pero todo vale la pena”, asegura. “Recientemente tuve la suerte de que me invitaran a otros países como artista cosplayer y la verdad es algo que nunca pensé que pasaría, pero sin duda es algo que me motiva a seguir mejorando”, revela Bertola quien dio una gran cantidad de entrevistas a Diarios y programas de Televisión y Radio, locales e internacionales, para promover la actividad.

“Sigo trabajando los mismos materiales, tela y goma eva, pero cambió la forma de tratarlos. Creo que con el tiempo se comenzó a buscar que el traje se vea más realista, pero esto todo surgió en base a que la actividad se amplió y se abrieron muchos canales de comunicación que permiten aprender de otros”, reflexiona Bertola, considerada como un referente por casi todos los cosplayers entrevistados (al igual que Eriol, Lingelfelder y Menna) por su habilidad, carisma y haber sido la ganadora del concurso de cosplay de la Asociación Internacional de Cosplay (A.I.C.) de formato de duplas junto con la cosplayer Romina Bosich, alias “Romi Lia”, del conocido team “Los lía” en 2011.

Ella considera que lo que “más ayudó a difundir la actividad fueron los fotógrafos de cosplay ya que sin ellos no habría registro de los trajes ni del trabajo cosplayer” y que “la fotografía cosplay es algo que se hace en conjunto con el fotógrafo, ya que uno puede tener un muy buen traje y saber posar pero es a través del ojo del fotógrafo que eso puede ir mucho más allá”. Particulariza: “El poder tener contacto con cosplayers de otros lados del mundo y el desarrollo de la fotografía nacional hizo que se apreciara y difundiera la actividad como arte”. Y tantos años en eventos compartidos con cosplayers hicieron que ella tuviese anécdotas graciosas. Por ejemplo, la treintañera revela que cuando conoce cosplayers nuevos le resulta más fácil identificarlos cuando tienen que peluca que cuando no la tienen “aún si las pelucas son totalmente diferentes”.

Natalia Telias, de 28 años, coincide en darle la valoración de arte al cosplay. “Implica destrezas en confección, maquillaje y actuación, todo tipo de técnicas para recrear armaduras y vestuarios complejos (o incluso los sencillos también) y hay una valoración escénica, a su vez, que puede ser apreciada como un show visual que moviliza al público fanático y entretiene desde la mera presencia en los pasillos de los eventos, ya que permite a los fans ilusionarse con sus personajes representados e incluso compartir momentos con otros fans”.

¿Qué lugar ocupa el cosplay en la vida de esta maestra a tiempo completo de Buenos Aires? “Más que nada artístico y de distracción, dudo mucho sobrevivir a las rutinas diarias sin algo artístico con lo cual divertirme y romper la monotonía”, narra y se explaya: “Gracias al cosplay decanté en situaciones laborales también, como ser *staff* y partícipe de eventos como colaboradora o incluso formar parte directamente en la organización, lo cual también te



amplia el panorama. Eso me permitió apreciar al cosplay como una parte esencial de los eventos, aquella cosa colorida que da vida cuando no hay shows en el escenario para observar. No es algo que los cosplayers hagan conscientemente, son simplemente ellos mismos, es una dinámica que se genera con el público. Así que el cosplay en mi vida tiene un lugar especial, es algo que valoro mucho desde aspectos artísticos y (viéndolo desde afuera) apreciando el trabajo de jóvenes, niños y adultos que pasan días y días trabajando en sus trajes para lucir en el evento que en el que vos colaboras". Su recomendación es que todos posean en su agenda una actividad artística porque "a todos nos beneficia y nos hace bien".

Para Ezequiel Blanco, abogado de 28 años, es mucho más que un hobby: "Es una expresión de arte, lo que transforma al cosplayer en un artista y como todo arte muchas veces se transforma en un estilo de vida, que nos permite desarrollarnos plenamente en este ámbito artístico, conocer más y nuevas cosas, relacionarse con otras personas y crecer como seres humanos". Agrega que le gusta el proceso de "pensar qué y cómo hacerlo tanto como el usarlo, ya sea para fotos o para subir al escenario y transmitir un poco de ese amor que tengo por el personaje a los demás".

Una de las cosas que motiva a Blanco es el hecho de poder subir a un escenario: "A mí me gusta mucho actuar e interpretar un personaje que tanto me gusta, idear un mini acto y ponerlo en práctica. Que la gente lo vea, lo entienda y le guste. Pero principalmente que me quede el recuerdo a mí, de la linda experiencia vivida, que además ayuda a seguir mejorando día a día y motiva aún más". Milagros Florit, novia de Ezequiel y estudiante de la carrera de Historia, es también cosplayer (así se conocieron) y una gran amante de la actuación. Escribió una nota sobre cómo llevar adelante una *performance* escénica y en ella reflexiona sobre cómo viven los cosplayers ese momento y sobre cómo llevar adelante la tarea de subirse al escenario. Y no deja de ofrecer su ayuda a otros.

Empieza Florit: "En el momento de realizar un cosplay los cosplayer somos muy detallistas y queremos que todo salga perfecto. Ni hablar si decidimos realizar una *performance*. Es por eso que hoy les voy a contar algunos tips que tengo en cuenta para realizar mis *perfos* (abreviatura de *performance*) y que salgan de la mejor manera posible. Ante cualquier duda o consulta no olviden que pueden escribirme a mi página: <https://www.facebook.com/MandyFloritPotter> y si quieren chusmear mis *perfos* pueden hacerlo en mi canal de youtube /MandyFloritPoterCosplay". Y se hace un lugar para saludar al medio que le dio la oportunidad de ser publicada: "Quiero agradecer también a la gente de *Cos.Ar* y *Show Your Cosplay* por haberme dado este espacio. Ahora sí, sin más preámbulos, les dejo cinco tips básicos de actuación".

Los consejos que lista son: "Nunca dar la espalda al público", "practicar frente al espejo", "ensayar con audio y video" y "seguir adelante con nuestra *performance*". El primero, narra Mandy, refiere a la regla universal del teatro y la que cree que todo el mundo tiene que saber y "re-contra saber":



“Jamás, jamás y nuevamente jamás le des la espalda al público. Es verdad que muchas veces esta tarea nos resulta un poco difícil en una *performance* pero hay otro tipo de posiciones que uno puede aplicar para no dar la espalda al público, como por ejemplo si estamos hablando con un personaje en escenario que está detrás nuestro o con un personaje en la pantalla es ponernos en tres cuartos, en lo posible recomiendo evitar el perfil completo para que de todos los ángulos del público (ejemplo: laterales) nos puedan ver bien. Si es verdad que a veces es muy necesario darla en esos casos está justificado, o a veces simplemente es intencional (Ejemplo: una escena dramática o una coreografía que empieza de espalda)”.

El segundo:

“Sé que puede sonar tonto este tip, pero para algunos personajes es realmente útil, de todas formas es algo que siempre recomiendo. Practicar caras en frente del espejo hace que nos podamos observar a nosotros mismo y mejorar nuestras expresiones a la hora de actuar, no recomiendo IMITAR al personaje porque eso no sería actuar sino simplemente interpretarlo. Pero es cierto que uno tiene una cierta expectativa en la cabeza de cómo va interpretar a un personaje de la que en realidad sucede en los hechos. Por eso para estar seguro de que lo estamos haciendo bien recomiendo ensayar expresiones. Otra cosa a tener en cuenta, traten de que no sean ni expresiones muy leves porque tengan en cuenta que en un escenario los tiene que ver hasta el de la última fila. El siguiente tip va muy ligado a este”.

El tercero:

“Es un poquito más de lo mismo que el anterior así como hay que practicar las expresiones también recomiendo practicar la expresión corporal que es muy importante. Y no solo eso, ensayar evita que en el momento de estar en escena podamos cometer errores. Esto no quiere decir que no pueda pasar que nos equivoquemos. Pero si baja el margen de error. Cuanto más ensayo mejor. Si es grupal súper recomiendo ensayar, sobre todo las posiciones que van a ocupar en el escenario porque muchas veces pasa que se ponen unos adelante de otros y queda bastante desprolijo y feo”.

El cuarto:

“Este tip puede parecer demasiado básico, pero se sorprenderían de las veces que veo cuando soy jurado o cuando busco *performance* en internet, es increíble más veces que muchos cosplayers no se saben su propio audio y ni siquiera intentan ocultarlo. Lo ideal sería ensayar con el audio, en la medida de que esto no sea posible, escuchar el audio o ver el video varias veces, y en el caso no ser esto posible tratar de disimularlo en el escenario, siempre podemos tener algún imprevisto que no nos haya permitido ni ensayar, ni escuchar nuestro audio pero al menos tratemos de disimularlo en el escenario”.



Por último, el quinto:

“El último tip que les voy a dejar me parece muy importante y también es bastante básico, pero es bueno darlo o recordarlo para los que ya lo sepan. Nunca, por más que su personaje no lo requiera se queden parados en un lugar del escenario (menos en las esquinas como lo vi muchas veces hasta en las “mejores *perfos*”). El escenario no muerde, es un lugar fantástico y no hay nada mejor como recorrerlo, si uno está haciendo un monólogo el mejor lugar en el que puede estar es en el medio bien en el centro, y de vez en cuando por qué no caminar un poco mientras sigue en personaje. Si están haciendo algo dinámico obviamente deben recorrerlo. Y si están haciendo algo dramático también. No por eso digo que estén saltando de acá para allá toda la *perfo*, pero no por eso se quede CLAVADOS en una esquina diciendo sus líneas y que su presentación se remita a eso”.

Al final del artículo, la cosplayer cierra con un mensaje motivador: “Espero que les sea de utilidad algunos de estos consejos de actuación, que a mí por lo menos me funcionan. Nunca duden en subir al escenario y sobre todo en disfrutarlo. ¡Muchas gracias por leerme! Y nuevamente gracias a *Cos.Ar* y *Show Your Cosplay* por el espacio. ¡Hasta luego!”.

Otra cosplayer que posee formación actoral es Roxana Ayala. Su nombre en el mundo cosplayeril es “Ryuuzaki Kamui”. Para ella, el cosplayer es “alguien que se divierte interpretando a un personaje fantástico al cual admira, un hobby súper sano y educativo y en lo personal muy social” y en donde ella encuentra “su voz”. “Mi yo actoral es mi voz -revela- estudié teatro pero ese ambiente es muy complicado para alguien que recién empieza. Además, yo al interiorizarme en personajes masculinos, no encontraba lugar para mí claramente. El cosplay se transformó en el sueño cumplido de ‘actor frustrado’. Ese es el arte que logre soltar a través de esto”.

En el mundo del cosplay cuando alguien interpreta a un personaje de otro sexo se lo denomina *crossplay* (contracción de *cross-dressing* y *cosplay*). Axala, de 28 años, es cosplayer y *crossplayer*, reflexiona que es algo que “suele ser complicado de explicar a la gente que no entiende nada de cosplay” ya que básicamente “es interpretar un personaje que te guste”. Sin más, ella certifica: “a mí me gustan más los varones pues hago lo que me gusta. Es matemática básica y no tiene nada que ver con la sexualidad o identidad de género porque es solo cuestión de gustos”.

Sebastián Alejandro Díaz, de 28 años, tampoco le teme a diversificar y explorar sus propias capacidades de interpretación dentro de la actividad. En principio para él, el cosplay es un arte multidisciplinar que abarca la creación de un traje, de los *props*, escenografía, actuación, edición, entre otras cosas. Díaz, establece un paralelismo entre a la *performance* como un tipo de expresión artística contemporánea que “tiene mucho que ver con el arte pop



y el arte efímero y en la que el artista también pone el cuerpo” y el cosplay que “cuando te lo tomás en serio y, si no también, es un gran hobby”. Él realizó dos *gender bender* (variante al *crossplay*, el cual consiste en transformar un personaje de un género al opuesto) de dos personajes que le gustan mucho y cerciora que “si la gente puede criticar, critica”, sin importar el ámbito en el que se encuentre.

Tanto para Ayala como para Díaz, la confección de trajes es su ocupación y medio de vida actual. Algo que tienen en común con Lilia Lemoine, actriz, modelo, cantante, conductora, efectista y *youtuber* (persona que sube videos a youtube con regularidad) a quien le parece “increíble” que el cosplay “pague sus cuentas”. Lemoine enseña en *Alchemy* (el nombre que le dio a su escuela-taller de cosplay) a otros sus técnicas para realizar armaduras de goma eva, vende sus elaboraciones al exterior, ofrece *prints* (impresiones de sus fotos) y calendarios, en su mayoría a eventos donde la convocan como invitada. “Nunca en mi vida me había exigido tanto a mí misma, tanto física como mentalmente, pero lo disfruto de principio a fin y me permite seguir desarrollándome artísticamente en otras cosas muy importantes para mí”, confiesa la artista que bromea cada vez que le se pregunta cuántos años tiene: “soy un vampiro, no envejezco”.

Lemoine conoció al cosplay en 2007 de la mano de sus amigos. Lo que la atrajo a la actividad fue “todo”: “porque me gustó caracterizarme, y soy fanática de la fantasía y la ciencia ficción”. El personaje elegido para empezar en esta actividad fascinante para ella fue *Otaru Mamiya* de la saga *Saber Marionette* creada por *Satoru Akahori* en 1995. “Era un *team* con mis amigos y yo fui la ‘directora de arte’. En aquel entonces, asignamos a los personajes por estaturas, y a mí me tocó Otaru y, a mi novio de ese momento, Zarzamora. Yo me disfrazaba, no sabía lo que era el cosplay”, cuenta Lemoine quien menciona dentro de sus inspiraciones a su mejor amiga Laura Tammaro, con quien creó un grupo de Facebook de nombre “Cosplay Argentina” en 2008 que, con 3535 miembros a la fecha, reúne “a un grupo de entusiastas del cosplay en Argentina: Grupo de gente que pasa datos copados, relacionados con eventos de cosplay, aporta ideas y tips para hacer buenos disfraces, busca gente para hacer cosplay copados grupales y gente de cosplay”.

El trabajo de Lemoine como cosplayer llegó a publicarse en Japón en la revista impresa “*Cos Mode*” a la que “mandaba fotos”, en la alemana “*Kohaku*”, en la locales “*Anime Friends magazine*”, “*Irrompibles*”, el suplemento “*Terror*” y otros tantos medios gráficos y televisivos, como *Nipponia* (programa de cable creado en diciembre de 2011 dedicado al género que homenajeaba a los cosplayers en una sección especial, hoy convertido en canal de Youtube). Sin embargo, Lemoine, quien encuentra completud en el cosplay porque “es mi mundo, y en otros cosplayers encuentro el apoyo, la felicidad y el cariño que nunca tuve cuando iba a la escuela, la facultad o mis trabajos anteriores”, atribuye “sin dudas” la difusión del cosplay a los fotógrafos de cosplay. Ella misma resalta a uno en particular por sus fotos “lindas” y la “rapidez en la edición”: Fernando Brischetto, de 48 años, con quien estuvo luego en pareja.



“Él (Brischetto) fue el primero en conseguir que contrataran cosplayers para hacer promociones” y fue por él que las empresas “finalmente reconocieron el valor que los cosplayers podrían traer”, afirma, sin dudar, Lemoine.

4.2 Los fotógrafos de cosplay

Apartado aparte merece Brischetto quien, desde su grupo de fotografía *Photographes Sans Frontieres*, creó en 2013 una muestra de trajes y fotografías cosplay llamada “Arte Cosplay” donde se desarrollan charlas-debate y cosplayers del exterior son invitados a compartir su experiencia con los locales. El objetivo central del fotógrafo es mostrar el concepto de “Cosplay=Arte”. Esta “surgió como una parte esencial de la difusión del cosplay como arte en un contexto ajeno a la clásica convención, con el objetivo de quien no conoce de qué se trata, aprecie el trabajo de manera libre y sin preocupaciones, yendo a ver una exhibición de fotos y trajes como cualquier muestra de galería, y con esa meta, se dio que pudiésemos mostrar el trabajo y pasión locales en el exterior, demostrando el nivel en el que nos encontramos”, respondió en una entrevista a *Show Your Cosplay (Show your cosplay, 2015: p. 11)*.

De la misma forma, *Otaku No Baires*, “grupo independiente de artistas audiovisuales”, que apoyan “el fenómeno del cosplay” y cubren eventos de la “cultura friki argentina” desde 2007, es mencionado como uno de los más grandes impulsores del cosplay en Buenos Aires. Uno de sus integrantes, Ezequiel Mendez, explica que “la cultura cosplay viene del fanatismo y del amor de los fans por sus comics, series, películas, videojuegos o animes favoritos”. “Ellos buscan personificar y caracterizarse como sus personajes favoritos, confeccionando ellos mismos los trajes, armas y accesorios, además de peinar pelucas que son buscadas y compradas para hacer de ese mismo personaje, los lentes de contacto de colores son otro de los puntos fuertes sobre todo en los personajes de anime con sus ojos coloridos y los trajes son lucidos orgullosamente en convenciones de comics, anime y muchos también participan en concursos nacionales o internacionales”, explica sobre los retratados a quienes admiran.

Méndez orienta que Buenos Aires tiene la mayor variedad y oferta de eventos, “se podría decir que hay casi un evento por fin de semana, y estos pueden ser de dos fechas o solo una, y suele pasar que coinciden varios eventos el mismo día o en el mismo fin de semana, por lo que los cosplayers pueden optar por ir a uno u otro según su preferencia”, y asevera que “Buenos Aires es la meca del cosplay argentino, ya que los cosplayers porteños tienen mayor acceso y menores costos a todo lo que son telas y materias primas que sus pares del interior” y que “en Capital, al haber tantos eventos y gracias a los fotógrafos como que se encargan de cubrir y difundir la actividad cosplayer de Capital y alrededores, se difunde todo de manera mucho más viral en las redes sociales, por lo que la movida cosplayer de Buenos Aires tiene más difusión que la de cualquier otro punto del país”.



Gracias a las fotos que circulaban por internet y a su hermano que había comenzado a asistir a convenciones, Clara Felicitas Bragán, de 19 años, conoció al cosplay. “La primera vez que vi un cosplay fue navegando por internet, algunos años antes de asistir a mi primera convención”. En esa época, relata Feli:

“me gustaba mucho mucho la serie *Avatar, La leyenda de Aang*, y en una de mis *googleadas* en búsqueda de imágenes o artesanías relacionadas con la serie, encontré una chica que se había vestido como Katara, y se veía idéntica. En su momento no lo relacioné con la palabra cosplay pero en 2008, 2009, mi hermano empezó a ir a convenciones e hizo su primer cosplay. Cuando me contó lo que era y me mostraba fotos de los eventos, lo molesté durante meses hasta que un día decidí llevarme a mi primera convención. En ese evento (Otaku Matsuri 2010, Cobertura por ONB) hubo montones de cosplayers excelentes. Los veía y no podía creer lo hermosos que eran sus trajes”.

Su primer cosplay lo preparó a los 13 años porque se identificaba “mucho” con el personaje de *Yui Hirasawa* de la serie de mangas *K-on!*, escrita e ilustrada por *Kakifly* (2007). La motivación de la estudiante universitaria para hacer cosplay es “conocer gente nueva, compartir el hobby”, “hacer trajes con mis propias manos” pero lo que más le “fascina” es mejorar. “Miro fotos de mis primeros cosplays, y miro fotos de ahora y es increíble lo mucho que mejoré, tanto cosiendo como haciendo accesorios, y sé que todavía tengo muchísimo que mejorar”, delibera.

Ella traza una radiografía de las reacciones del público al ver a un cosplayer y los diferencia, de acuerdo al tipo de asistentes a los eventos y convenciones. Por ejemplo, en sus palabras, el público de los eventos de anime, manga, comic, series, películas, está en, mayor parte, “bastante familiarizado con lo que es el cosplay”. Por eso ir a ese tipo de eventos es “simple”. La relación es: “¿te sacas una foto conmigo?” o “¿te puedo sacar una foto?”, “a lo sumo un intercambio de palabras, un abrazo si me lo piden ubicadamente y cuando te subís al escenario te aplauden, te ovacionan si tu cosplay les gusta mucho”.

No obstante, en los eventos relacionados con el *gaming*, “tal vez el cosplay no fue tan frecuente en un principio” y, por eso, las reacciones del público son más diversas. Su experiencia sobre un escenario o paseando por un evento con el tipo de público *gamer* son diversas, y su conclusión es que, en definitiva, “no temen decir lo que piensan”. Esto “puede llevar tanto a resultados positivos, como a resultados asquerosos”. “Pueden llegar a decir cosas ofensivas si tu peso tal vez no es el que ellos consideran ideal, o tu peluca está un poco desacomodada, o tu cosplay quizás no es el mejor”, experimentó en carne propia Feli, jugadora de diversos videojuegos.

Sus referentes dentro de la actividad son Ana Bertola y Eriol kun, a la vez que Cristián Paternoster, a quien considera un experto en *prop making* y armaduras. “Sus trabajos son súper prolijos y se toma la molestia de copiar cada último detalle y su habilidad con la pintura es increíble”, dice sobre el cosplayer y Gloria Lamothe a quien describe como una excelente



cosplayer y amiga que “siempre está dispuesta a dar una mano” ya que “sabe muchísimo de costura y es muy prolija, por que estudió eso durante mucho tiempo, y también aprendió, por la experiencia, a hacer *props* y otro tipo de accesorios”. Destaca sobre Lamothe que llegó a ser “reconocida internacionalmente y eso le abrió las puertas para viajar a muchos otros países y conocer otros cosplayers” y que “si alguien tiene idea de lo que es el cosplay, incluso más allá de Argentina, definitivamente es ella”.

En una entrevista otorgada al portal Copa Gamer (Vilches, 2016: p. 2), la cosplayer, modelo, presentadora, vestuarista y productora recibe la pregunta “¿qué crees que tenés para agradecerle al cosplay en relación a donde estás hoy?”, y responde: “Al cosplay le debo muchísimas cosas, lo más importante es la autoestima porque yo venía de un tóxica relación con una ex pareja y la verdad es que me sentía muy mal conmigo misma y, al hacer cosplay, de a poco, empecé a quererme un poco más, a aceptar mi cuerpo, mi cara; aprendí de maquillaje, de fotografía y gracias a esto pude salir de un pozo depresivo y de un bloqueo que me generó una persona”.

Adepta al *gaming* también es Cynthia Luna y dentro de sus más de 200 trajes se puede encontrar a la “campeona” *Ashe* de *League of Legends*. Para la veinteañera y comercializadora de productos para cosplayers, entre ellos trajes a pedido, el cosplay es una forma de arte y, por lo tanto de expresión. “Por más que se esté representando a un personaje en específico, cada uno le da su toque, y plasma parte de sí”, aclara y argumenta que un cosplayer no sólo realiza un traje sino que también peina pelucas, aprende de edición de audios y videos, arma una escenografía, los plasma en un escenario y actúa. “Es un hobby maravilloso, que disfruto día a día, porque no se trata de coleccionar algo, sino aprender en cada proyecto”, afirma.

Luna hizo su primer cosplay en 2009 para una fiesta de Halloween que se organizaba en un instituto de inglés al que asistía. Con telas que poseía su abuela, improvisó un traje de Kagome de *Inuyasha*, una serie de manga escrita e ilustrada en el año 1996 por *Rumiko Takashi* con su adaptación al anime dirigida por *Yasunao Aoki* y *Makashi Ikeda*. Sigue hasta hoy con el cosplay porque le parece una actividad “súper interesante y por que cada nuevo proyecto es un desafío personal superado”. Otra de las partes lindas del cosplay es haber conocido nuevas amistades e incluso el que hoy es su esposo y con el que tienen una nena de 2 años, el cual ya vive la experiencia cosplay a través de trajes que le confecciona su madre. “Es genial compartir un hobby con alguien que amas”, enfatiza. “Cuando algo no sale como lo planeabas, el otro da una mano y lo sigue en sus locuras. Los dos nos incentivamos. Tenemos una hija de 2 añitos y ya lleva 5 cosplays –se ríe– y esperamos que tenga el mismo amor por este hobby que nosotros”.

Javier Tagliabue es un óptico-contactólogo de 47 años. Para él el cosplay ocupa un lugar secundario ya que tiene “mucho trabajo y familia”. Impulsa a su hijo de 9 años a leer cómics y a compartir sus mismos gustos. Su visión del cosplay es por un lado la social



“conocer gente, hacer amigos” pero por sobre todo “ayudar” en eventos solidarios. “Me gusta crearle una fantasía a un niño”, confiesa. La movida solidaria nació en una juntada para ayudar al Hospital Garrahan, con la donación de sangre, y la vestimenta de superhéroes como bandera. “Desde ese día –rememora- alquilé el disfraz de Batman y de a poco fui haciendo el mío propio con modista, Mercado Libre, rejuntes, consejos, etc”. Le confeccionó el traje del personaje de Guasón a su hijo y van juntos a eventos como dupla.

Por último, Geraldine Zeida, de 25 años y trabajadora en el área de tránsito de la Ciudad de Buenos Aires y administradora de varias páginas de Facebook dedicadas al contenido que homenaja al anime, aporta una visión inspiradora. El cosplay es “algo personal”, “algo que te hace poder liberar de las presiones y la monotonía del día a día y los problemas”, “compartir”, “hablar con gente nueva”, “conocer”, “aprender”, “disfrutar”, “ver muchas cosas más allá de lo normal” , “poder maravillarte viendo como la gente con mucha alegría y orgullo se pone en la piel de personajes que ama y que encienden su espíritu”, “ver la sonrisa de tus amigos cuando se juntan a divertirse”, “estar orgulloso del progreso tanto propio como de los demás a tu alrededor”, y que “quizá sin querer la energía de los demás y sus ganas de mejorar se te contagien”.

Sigue Zeilda: “querer mejorar porque cuando lo usás, ya sea hecho por uno o por alguien más, se puede sentir una inmensa alegría que te llena el cuerpo”. El cosplay “efectivamente como muchos dicen es también liberación”: “Uno trata de convertirse prácticamente en un actor. Algunos nacen con ese ‘don’, otros se esfuerzan lo más que pueden en llegar a ello y que al ver sus fotos puedan sentirse completamente orgullosos, y que los demás disfruten viéndolas”.

Y se refiere a su propia valiosa experiencia:

“Poder hacer cosplay personalmente siempre había sido un sueño, ya en mi adolescencia, cuando no era algo tan conocido aun, veía de vez en cuando cosplayers por internet a la salida del colegio desde los *cyber* y sentía una gran admiración, sentía que al menos quería una amiga cosplayer para poder aunque sea hablar del tema. Durante mucho tiempo quise hacerlo pero hacerlo sola no era algo que me agradara, después de muchos años y casi de casualidad solo porque estaba paseando por un evento, conocí a una cosplayer que trabajaba en un local de mangas y comics, y tuvimos buena química desde el primer día, decidí seguir yendo a visitarla, con la excusa entonces de hablar de anime y cosplays, si bien no lo hacía escuchar de ello aún me emocionaba mucho. Todo cambió cuando descubrimos que nuestro anime favorito era el mismo, y cuando le mencioné que siempre había querido hacer cosplay de mi personaje favorito ella me respondió que también quería hacer otro personaje de la serie, que podíamos hacerlo juntas, recuerdo haberme ido prácticamente en las nubes, no podía asimilar que realmente iba a pasar, tras mucho esfuerzo pude usar mi primer cosplay y fue una mezcla de nerviosismo, alegría y una gran emoción. Pude conocer gente maravillosa, aprender muchas cosas nuevas, como costura entre otras cosas, hablar con personas muy interesantes, escuchar y sentirme contenida, sentir que era un mundo maravilloso en el que podíamos



compartir y divertirnos tan sanamente que parecía mentira. A pesar de las críticas y cosas negativas que también hay que sobrellevar, no pueden opacar con todo eso ni un poco de la alegría que creo que todos los cosplayers sentimos al poder estar vestidos en nuestros personajes amados, con los que sentimos una gran conexión y amor, como si fueran también pedazos nuestros, de nuestra esencia y nuestro alma, donde podemos un poco dejar caer nuestras presiones y dolor, y saber que también hay un lugar donde aunque sea unas horas, podemos olvidarnos de todo lo que nos aqueja en el día a día y simplemente sonreír, disfrutar, amarnos y compartir de la manera más pura que pude conocer hasta ahora”.

4.3 Los organizadores de eventos

Para algunos de los organizadores de eventos consultados, el cosplay ocupa diferentes espacios teniendo en consideración su propio punto de vista de la actividad cosplayeril. Para *Moskman Zeta*, a cargo de *Anime Fest*, de 16 años de trayectoria en el país, el cosplay es algo secundario porque su evento apunta “muchas otras actividades”. Él fue cosplayer en el pasado y en su opinión es “un hobby”. “En mi caso particular me gustaba ver la reacción de la gente ya sea en el evento o yendo en grupo disfrazado por la calle”, comenta. En relación al paso del tiempo referencia que “si bien la calidad de los cosplay mejoró con respecto al tiempo desde el año 2000, ya sean por nuevas técnicas o materiales, bajó considerablemente la gente que iba por diversión con un traje más económico o hecho adrede de forma barata para que sea gracioso y llamar la atención (...)”.

Leandro Nestor Lagomarsino, quien llevó adelante *Otaku Matsuri* por 7 años (2009-2016), puso al cosplay como “una de las prioridades de su firma de evento” y el cosplay tuvo ese lugar porque, al igual que *Moskman Zeta*, en sus orígenes la mayoría del *staff* de *Tokyo 3* fue cosplayer. Lagomarsino fue representante argentino del torneo de duplas internacional de la Asociación Internacional de Cosplay (A.I.C.) y el balance al final de todo para él es positivo: “Nuestro evento se concentró en dar todo. El cosplay argentino, hoy por hoy, a nivel competitivo está entre los mejores en Latinoamérica. Estadísticamente, Argentina obtuvo en A.I.C. tres campeonatos y un subcampeonato en cinco ediciones ya realizadas y aún falta la número 6. Y a nivel competencias individuales, por la información que tengo, han obtenido varios logros importantes en la *Yamato Cosplay Cup* (dentro de la convención más grande del país Argentina Comic Con) y la *Royal Cosplay*”.

En *Yukai Fest*, el jefe es Walter Medina, quien a su vez, es fotógrafo de moda y de cosplay en su emprendimiento *WM Photo*. La convención lleva 20 ediciones en su haber y, para el organizador, es la “frutilla del postre” al final del evento, y “el premio es importante, ya sea dinero en efectivo o elementos como la máquina de coser, instrumento más que importante para un cosplayer”. A lo que él suma “un sector temático para cosplayers con charlas y talleres en todos los eventos con set de fotos, guardarropas gratuito, *cosplay help* (lugar para que los cosplayers arreglen sus trajes si estos son dañados) entre otros beneficios”.



Medina establece que “los cosplayers son artistas y deberían ser considerados como otros artistas siempre que sean invitados de la organización” ya que “el cosplayer que asiste al evento como público realiza el cosplay por su propio gusto y divertimento y está sujeto solo a las ‘reglas’ del público general, pudiendo ser partícipe del concurso y de todas las actividades del evento”.

Años atrás, *Yukai Fest* fue parte del concurso individual de cosplay a nivel nacional en el circuito *Unicomix* donde el elegido representaba a la provincia de Buenos Aires y Capital Federal. En su última edición, Natalia Telias, clasificada por *Yukai*, se alzó con el primer lugar y como luego de eso no volvió a realizarse, podría decirse que aún hoy la representante de *Yukai* y Buenos Aires sigue siendo la campeona nacional de cosplay.

¿Qué depara el futuro para el cosplay según Medina?:

“La evolución del cosplay sigue creciendo a pasos agigantados, sobre todo por la aparición de varios cosplayers muy jóvenes y nuevos que rompieron el molde y cuyos trabajos son cada vez mejores. Sumado a la mejoría constante de los ‘viejos’ cosplayers que han llegado en algunos casos a un nivel internacional y superior a muchos cosplayers de elite internacional. El futuro es muy promisorio en la medida que se quiera seguir mejorando pero sin perder las ganas de divertirse y entender que es un arte maravilloso”.

Pablo Sebastián, uno de los fundadores de *Cos.Ar* y Revista *Show Your Cosplay*, está a cargo de la puesta en marcha del sector especial dedicado a los cosplayers llamado “Zona Cosplay” dentro de *Yukai Fest*. Para el hombre de 40 años, fanático y líder de una comunidad de fans llamada *Macross/Robotech* que se dedicó a subtitular el anime *Macross Delta*, los cosplayers son artistas y deberían ser tratados como tales en todos los eventos porque son los que “traen vida a nuestros personajes queridos, desde los cosplayers rudimentarios de los primeros eventos (*RAN*, *FantaBaires*) hasta los actuales”. “La construcción de accesorios, ropa, armaduras, pelucas, objetos son creaciones humanas para el deleite propio y del resto donde están manifestadas ideas, emociones, sentimientos; y el cosplay no es ajeno a todo esto”, concluye.

Entre los reconocimientos que se le otorgó al grupo menciona uno de los responsables de dos eventos temáticos dedicados a homenajear a series como *Macross* y *Evangelion* (*Convención Macross eternal* y *Convención Evangelion*, respectivamente), una activación publicitaria con cosplayers que la agencia WE, agencia de Marketing y Prensa de la marca Bandai Namco Entertainment Latinoamérica, organizó en un *Sony Store* ubicado en las calles Cabildo y Juramento de la Ciudad de Buenos Aires con cosplayers para el lanzamiento del juego *J-Stars Victory +*. El Director de Fotografía de la Revista *Show Your Cosplay* fue seleccionado por la misma agencia para realizar una sesión a dos cosplayers locales (Florence Mendoza y Adrian Veltri, con cosplays confeccionados por Ana Bertola) y sus fotos formaron



parte de una campaña de afiches de vía pública, piezas para otras publicaciones gráficas y redes sociales en Argentina, Chile, Perú y Colombia.

Para clausurar, determina que el cosplay en Argentina tiene más de 20 años y “ha estado en constante crecimiento”. Analiza:

“Desde 1994, cuando se realizaron las primeras convenciones los cosplayers eran un objeto extraño, bizarro, ‘un loco que se disfrazaba’. Hoy es un objeto de culto. Cada cosplayer tiene miles de seguidores que están pendientes de sus trajes y dónde los presentarán. Con la inminente llegada de nuevas competencias nacionales e internacionales y, las cada vez más multimediatas redes sociales, la exposición será tal que el nivel profesional aumentará drásticamente y fenómeno será muchísimo más masivo”.

Federico Albornoz, líder de Jigoku Producciones, señala que “el cosplay es una tendencia que apunta a reproducir algo que ya fue creado por otra persona”. El guitarrista fundamenta su enfoque con un ejemplo desde su formación de conservatorio: “Alguno puede decir, un intérprete de piano, que toca la obra de Chopin, ¿es un artista? Es un caso diferente porque el intérprete es también compositor y tiene sus propias obras. Sólo que no las conocés. Cualquiera puede hacer cosplay, cualquiera puede ser cosplayer.”, razona.

4.4 El pintor

“Cosplay and dreams” es la primera muestra de pintura que retrata a cosplayers. Esta está a cargo del artista plástico, Andrés D’ Arcangelo, y se dio a conocer por primera vez en 2013 dentro del Centro Cultural Recoleta con el nombre “Ensoñación”. Las obras del Profesor Nacional de Pintura Andrés D’Arcangelo, fueron realizadas en base a sesiones de fotos con las cosplayers Lucia Vallebona, Luciana Collado, Sofia Ricominciare y Dani Sepulveda, elegidas por él por “la sofisticación y sensualidad que transmiten”.

D’ Arcangelo expresa que la pintura le permite crear mundos con la imaginación, escenas con personajes que se vean reales. Su historia con la ficción comenzó a los 5 años cuando vio la película *Star Wars*. Su abuelo Jorge le regalaba los muñecos de la película y se los ponían a dibujarlos en papel. Al poco tiempo, empezó a crear sus propios personajes. Luego, estudió en la Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón, y en el taller de Alejandro Boim. Se recibió en 1996 de Profesor Nacional de Pintura.

El artista define a su obra, que realiza en óleo sobre tela, en general, pero también con acrílico, lápiz, papel y fotografías, por tener una “ambientación escenográfica donde se funde lo inconsciente, la realidad, el deseo, en un mundo de interacción masculina, femenina y fantástica donde las protagonistas son mujeres y la figura del hombre está representada por personajes extraños, *pixelados*, máquinas, robots, autos, etc”.

La idea de hacer este tipo de cuadros nació cuando él empezó a ir a eventos a sacar fotos, “atraído por la movida cosplayer y esos personajes fantásticos que representaban”.



Sobre cómo trabaja, expone que se basa en fotos que él mismo saca para pintar. “La mayoría de las veces uso varias fotos por cuadro: una para los personajes y varias para el fondo. Ver las fotografías me ayuda a darle realismo a las imágenes. Cuando sacó la foto ya la pienso y compongo como un cuadro, sobre todo el tipo de iluminación que me gusta para generar los climas de mis pinturas. Hago un boceto del cuadro en *Photoshop*, un fotomontaje, así lo voy ajustando antes de trabajar en la tela”, marca. ¿Qué valoración le otorga al cosplay? “Es un movimiento artístico fascinante. Valoro mucho el esfuerzo y dedicación que ponen los cosplayers en sus creaciones”, concluye.

4.5 El documentalista

“Entretelas cosplay” es el primer documental realizado sobre cosplay en el país. Fue una producción de Gastón Pedro Gispert, realizador audiovisual recibido en la Universidad de La Plata, quien también es cosplayer. Según la sinopsis que presenta su página de Facebook, creada para su lanzamiento el 25 de enero de 2013, “trata sobre la explicación de que es cosplay, los diferentes géneros del mismo, la creciente evolución que ha tenido en Argentina en los últimos 10 años; todo contado por las personas más conocidas dentro del ambiente, ya sean organizadores de eventos, cosplayers (persona que realiza cosplay), cosmakers (persona que realiza o confecciona trajes), fotógrafos del medio, etc”.

A Gispert siempre le gustó el cine. “Mi abuela me llevó desde muy chico al cine y ahí quede fascinado”, recuerda. “Empecé a estudiar en 2007, después de dejar Ciencias Naturales, en la Universidad de La Plata, sin idea que era lo que realmente me gustaba o que orientación iba a seguir y de a poco me fue interesando la edición y producción sin dejar de lado la creación y dirección de ideas propias o de otros compañeros”, cuenta sobre su recorrido académico. El cineasta recibido, que tiene a *Steven Spielberg*, *Christopher Nolan* y *Tim Burton*, como referentes comenta que fue justamente a través de un trabajo práctico de la facultad que surgió la idea de llevar a cabo el documental “Entretelas” y que en esa tarea no estuvo solo, sino con una compañera que compartía sus gustos por el cine fantástico. La primera impresión para él fue buena y se sorprendió de que existiesen tantas personas que se dedicaran a la actividad. Él había conocido al cosplay mirando fotos de cosplayers (que no sabía “qué eran o que así se llamaran”) de otros países y después gracias a un amigo que hizo en su ciudad se introdujo en el mundo del cosplay que ya había evolucionado en Argentina.

Para el treintañero, el cosplay es un entretenimiento que une la caracterización de personajes o actuación con las artes de confección y vestuario:

“Se trata de elegir un personaje ya sea de comics, anime, manga, películas o literatura donde la persona crea por su cuenta o usa vestimenta y/o artículos para lograr la semejanza a ese personaje. No solo con parecerse alcanza; con el cosplay la caracterización tiene que ser completa al punto que la persona desaparezca y solo veamos al personaje que hemos elegido”.



Para poder contar la historia que quería tuvo que elegir un casting lo cual no fue tarea fácil, según confiesa. Lo hizo luego de haber asistido a varios eventos y familiarizarse con el ambiente “una especie de estudio de campo”: “Jurados, cosplayers, fotógrafos, etc”. Al principio le fue difícil convencer a las personas de lo que estaba haciendo ya que muchas entrevistas previas fueron usadas para ironizar o ridiculizar lo que “los chicos y chicas hacían en los eventos o los hobbies que tenían” pero cuando podía llegar a los cosplayers gracias a la insistencia o la ayuda de otros contactos en común para que vieran que lo que buscaba hacer era algo profesional se sentía feliz.

En los 45 minutos que dura el documental y otros tantos adelantos, se pueden rescatar las voces de los cosplayers en diferentes tipos de situaciones y escenarios. Eventos, entrevistas personalizadas, concursos de cosplay y sesiones de fotos. Está musicalizado con canciones de anime y bandas sonoras de películas de ficción y se divide en varios capítulos: “Historia”, “Qué es el cosplay”, “Mi primer cosplay”, “Concursos”, “Familia” y “Miedo”.

Dentro de él, se pueden escuchar diferentes afirmaciones y reflexiones. Por ejemplo, en el tercer capítulo (los dos primeros poseen fallas técnicas que impiden la correcta escucha del audio), Flavia Vanesa Esposito, veinteañera y fanática del anime Naruto, expone: “Mi primer cosplay fue uno pegado y cocido por mí. Y la primera vez, no pensé que nadie me iba a aceptar, sin embargo, todos empezaron a sacarme fotos y fue, la verdad, increíble”. En el mismo, nuevamente se introduce la palabra de Cuccoro para enunciar que la elección del personaje de su primer cosplay respondió a una particularidad: que usara lentes, que fuese misterioso, el malo al principio y terminara no siéndolo. “Yo trato de ver la similitud en el aspecto físico y quizás no tanto en la personalidad porque no soy misterioso yo ni nada por el estilo ni hago magia”, aclara.

Noel Gayoso apunta que “hacer cosplay es una experiencia bastante linda y agradable”, que es como ella siempre lo imaginaba y que nunca tuvo la oportunidad de hacerlo hasta hoy con más de 25 años. “Quizás muchos piensan que ya no lo podés hacer y, la verdad, es que no están en lo cierto, porque me encontré con gente que piensa de la misma forma que yo”, dice. Telias, quien también se encuentra dentro de la filmación narra que con su primer cosplay conoció a sus primeras amigas “del ambiente” y que, en la actualidad, siguen siendo sus “mejores amigas”.

En el capítulo “Concursos”, los cosplayers explican que muchos de ellos fueron “jurados” de los concursos de cosplay que los eventos organizan. Especifican que “cada concurso es diferente” y tienen diferentes categorizaciones, como, “solo desfile”, donde el cosplayer desfila con su traje en el escenario, posa, responde las preguntas del jurado y se retira, en donde, según Bertola, “se tiene en cuenta la confección y el parecido al personaje, quizás no tanto físico sino la adaptación” y, por otro lado, otros en donde “sí se tiene más en cuenta la *performance*, que es la presentación”.



Lemoine enumera que dentro de una planilla de evaluación tiene, a “grandes rasgos”, distintos puntos a tener en cuenta, por caso el “parecido con el personaje” pero que para ella lo más importante es que el público reconozca la persona como el personaje y no la perfección en la costura o en el peinado de peluca. Cuando a Telias le toca esa tarea evalúa “un 50 por ciento el traje (me fijo mucho en la prolijidad, en la elección de las telas) y un 50 por ciento en el desarrollo de la presentación”.

Yael Duckwen, cosplayer platense, indica que los jurados califican del “1 al 10 cada punto a tener en cuenta”, que eso “se suma, se ponen sus comentarios en el papel (de evaluación) y se pone en común con el resto de jurados”. Lingelfelder aporta su punto de vista y establece una división entre “caracterización del personaje y parecido con el personaje”. La caracterización, detalla, viene con la puesta del maquillaje, la peluca o con algún pelo postizo y eso hace que la persona sea más parecida al personaje.

En el siguiente capítulo, se tocan temas que preocupan a la comunidad cosplayer como ser el trato que reciben de los medios de comunicación masiva, el “tono burlón con el que se refieren la disciplina artística o modo de arte o cómo piensan que es algo solo de chicos, para llamar la atención o demás”, explicita Adrián Otero, fotógrafo de cosplay. Cuccoro reconoce que el mundo del cosplay fue tildado de “algo bizarro, estrafalario para varias personas” y fue “bastante criticado en su momento”.

Telias separa los tantos y dice: “Hay distintos tipos de personas a las que no les gusta el cosplay, como la persona que no le gusta y critica sin saber, la persona que conoce y critica, y la que no le gusta y no se mete y no te dice nada”. Lemoine es clara. “La gente que critica a los cosplayers lo hace por ignorancia, porque no sabe”. Bertola aclara: “No vas disfrazado a comprar el pan”. Magalí Sanyán, cosplayer, termina de cerrar cualquier duda al respecto cuando establece un paralelismo con las personas que “se re producen y van a bailar”. “Se hace cosplay para un momento específico, para un evento”, cuenta, “se produce, se viste, se pone un maquillaje especial, se peina especial, para hacer cosplay”. Bosich, pide que la personas sean “más abiertas” ya que el cosplay es un hobby sano, en donde se pone todo el esfuerzo en hacer un traje o *performance*, en realizar accesorios, y que no hay que discriminar”.

En el capítulo 6, se aborda cómo la familia acompaña a los cosplayers. Bertola cuenta que a su familia le gustan sus trajes, que su mamá siempre le dice lo mucho que admira a su hija, y que su hermana la ayuda a arreglar algunas cosas de la escenografía o llevar cosas a un evento y se queda con ella como asistente. “Es muy lindo compartir con la familia y sentirse apoyada”, asegura. La familia de Yael tomó el “tema del cosplay bastante bien”, ya que, según él explica, su mamá siempre lo apoyó en hacer manualidades, coser, dibujar, todas actividades artísticas. A la familia de Cuccoro al principio le pareció extraño, después dijo “dejó de gastar plata en eso” porque “la mayoría de los padres se preocupa por eso” y hoy lo



“bancan en casi todo” lo que está haciendo referente al cosplay y “de hecho admiran el trabajo” que él hace.

El padre de Lingelfelder está “orgulloso” de su hija. “Le gustan mucho los trajes que hago”, afirma y siempre “presume” de lo que hace. A la mamá de Lemoine le “encanta” verla coser y divertirse, “no tiene nada para objetar”. Además, asegura la cosplayer, “ya soy bastante grande, la mayoría de mis amigos está metido dentro del ambiente y a los que son de sistemas, lo que pertenecen a otro mundo, no los escuché objetar en absoluto”. El pilar de Sanyán es su madre a quien le gusta “toda esta cosa artística, de coser, deber cómo una tela está en cero, se haga la magia y de repente se transforme en una remera” y le agradece por haberla llevado en auto a un evento en La Plata. “A mi familia le gusta, le parece algo sano, que en definitiva me hace crecer como persona y como que nunca nada nuevo de lo que uno aprenda es malo”, afirma.

En el último capítulo, los cosplayers intentan sacarles el “miedo” a los demás de hacer cosplay. Cuccoro explica que antes era “introvertido” y ahora es “extrovertido” y le sirvió para “conocer gente y darse a conocer”. Telias, reconoce que a ella también la ayudó, porque quizás antes “no tenía soltura para hablar en un escenario” y superó aprehensiones que tenía de hablar en público en un concurso de cosplay ya que arriba de un escenario existe un jurado que está evaluando lo que el cosplayer hace y está además el público que va a responder a lo que el cosplayer hace. “Hoy en día en mi trabajo –confiesa- no tengo miedo a pararme enfrente de una clase y hablar”.

Duckwen se pregunta a sí mismo: “¿Por qué hago yo cosplay? ¿Qué me incita o motiva a gastar un montón de plata, correr de acá para allá, horas de sueño sin dormir, ¿Por qué hago todo esto?, ¿Estás loco?, ¿Qué tenés del otro lado?” y todo se reduce a un simple: “Me siento bien”. Expande: A mí me hace feliz hacer cosplay. Subir al escenario, actuar, lograrlo y hacerlo y ver que a la gente le gustó y que te aplaudan. Te encanta. Pero no pasa por el lado del ego, pasa por el lado de “me esforcé para hacer algo” y la gente me lo reconoce” Repreguntado encuentra una respuesta tentativa: “Cuando hago cosplay, me libero. Salgo de la presión rutinaria y me disfrazo de otra persona, siempre digo yo, para encontrarme a mí mismo. Soy todavía el chico que se disfrazaba en el patio de su casa cuando era chico”.

Lingelfelder cree que la gente no debería tener miedo a hacer cosplay: “Es algo hermoso, es arte y por más que la gente pueda decir que le gustó o no le gustó... Siempre va a haber gente que no le guste lo que hacés”. Y en cuanto al traje, “que da miedo armarlo”, de la misma manera, “creo que aunque sea algo difícil o casi imposible hay que buscar formas de cómo aprender a hacerlas por al principio, a lo mejor, da miedo hacer algo y que te quede mal, que te mandes una cagada, uy esto lo voy a tener que arreglar”, dice en primera persona Lingelfelder.



Lemoine propone ponerse en contacto con otras personas que estén ya haciendo cosplay, que una persona puede sentirse acompañada en el cosplay ya que no hace falta que se vaya a un evento solo porque hay foros, páginas de Facebook, donde encontrarse con otros. Telias habla de la personalidad de cada individuo: “Si es por una cuestión personal de que es tímida la persona, que no se anima a la exposición, es respetable. Pero también estaría copado que se sacara el miedo”. Bertola expresa que el cosplay es muy divertido y que “enseguida te vas a dar cuenta de que el público está ahí para apoyar y que vas a conocer un montón de personas con las que vas a aprender un montón de cosas”

Bosich es directa: “Que se olviden de todo lo que dice el resto. Mientras lo disfruten, no importa si sos flaco, gordo, no importa. Uno tiene que disfrutar, todo tiene que nacer de uno y sentirse bien y, nada, no le tiene que importar el resto. Si vos querés hacer cosplay, hacélo desde el corazón”. Sanyán dice que si alguien tiene ganas de “ser un personaje por un día que lo haga”, sin importar edad y “un montón de cosas que pueden influir en contra”. “Uno hace esto porque le gusta, es un hobby, porque le gusta poder encarnar un personaje y serlo realmente por un día”, concluye. Por último, Lemoine va a lo práctico: “Si no te gusta, lo podés dejar”. Ella reconoce no poder hacerlo.

4.6 El cineasta

Fan Love es la primera película argentina que retrata los bemoles del *fandom* argentino. Nació de la mano del conductor de eventos y periodista Santiago Cúneo, quien escribió, dirigió y guionó la producción desde el 30 de junio de 2015. Se lanzó al público el 24 de junio de 2016, como el primer largometraje dedicado al mundo de los fans argentino. Se trata de una comedia romántica que sucede en eventos del ambiente local. La trama se centra en Hikari, una chica provinciana, que llega con entusiasmo e inocencia al *fandom* y se enamora de un chico de nombre Juan, al que una canción bien cantada en el escenario de un evento lo lleva a la “fama”.

Cúneo dice que Fan Love no es solo la historia de amor entre dos jóvenes, cuenta que su opera prima buscó retratar el “amor en tiempos del like, las relaciones líquidas, la fama efímera de la internet, el *bullying* y la inclusión en el mundo del Cosplay y el *fandom*”, que son solo algunos de los temas que desarrolla la película a través de su historia. Expone:

“Hacia meses que venía hablando de cómo tanto arte entre cosplay, *anisong*, *fanzine* y literatura, estaban desperdiciados, desoídos, mudos frente a un mundo enorme, y un país que muchas veces les da la espalda. Veía cosplayers trabajar en sus trajes a más no poder, y fotógrafos immortalizar ese esfuerzo en obras maestras, y pensaba, todo esto podría ser una gran película. (...)

Queríamos dar un mensaje. Por un lado, a la comunidad *fandom* y la juventud 2.0, de que no pierda el norte en sus vidas, que lo virtual no tiene que triunfar sobre lo humano, que lo que hay que ‘compartir’, son momentos con los seres queridos y como dice la canción oficial de



fanlove, que el amor es mucho más que un *like*. Y aparte, mostrarle al mundo *'muggle'*, a los *'outsiders'*, a los *'normales'*, que el *fandom* es un espacio de inclusión, sano, seguro, para desarrollar personalidades, virtudes y valores, entre ellos la amistad, el compromiso con uno mismo, el esfuerzo y el trabajo duro”.

Hikari hace de cosplayer dentro de la película y para ella: “son todos unos genios y lo mejor que le pasó al mundo” y se la pasa sacándose auto fotos con ellos y haciéndose fanática de sus páginas mientras que para Juan “son todos unos creídos e interesados”. Por otra parte, la producción audiovisual muestra prácticas habituales de los cosplayers: cómo se preparan para un evento “una noche antes”, preparan una *performance* en el escenario, la ensayan, los nervios previos al salir al escenario, la posibilidad de hacer “equipo”, combinar el canto con la actuación y la posterior entrega de premios en un concurso de cosplay. No es un dato menor tampoco que dos cosplayers estuvieran a cargo de la producción de vestuario y de la Dirección de Arte.



5. La Foto

“Todos los críticos deben ser asesinados”.
Man Ray.

5.1 Análisis

En el último capítulo de este trabajo de investigación, se ponen en juego las líneas de análisis planteadas: identidad y performatividad, cultura y consumo, la otredad y la diferencia y qué es ser cosplayer, en pos de dilucidar los modos en que las prácticas de los cosplayers de Buenos Aires son performativas. Se toma como punta de lanza al análisis del discurso de cada persona entrevistada en especial para esta tesina y, de la misma forma, los diferentes componentes discursivos y simbólicos encontrados dentro de las producciones artísticas y audiovisuales relevadas.

5.2 Qué significa ser cosplayer

Las personas que realizan cosplay, son personas que definen sus propias prácticas y, en sus discursos consolidan su identidad como tales. En el recorte investigado, se pueden vislumbrar distintas posiciones subjetivas en las que los puntos de adhesión a una identidad como cosplayers son temporarios y cómo van delimitándose de acuerdo a la época vivida. La identidad es un proceso inacabado y se encuentra en constante producción y elaboración por los mismos integrantes de la comunidad cosplayeril, quienes pudieron articular a través de los años qué era ser cosplayer para ellos mismos y lograron sentirse identificados con sus pares dentro de la misma comunidad.

Del mismo modo, la identidad cosplayeril se construye sobre la base del reconocimiento de algún origen común y unas características compartidas con el resto de los cosplayers. En principio, se registraron dos constantes: la primera es que los cosplayers conocieron al cosplay a través de otros cosplayers o grupos de fanáticos que compartían su amor y admiración por la actividad, ya sea en persona o medios de comunicación, tradicionales y no tradicionales, como en internet. En espacios donde se celebra el fanatismo como eventos.

Menna establece un primer punto de referencia para conocer y definir a la actividad en sus comienzos, en una publicación realizada por fans como ella, y ubica el origen del término en el país, con su primer concepto y peso respectivo. “Creo que la misma (la palabra cosplay) salió a la luz en una nota de la revista *Lazer* y todos la tomamos para diferenciar lo que hacíamos de un simple disfraz”. Un exterior constitutivo planteó una idea, una forma de entender al cosplay. “Ellos (revista *Lazer*) informaban que si asistías ‘disfrazado’, entrabas



gratis (...) De hecho, como no éramos tantos, siempre estaba el que quería convencer a los demás de hacer trajes”. Un “exterior constitutivo” invitó a un otro a sumarse a la actividad y representar a un personaje para integrar una comunidad de fanáticos que ya lo realizaban.

Unos años más tarde, Victoria Ruiz Menna sería ella misma un “exterior constitutivo” para conectarse con otros cosplayers través de otro medio de comunicación en auge: internet. Había creado un grupo en *Yahoo Groups* y llamaba a otros a intercambiar consejos e información o conocer quiénes eran parte de la actividad y entusiasmarse, a la vez que servía para reunirse: “COSPARG no solo era publicar tutoriales y experiencias, sino que también fue un modo de juntarse para ir a eventos a lugares cercanos y lejanos como Leyendas en Rosario”.

Para Inés De Nicola, quien compartió la misma época de gestación del cosplay en Buenos Aires con Menna, el cosplay llegó de a mano de otra cosplayer a quien miraba, con admiración, en la misma publicación para fans, *Lazer*. Lo que había gustado de la caracterización de Dolores Merlo era poder “ser otro por un día” y el hecho de que se pareciera al personaje, al menos en sus rasgos físicos y el traje realizado para la ocasión. Un exterior, una persona, determinaba la diferencia.

“En su momento había visto a una chica que se había disfrazado de Rei Ayanami y me había parecido genial. El traje estaba muy bien hecho y ella daba con el `physic du rol´. Y por otro lado tenía conocidos y amigos que hacían cosplay y supongo que eso también ayudó a que me metiera”.

No es la única dimensión que señala como atrapante. Otro espacio que también le llamaba la atención era la social, el compartir con otros el gusto por sus personajes preferidos. En sus palabras: “Lo que me atraía era ser ´otro´ por un día por un rato en una época en la existían pocos lugares donde se podía ir con ´amigos frikis´ a comprar un insignificante llaverito de Sailor Moon”.

La misma constante identitaria se registra en la red de redes. En 1998, Melina Noelia conoció el cosplay a través de un sitio dedicado a fans que rescataba la producción de fans para fans como ella, esta vez desde uno de los lugares de origen de la actividad: “Había chicas japonesas que se hacían unos trajes hermosos para la época casi al nivel de lo que son hoy. Incursionando más a través del tiempo, conocí a más y más referentes como Adella, Francesca Dani, Giorgia y la célebre Yaya Han”, narra la joven que tuvo como primer cosplay a Sailor Venus de la serie Sailor Moon. E introduce un factor social, que es característico del cosplayer, que es el invitar a otros a hacer cosplay y homenajear, en conjunto, a sus personajes preferidos: “Soledad, que era la presidenta del Fansclub `En el nombre de la Luna´ por aquellas épocas, quería que lo haga para un grupo que ella estaba formando, y le dije sí”.

Otra persona veterana en la actividad, Hagen Draug, hizo amigos a través del cosplay por el “simple hecho de tener cosplay”. Para él la razón de peso de hacerlo era “pasarla bien”



con “trajes sencillos”, que no requiriesen mayores inversiones con los que, según él, se pueden llegar a “buenos resultados”.

Más tarde, Luciana Peralta se vio en la necesidad de buscar un cosplay, para no sentirse “desnuda” en un evento y poder sentirse en la “libertad” de ser quien quería ser junto a sus amigos. Y podemos leer en su historia de vida una nueva dimensión emergente y solidaria de la actividad ya que, como ella misma cuenta, ayudaba tanto a hombres como a mujeres a cambiarse en los vestidores destinados para los cosplayers en los primeros eventos en los cuales se los convoca a ir gratuitamente si llevaban traje. Y pasaba la mayoría de sus fines de semana en casas de cosplayers y fanáticos como ella, que con los que se sentía identificados por ser fanáticos como ella.

Franco Cuccoro, reflexiona que el cosplay es algo único y cada uno lo lleva a su manera. “Lo importante es divertirse y ser uno mismo”, subraya en consonancia con lo que marcan todos los cosplayers relevados, que el cosplay es divertido, por sobre todas las cosas, y luego que cada persona tiene sus motivaciones personales al realizarlo. Que cada cosplayer lleva su identidad como cosplayer de forma vital y única. Que cada cosplayer se afina a la contingencia y que la identidad obedece a la lógica del más uno.

Por ejemplo, Ana Bertola empezó a hacer cosplay porque le parecía divertido pero más adelante sumó las ganas de aprender a confeccionar trajes. Esa instancia de auto superación junto a la de pasarla bien y conocer “gente nueva que comparte lo mismo que uno por este arte”, son las que preponderan a la hora de establecer prioridades esenciales para la Diseñadora de Indumentaria que descubrió a través del cosplay su vocación, en sintonía con las razones antes expuestas.

Dentro de esas personas que conoció en la actividad, que es un arte en su visión, se encuentra Ezequiel Blanco para quien el cosplayer es un “artista” y “y como todo arte muchas veces se transforma en un estilo de vida, que nos permite desarrollarnos plenamente en este ámbito artístico, conocer más y nuevas cosas, relacionarnos con otras personas y crecer como seres humanos”. Una actividad recreativa, una actividad que permitía entrar gratis a un evento, un pasatiempo, una instancia de sociabilización para hacer amigos que compartían los mismos gustos e intereses, una instancia donde el cosplayer comienza a descubrir sus habilidades como “artista” y comienza a identificarse como tal, al punto de hacer este su modo de expresión artística son varios aspectos de la misma arista cosplayeril y de su evolución en el tiempo y en la etapa del cosplay histórica y particular desde donde hable el cosplayer entrevistado.

Por ejemplo, en el caso de Roxana Ayala, el vallado identitario se correrá del arte a una disciplina en particular como ser la actuación. La cosplayer enuncia: “el cosplay se transformó para mí en el sueño cumplido de actor frustrado, este es el arte que logré soltar a través de



esto”. El sueño también se cumplirá para Lilia Lemoine quien disfruta de principio a fin del cosplay y le permite seguir desarrollándose artísticamente en cosas que son muy importantes para ella, entre ellas la actuación.

Poder hacer cosplay, para Geraldine Zedia, era un sueño pero desde otro lugar: la admiración por la actividad y por las personas que la materializaban. Ella expresa: “poder hacer cosplay personalmente siempre había sido un sueño, ya en mi adolescencia, cuando no era algo tan conocido aun, veía de vez en cuando cosplayers por internet a la salida del colegio desde los *cyber* y sentía una gran admiración, sentía que al menos quería una amiga cosplayer para poder aunque sea hablar del tema”.

De todos modos, “por más que se esté representando a un personaje en específico, cada uno le da su toque, y plasma parte de sí”, aclara Cynthia Luna en referencia a dos cuestiones a tener en cuenta: arte y re-significación del arte que un cosplayer realiza de un personaje de ficción. El cosplayer se siente identificado o al menos atraído por un personaje de ficción. A su vez, siente atracción por la actividad misma o quien la desarrolla y, por último, integra su propia identidad a la del personaje para poder caracterizarlo desde su punto de vista emocional, físico y mental.

Los cosplayers disfrutan de conocer gente nueva, disfrutan de compartir el cosplay con sus pares, son leales a ese ideal y lo mantienen pero, a su vez, también levantan la vara y subrayan una de las partes más satisfactorias a la hora de sentarse a coser y encarar un proyecto cosplayeril como es la auto superación de habilidades. Tal es el caso de Felicitas Bragán, quien, al igual que Melina Noelia, vio por primera vez un cosplay navegando por internet, algunos años antes de asistir a su primera convención: “Me gusta conocer gente nueva, compartir el hobby, hacer trajes con mis propias manos pero lo que más me fascina es mejorar”, en palabras de Felicitas Bragán.

Se pueden registrar en los discursos de los cosplayers rastros de lo que era ser cosplayer en los comienzos de la actividad, en los años 70, donde se gestó el cosplay, en sus respectivas mecas Estados Unidos y Japón. El cosplay es, ante todo, “interpretar un personaje que te guste”, afirma Ayala. Además, Natalia Telias expone que “permite a los fans ilusionarse con sus personajes representados e incluso compartir momentos con otros fans”. A Javier Tagliabue le gusta “crearle una fantasía a un niño”, mientras que Lilia Lemoine suma a la satisfacción de caracterizarse el fanatismo por la “la fantasía y la ciencia ficción”.

El cosplay es, en algunos casos, “algo que te hace poder liberar de las presiones y la monotonía del día a día y los problemas” y “poder maravillarte viendo como la gente con mucha alegría y orgullo se pone en la piel de personajes que ama y que encienden su espíritu”, en palabras de Zeida. Lo reafirma Yael Dunkwen al aseverar que “cuando hace cosplay, se libera: “Salgo de la presión rutinaria y me disfrazo de otra persona.” Esa libertad de la que ya hablaba Luciana Peralta al principio de su camino como cosplayer.



La normativa de qué es ser cosplayer fue y es negociada constantemente por los cosplayers quienes, a lo largo del tiempo y con el desarrollo de la actividad, evolucionaron en su forma material y simbólica. Si se puntualiza en lo que refiere a identificarse con la personalidad de un personaje, Dolores Merlo en *Lazer* desmitifica la “regla” pero valida la atracción real que siente una persona al caracterizarse: “no me identifico con Rei (de *Neon Genesis Evangelion*) ni puedo entender que alguien lo haga... Pero cada vez que iba a una comiquería era Rei, Rei, Rei, todo Rei, imágenes, gente hablando... Así que se me ocurrió disfrazarme”. Algo similar le sucedió a Luciana Peralta: “necesitaba un traje rápido y se me ocurrió ese (Trinity de la película *The Matrix*)”.

Ana Bertola cree que, con el tiempo, “se comenzó a buscar que el traje se vea más realista, pero esto todo surgió en base a que se amplió la actividad y se abrieron muchos canales de comunicación que permiten aprender de otros”. En este desarrollo, el cosplay pasó de estar en forma exclusiva en eventos de manera recreativa para luego ser utilizado en otros ámbitos. Blanco determina que hay que “pensar qué y cómo hacerlo (el cosplay) tanto como el usarlo ya sea para fotos o para subir al escenario” con el objetivo de “transmitir un poco de ese amor” que tiene por el personaje a los demás. “Los demás” que refiere no solo al público si no a sus pares, jurados de concursos de cosplay y fotógrafos con los que realizan sesiones de fotos.

En lo que devino ese crecimiento y constante aprendizaje fue en el cosplayer se nutriera de diferentes disciplinas artísticas y sea hoy “costurero, peluquero, zapatero, actor, diseñador, escenógrafo y miles de cosas más”, enumera Franco Cuccoro y agrega: “tranquilamente también puedo decir que ser cosplayer es ser atrevido, detallista, meticulado, responsable, observador... Y podría estar así toda la tarde”.

Milagros Florit re-afirma la cualidad del cosplayer actual de prestarle atención a los detalles: “en el momento de realizar un cosplay, los cosplayers somos muy detallistas y queremos que todo salga perfecto”. De la misma forma, Felicitas Bragán señala la capacidad de auto superación y la postura crítica en un camino que tiene como destino el de mejorar: “miro fotos de mis primeros cosplays, y miro fotos de ahora y es increíble lo mucho que mejoré tanto cosiendo como haciendo accesorios, y sé que todavía tengo muchísimo que mejorar”. Gastón Gispert es extremista: “con el cosplay la caracterización tiene que ser completa al punto que la persona desaparezca y solo veamos al personaje que hemos elegido”.



5.3 De recrear a crear

El sujeto no es pasivo al recepcionar la cultura. Se aprecia cómo el **cosplayer** se convierte en “prosumidor”, ya que produce objetos (trajes, accesorios, escenografías, producción de audio y video, peina pelucas, aprende de efectos especiales y los aplica en un escenario o máscara) y hace emerger un nuevo modo de nombrar a la realidad de acuerdo a su grupo de pertenencia. Palabras como “*cosmaker*”, “*crossplay*”, “*gender bender*”, “*fandom*”, “*wig*”, “*wig cap*”, por sólo mencionar algunas, son habituales y de uso común entre ellos. Además, elaboran nuevas versiones de los trajes de los personajes a los que representan (Lilia Lemoine, por caso) lo cual habla de la creatividad y elaboración puesta en juego en cada cosplay.

Si se revisan los discursos de los cosplayers relevados y se contraponen con las características de los fans elaboradas por Jenkins encontramos que los cosplayers son personas que gustan de un comic, serie o una película. Esa “proximidad emocional” que luego materializan como personas que gustan de esos personajes en el cosplay, se ve puesta en el cosplay mismo y ellos mismos muestran que es algo de lo cual volverse adeptos, sin perder de vista los beneficios culturales y sociales que eso conlleva, volviéndose una experiencia única.

“Siempre salía de mi casa el viernes a la noche y volvía el lunes a la mañana para ir al laburo. Puros encuentros en las casas de los cosplayers”, rememora Luciana Peralta en relación a cómo invertir su tiempo de ocio, relacionamiento y esparcimiento. Lo que lleva a hacer cosplay para Ana Bertola es el amor y la pasión por lo que hace: “es una pasión lo que lleva a hacer cada traje, tienen trabajo y dedicación, pero todo vale la pena”.

El cosplay asimismo ocupa un lugar “especial” en la vida de Natalia Telias: “es algo que valoro mucho desde aspectos artísticos y, viéndolo desde afuera, apreciando el trabajo de jóvenes, niños y adultos que pasan días y días trabajando en sus trajes para lucir en el evento que en el que vos colaborás”, reconociendo el esfuerzo de los cosplayers, tanto como cosplayer como eventual participante de staff dentro de convenciones. Mai Ligenfelder aclara que nunca hizo cosplay para tener “fans” sino “nuevos amigos” y “divertirse” en el proceso. “Hoy en día continuo con esa filosofía y, aunque rara vez gané el primer puesto de concursos grandes, a los que asistí, siempre me hace feliz saber que a mucha gente le gustó lo que hice y disfrutó conmigo al ver la *performance*”, revela sobre la apreciación del cosplay que hace el público.

El lugar de Milagros Florit es el escenario a los que los cosplayers son llamados a subirse, dentro de eventos, en concursos, desfiles y competencias a los que asisten. En primera persona, expresa todo lo positivo que le trae esa instancia como cosplayer: “a mí me gusta mucho actuar e interpretar un personaje que tanto me gusta, idear un mini acto y ponerlo en práctica. Que la gente lo vea, lo entienda y le guste. Pero principalmente que me



quede el recuerdo a mí, de la linda experiencia vivida, que además ayuda a seguir mejorando día a día y motiva aún más”.

Para Cynthia Luna, el cosplay, es “un hobby maravilloso”, que disfruta “día a día, porque no se trata de coleccionar algo, sino aprender en cada proyecto”, coincide con Milagros Florit y otros cosplayers entrevistados. Ella, al igual que Milagros Florit, lo puede hacer en conjunto con su pareja: “es genial compartir un hobby con alguien que amás. Cuando algo no sale como lo planeabas, el otro da una mano y lo sigue en sus locuras. Los dos nos incentivamos. Tenemos una hija de 2 añitos y ya lleva 5 cosplays –se ríe- y esperamos que tenga el mismo amor por este hobby que nosotros”.

Lilia Lemoine atestigua que el cosplay es su “mundo”, y en otros cosplayers encuentra “el apoyo, la felicidad y el cariño” que “nunca” tuvo “cuando iba a la escuela, la facultad” o en sus trabajos anteriores confiesa. En una entrevista a un medio de comunicación chileno Glory Lamothe responde que al cosplay le debe “muchísimas cosas” y la “más importante” es “la autoestima”. Explica: “yo venía de un tóxica relación con una ex pareja y la verdad es que me sentía muy mal conmigo misma y, al hacer cosplay, de a poco, empecé a quererme un poco más, a aceptar mi cuerpo, mi cara; aprendí de maquillaje, de fotografía y gracias a esto pude salir de un pozo depresivo y de un bloqueo que me generó una persona”.

Desde el comienzo de la actividad, el cosplay captó la atención de los **organizadores de eventos**:

“Los cosplayers fueron la verdadera atracción de la convención, mediante originales y grandes disfraces llenaron de color y diversión un evento que de otra forma hubiera sido un velorio. La gente se sacaba fotos con los disfrazados, les hacía firmar autógrafos... ¡Era increíble! Sin duda, fueron el plato fuerte. Y nuestros concursos de disfraces fueron calificados por unanimidad como lo mejor de *FantaBaires*”.

Los organizadores de eventos a los que se consultó en especial para esta tesis fueron antes cosplayers o fans que lograron combinar sus gustos e intereses y con las actividades que disfrutaban como público, esta vez desde el lugar de la producción. Cada uno, tiene una visión particular que responde a su propia experiencia en la materia cosplay y dedican gran parte de su vida en estas producciones que comparten con sus amigos, familia y allegados. Esto también los coloca en el status de “prosumidores” y re-significantes de sus propias prácticas.

Los organizadores de eventos estuvieron involucrados en diferentes tipos de concursos de cosplay a nivel nacional o internacional en donde pudieron dar apoyo a la actividad cosplayeril. Leandro Lagomarsino no duda en declarar que el cosplay argentino es uno de los mejores de Latinoamérica.



El incentivo al cosplayer también se pone de manifiesto en Walter Medina para quien “el concurso de cosplay es la ‘frutilla del postre’ del evento que lleva a cabo. “El premio es importante, ya sea dinero en efectivo o elementos como la máquina de coser, instrumento más que importante para un cosplayer”, explica.

Los organizadores de eventos reconocen la finalidad última del concurso de cosplay que es la auto superación en todos sus niveles (creativamente en elaboración de trajes, presentaciones espectaculares o emotivamente en el amor por el personaje) y el compartir con otros sus presentaciones. La evolución de las mismas han sufrido cambios en cómo un cosplayer encara el espacio “escenario” que es uno de los espacios recorridos por los cosplayers.

El **concurso de cosplay** es un lugar donde el cosplayer puede compartir su proximidad emocional con el personaje elegido y el final de su recorrido luego de planear una presentación (ver Milagros Florit Potter) y preparar un traje con esmero y, es, a la vez, un componente que otorga la posibilidad a los cosplayers a auto-calificarse y auto-reflexionar sobre su propia actuación y presentación cosplayeril. Los parámetros registrados en las dos modalidades de concursos de cosplay “desfile” y “*performance*” son:

- Actuación;
- Parecido con el personaje;
- Prolijidad en la confección del traje;
- Elaboración de la presentación;
- Mímica de las canciones o diálogos grabados;
- Construcción de escenografía;
- Poses;
- Reacción del público;
- Etc.

El cosplay es igualado, en la mayoría de los casos, a “arte” y “cultura” para los cosplayers mismos y artistas de otras disciplinas, como Andres D’Arcangelo (pintura), Ezequiel Méndez o Fernando Brischetto (fotografía) y Gastón Pedro Gispert y Santiago Cúneo (producción audiovisual), y los organizadores de eventos no son la excepción. De los últimos, emerge un concepto nuevo que es de “cosplayer profesional”.

Victoria Ruiz Menna menciona en su artículo en Anime Friends Magazine que el público “consume” cosplay, como si fuera un “producto”, con todo lo “bueno y malo que eso puede traer”:

“El cosplay se ha transformado de lo que fue en sus inicios, ya sea tanto aquí como en sus países de origen, desde la trasgresión de la ‘norma’ hasta convertirse en un producto de consumo más, con todo lo positivo y negativo que pueda traer. Aun así, la magia y el encanto



de su esencia se mantiene, siempre es, al fin y al cabo, otorgarle el cuerpo a un personaje ficticio, pero que tiene tanto del 'actor' cómo él mismo lo desee construir. La interpretación personal de quien lo 're-crea' de lo que nació en la imaginación de su autor/creador”.

En la visión de Walter Medina, “los cosplayers son artistas y deberían ser considerados como otros artistas siempre que sean invitados de la organización” ya que “el cosplayer que asiste al evento como público realiza el cosplay por su propio gusto y divertimento y está sujeto solo a las ‘reglas’ del público general, pudiendo ser partícipe del concurso y de todas las actividades del evento”.

Pablo Sebastián habla del crecimiento del cosplay al alcanzar la masividad en la actualidad:

“Cada cosplayer tiene miles de seguidores que están pendientes de sus trajes y dónde los presentarán. Con la inminente llegada de nuevas competencias nacionales e internacionales y la cada vez más multi-mediáticas redes sociales, la exposición será tal que el nivel profesional aumentará drásticamente y fenómeno será muchísimo más masivo”.

Federico Albornoz señala que la exposición de la actividad cosplayeril en las Redes Sociales puso al cosplayer mismo en una posición donde es proclive a recibir frases hirientes:

“(…) ‘El público’ es el primero en desmotivar y señalar, con frases del tipo: ‘está muy gorda’, ‘está muy flaca’, ‘no tiene culo’, ‘es muy negro’, ‘otako’ y miles de cosas más. El cosplayer en los eventos actualmente es un invitado, una presencia, alguien que va a trabajar al evento. Como los cantantes de covers, bandas, youtubers, etc. Algunos hasta dan shows (...) Ya fue todo. A mi sinceramente me gustan más los cosplayers de ahora. Y estoy a favor de pagarles”.

Felicitas Bragán cuenta que, en los eventos a los que ha asistido, las personas que no son cosplayers “pueden llegar a decir cosas ofensivas si tu peso tal vez no es el que ellos consideran ideal, o tu peluca está un poco desacomodada, o tu cosplay quizás no es el mejor”.

Los cosplayers encuentran en ellos mismos habilidades completamente desconocidas que los hacen sentir bien consigo mismos y pueden, a través del desarrollo de ellas, mantenerse a sí mismos realizando actividades artísticas y hasta monetariamente y hacer que otras personas también puedan ser cosplayers e inspirarlos a que realicen sus propios trajes y alcanzar sus metas. Existen varios tipos de ocupaciones comunes para los cosplayers:

- Dar talleres de cosplay;
- Realizar cosplays a medida para otros cosplayers;
- Ser presencia en eventos nacionales e internacionales (dando charlas motivacionales, teniendo su propio stand, etc.);
- Comercializar accesorios para cosplayers como lentes de contacto y pelucas;
- Vender sus trajes usados en páginas de compra y venta de trajes usados;
- Vender su contenido (como sesiones de fotos exclusivas) en la red social Patreon y otras afines o impresas en stands particulares de cada cosplayer;



- Etc.

Tanto *Shinka*, taller de cosplay, como *Alchemy*, son dos emprendimientos que surgieron del carácter social de la actividad. Por su parte, cosplayers experimentados como Cynthia Luna, Sebastián Díaz y Roxana Ayala, por sólo nombrar algunos realizan trajes a pedido, logrando mantener intactas tanto sus motivaciones como su capacidad de auto superación, ya que es puesta en juego en cada nuevo pedido que se le acerca, además de seguir realizando sus propios cosplays para divertirse y asistir a eventos o sesiones de fotos especiales.

5.4 Como cualquier otro

A menudo los cosplayers son tomados como *outsiders*, como personas que se encuentran ajenas a la realidad de una persona no-cosplayer. A lo largo de los años, los estudios académicos mencionaron a los fans, y por ende los cosplayers, como “una comunidad social alternativa con fines utópicos”. Los estudios académicos, asimismo, también registraron lo que los medios de comunicación masiva (con “tono burlón” diría Otero) tenían para decir acerca del *fandom*, que no es más que reafirmar lo que se vivía en la generalidad misma de la sociedad al cuestionar la contingencia y la vitalidad misma de la identidad se venía forjando. Estas afirmaciones fueron puestas en jaque por los estudios académicos al registrar las voces de los fanáticos asimismo como la de las personas que admiraban lo que hacían.

Victoria Ruiz Menna lo ilustra de la siguiente manera: “fue muy loco hacer el recorrido desde mi casa en La Plata hasta el Centro Municipal de Exposiciones. O sea: Colectivo–Tren–Subte–Caminata con un atuendo poco convencional para el resto de los transeúntes”. Y Santiago Cúneo quería mostrarles a “los ‘outsiders’, a los ‘normales’ que el *fandom* es un espacio de inclusión, sano, seguro, para desarrollar personalidades, virtudes y valores, entre ellos la amistad, el compromiso con uno mismo, el esfuerzo y el trabajo duro”. Tanto para ella como para los demás era llamativo estar haciendo lo que hacían pero no menos emocionante: “en mi caso particular me gustaba ver la reacción de la gente ya sea en el evento o yendo en grupo disfrazado por la calle”, dirá sobre el pasado *Moskman Zeta*, organizador de eventos, ya que era una práctica reservada para las “fiestas de disfraces” (aceptación de Halloween mediante) o eventos en el exterior que no tenían que ver con la idiosincrasia local, como las convenciones en Estados Unidos o Japón.

Del punto antes mencionado se desprenden varias aristas:

- Los cosplayers tienen ocupaciones como cualquier persona (Ezequiel Blanco es abogado, Natalia Telias es maestra, Ana Bertola, Diseñadora de Indumentaria, Javier Tabliugare contactólogo, Milagros Florit, estudiante de la carrera de Historia, Victoria Ruiz Menna, estudiante en la Universidad de La Plata de



Bioquímica, Gastón Pedro Gispert cineasta, Yael Dunckwen, Diseñador Gráfico por nombrar solo algunos). Separan los ámbitos y espacios y otorgan al cosplay un lugar particular de acuerdo a sus ganas, tiempo y motivación. Y re-significan espacios y tiempo particular para poder desarrollar su actividad. Ana Bertola bromea al respecto y dice: “No vas disfrazado a comprar el pan”. Magalí Sanyán señala: “Se hace cosplay para un momento específico, uno se produce, se viste, se pone un maquillaje especial, se peina especial, para hacer cosplay”. Sebastián Díaz relativiza: “Si la gente puede criticar, critica, sin importar el ámbito en el que se encuentre”.

- Los cosplayers comparten con su entorno, con sus familias el cosplay que también se vuelven entusiastas, si antes ya no lo eran, del cosplay mismo. Ana Bertola asegura que “es muy lindo compartir con la familia y sentirse apoyada”. Mai Ligelfelder se enorgullece con su padre: “a mi papá le gustan mucho los trajes que hago”. Yael Dunkwen se sintió animado con los suyos desde el comienzo: “mi familia lo tomó bastante bien”. La familia de Franco Cuccoro ve el lado positivo y constructivo del pasatiempo: “les parece algo sano, que en definitiva me hace crecer como persona y como que nunca nada nuevo de lo que uno aprenda es malo”. Para los Sayán, “después de superar que le pareciera extraño, que gaste plata en eso –narra Magalí-, hoy me bancan en todo lo que hago con respecto al cosplay y de hecho admiran lo que hago”. La heroína número uno para Lilia Lemoine es su madre quien “le encanta ver que coso y me divierto y la gente de sistemas (antes de su ingreso al mundo cosplayeril) no tiene nada que objetar”
- Los cosplayers invitan a los demás a animarse a realizar esta actividad y “sacarse el miedo” al “qué dirán”. Mai Ligenfelder entusiasma: “es algo hermoso, es arte y por más que la gente pueda decir que le gustó o no le gustó... Siempre va a haber gente que no le guste lo que hacés (...) Y en cuanto al que da miedo armarlo, creo que aunque sea algo difícil o casi imposible hay que buscar maneras de cómo aprender a hacerlas por al principio, a lo mejor, da miedo hacer algo y que te quede mal, que te mandes una cagada, uy esto lo voy a tener que arreglar”. Lilia Lemoine aconseja: “lo mejor es ponerse en contacto con personas que ya lo estén haciendo. Hay foros, grupos de Facebook, eventos. No es necesario que vayas solo y podés probar. Y si no te gusta, dejarlo”. Natalia Telias orienta: “si es por una cuestión personal de que es tímida la persona, que no se anima a la exposición, es respetable. Pero también estaría copado que se sacara el miedo”. Ana Bertola cerciora: “enseguida te vas a dar cuenta de que el público está ahí para apoyar y que vas a conocer un montón de personas con las que vas a aprender un montón de cosas”. Romina Bosich destierra prejuicios: “que se olviden de todo lo que dice el resto. Mientras lo disfruten, no importa si sos flaco, gordo, no importa. Uno tiene que disfrutar, todo tiene que nacer de uno y sentirse bien y, nada, no le tiene



que importar el resto. Si vos querés hacer cosplay, hacélo desde el corazón”. Por último Magalí Sanyán recurre a la memoria: “uno hace esto porque le gusta, es un hobby, porque le gusta poder encarnar un personaje y serlo realmente por un día”.



7. Alcances

“Los trucos de hoy son las verdades del mañana”.
“**Man Ray**”

7.1 Aperturas

La pensadora contemporánea Suely Rolnik abre el espectro de los estudios identitarios y deja claves para re pensar qué es la identidad hoy. De acuerdo a sus reflexiones, lo primero que se puede señalar es que no es posible trazar un “perfil de la subjetividad”, ya que a pesar de que “la modernidad nos habituó a pensar la subjetividad a través de las formas en las cuales se expresa o se presenta” como ser “la forma en que uno se viste, se relaciona, ama, tiene relaciones sexuales, vive, trabaja, arregla su casa”, al mismo tiempo existen otras dimensiones de la subjetividad “igualmente materiales y reales”, donde la subjetividad también vive inmersa que responde a “un entramado de universos específicos y en constante cambio: políticos, culturales, sexuales, etc. que existen en la subjetividad bajo la forma de sensaciones a los que no todos pueden acostumbrarse, aferrándose a ilusiones identitarias”. (Rolnik, 1997: p 4).

Por “la cantidad enorme de universos, como por la propia lógica del capital” las figuras se deshacen “muy rápidamente”, y un individuo se ve en la necesidad de reorganizar su identidad con los nuevos ‘kits de identidad *pret a porter*’ exportados de otros países, “en vez de inventar nuevos modos de existencia por los que la vida pueda expandirse creativamente” (Rolnik, 1997: p. 6).

Frente al tembladeral de la identidad, muchas personas se reorganizan alrededor de una reproductividad identitaria, cuando en verdad cada uno es habitado “por infinidad de universos” además de un flujo identitario particular con el que se identifica o se nombra a sí mismo. Consultada por el interrogante “qué es LA MUJER”, Rolnik, especialista en género, responderá “¡Qué sé yo qué es LA MUJER”. De la misma forma, este trabajo de investigación se interrogó “qué es SER COSPLAYER”, y la respuesta que desde aquí se afirmará será asimismo contundente y teniendo en cuenta la singularidad como premisa: “¡qué sé yo que es SER COSPLAYER!”.

Es que el “régimen identitario de organización de la identidad” debe ser combatido ya que la “complejidad no es una abstracción sino que se está gestando y elaborando en el entramado social, y está ahí como en movimiento” (Rolnik, 1997: p. 7).

El tema de este trabajo de investigación fue directo a analizar las relaciones comunicacionales y culturales que conforman la identidad de los cosplayers en Buenos Aires. Como objetivo general, focalicé mi atención en conocer las prácticas de los cosplayers de



Buenos Aires y cómo estas son significadas por ellos mismos. En particular, dilucidar cuáles son esas las prácticas, cómo son significadas por cada cosplayer y dar cuenta de los componentes económicos y simbólicos que se ven involucrados en el proceso. Se tomó como hipótesis central que el ser cosplayer es un acto performativo.

En el proceso, se pudo apreciar que cada cosplayer es una realidad compleja en sí misma y es habitado por una infinidad de universos que lo atraviesan y se encuentran en tensión entre sí. El cosplayer no se encuentra aislado de su contexto social. Muy por el contrario: sus prácticas son sociales. La comunidad cosplayer se encuentra en cambio constante y se retroalimenta a sí misma a cada momento, con cada acción. La identidad cosplayeril, ergo, lejos está de ser estática y se construye personal y colectivamente, negociando la normativa de lo que es ser cosplayer constantemente.

Los cosplayers buscaron compartir con otros, por fuera de su seno familiar, sus gustos, su entusiasmo. La creación de *mailing lists*, grupos de Facebook y la publicación de sus fotos en páginas web de distinta índole responden al carácter visual de la actividad, el intercambio informativo y el aporte de los fotógrafos de cosplay que se vieron interesados en retratar el esfuerzo y dedicación de los cosplayers en representar a sus personajes preferidos, con poses particulares, el nivel de la elaboración de trajes y accesorios. El trabajo artístico y cultural que se realiza en conjunto logra resultados de gran impacto y de gran satisfacción para las dos partes.

Con el cosplay logran expresarse a sí mismos y alcanzar metas personales y profesionales, en algunos casos, por ejemplo, formarse en carreras como Community Management, Diseño de Indumentaria, vestuario, efectos especiales, maquillaje, fotografía, entre otras, y cumplir sueños. Para algunos cosplayers es solo un hobby y queda en un lugar secundario, lúdico y de esparcimiento. En todos los casos puede registrarse una variable fundamental: sea por lo que fuera que una persona interpreta a un personaje, la instancia de auto superación es clave.

Rescatando algunas afirmaciones, el cosplay puede llegar a ser “algo personal”, “algo que te hace poder liberar de las presiones y la monotonía del día a día y los problemas”, “compartir”, “hablar con gente nueva”, “conocer”, “aprender”, “disfrutar”, “ver muchas cosas más allá de lo normal”, “poder maravillarte viendo como la gente con mucha alegría y orgullo se pone en la piel de personajes que ama y que encienden su espíritu”, “ver la sonrisa de tus amigos cuando se juntan a divertirse”, “estar orgulloso del progreso tanto propio como de los demás a tu alrededor”, y que “quizá sin querer la energía de los demás y sus ganas de mejorar se te contagien”. “Querer mejorar porque cuando lo usás, ya sea hecho por uno o por alguien más, se puede sentir una inmensa alegría que te llena el cuerpo”. El cosplay “efectivamente como muchos dicen es también liberación”: “Uno trata de convertirse prácticamente en un actor. Algunos nacen con ese ‘don’, otros se esfuerzan lo más que pueden en llegar a ello y



que al ver sus fotos puedan sentirse completamente orgullosos, y que los demás disfruten viéndolas”.

Sin embargo, Rolkin invita a combatir la misma referencia identitaria. Afirma que es necesario que la subjetividad “no se organice a partir de figuraciones previas a ser consumidas, sino que es necesario desarrollar toda una nueva forma de escuchar -que debe ser construida, que no existe aún- al plano de las sensaciones, de la subjetividad (...) crear con los recursos que cada individuo o grupo dispone, nuevas formas de ser en el mundo que hagan que estos estados sensibles encuentren maneras de expresarse, y que la vida pueda seguir su flujo, su curso, ya que en la medida en que se mantenga la referencia identitaria, es la vida del colectivo como un todo la que se bloquea.

En la visión de Butler, el individuo es una estructura lingüística en formación y el apego a la identidad como algo dado puede llegar a oprimir a la identidad misma. “La vida resiste a la idea de la identidad, es necesario admitir la ambigüedad. A menudo la identidad puede ser vital para enfrentar una situación de opresión, pero sería un error utilizarla para no afrontar la complejidad”, afirma e intuye: “Tal vez nuestra lucha sea menos para producir nuevas formulaciones del género que para construir un mundo en el que la gente pueda vivir y respirar dentro de la sexualidad y el género que ya viven” (Butler, 2008: p. 1).

Por ejemplo, Francisco Abarai “vive y respira” su vida como cosplayer, de forma natural. El pequeño, quien realiza cosplay desde los 9 años con el apoyo de sus papás, cumplió 12 años el sábado 20 de mayo del presente año y para festejarlo organizó una “juntada” con sus amigos del *fandom* para hacer cosplay y fotos con ellos en el parque de Ciudad Universitaria de la Universidad de Buenos Aires, cerca de la facultad de Agronomía. Del cosplay le gusta “todo”, pero en particular, tener amigos que hacen cosplay y sorprenderse con los cosplays nuevos que confeccionan. Con las performances de los demás, se maravilla. “Quiero ser de los primeros en participar, así me puedo poner los anteojos cuando bajo del escenario y ver todo”, comenta. Pero lo que más disfruta es observar que “muchas gente tiene una vida gris y el cosplay es como un arcoíris para los que nos reunimos y lo pasamos bien”.

Por este motivo y todos los antedichos, esta investigación deja abiertas las puertas para que se puedan seguir de cerca a las nuevas generaciones de cosplayers y a sus expectativas con respecto al cosplay y a vislumbrar cómo las vigentes resuelven sus dicotomías en las dimensiones personales, profesionales, sociales y virtuales, mediante la escucha activa de sus propios universos y sensaciones y con la creatividad como piedra basal para enfrentar el pánico cuando esos universos se tambalean*

*(Agrego en mi ponencia de Frikiloquio 2017 y dejo en esta tesis sentado para quien la lea de acá al futuro: El cosplay es amor, amistad, arte, color, esperanza, vida frente a sus opuestos binarios)



8. Bibliografía y Referencias:

- Friki. (2011). *Diccionario popular*. Recuperado de <https://www.diccionariopopular.net/que-significa/friki>
- Actis, F. (7 de Marzo de 2014). La dimensión institucional de la violencia de género. Recuperado de <http://observatoriomedios-genero.blogspot.com.ar/2014/03/la-dimension-institucional-de-la.html>
- Álvarez Gandolfi, F. y Borda, L. (2014). El silencio de los otakus. Estereotipos mediáticos y contra-estrategias de representación. Recuperado de <http://www.idaes.edu.ar/papelesdetrabajo/paginas/Documentos/n14/1.4.%20Borda%20y%20Gandolfi%20El%20silencio%20de%20los%20otakus.pdf>
- Barca, A. (19 de mayo de 2014). Resúmenes socio (filo). En busca de la solidaridad. Recuperado de <http://lpmnoentiendonada.blogspot.com.ar/2014/05/becker-outsiders.html>
- Belizón, S. (23 de Octubre de 2014). Cuál es el origen de la palabra cosplay. Alfa Beta Juega. Recuperado de: <http://www.alfabetajuega.com/noticia/cual-es-el-origen-de-la-palabra-cosplay-n-44402>
- Bonnichsen, H. (2011). Cosplay – Creating, or playing identities? An analysis of the role of cosplay in the minds of its fans. Recuperado de: <http://su.diva-portal.org/smash/get/diva2:424833/FULLTEXT01.pdf>
- Bravo Guzmán, M., Nieto, S. A., Charco Chavez, V. L. (2010) *Identidad Juvenil y la práctica del cosplay* (Tesina para la Licenciatura en Psicología Social). Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa. División de Ciencias Sociales y Humanidades. Recuperado de: <http://tesiuami.izt.uam.mx/uam/asp/am/presentatesis.php?recno=15632&docs=UAMI15632.pdf>
- Butler, J. (18 de Octubre de 1998). Actos performativos y constitución del género: Un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista. Debate Feminista. Recuperado de: <http://www.jstor.org/stable/42625381>
- Canclini, G. (2004). *Laberintos de sentido, en Diferentes, desiguales y desconectados*, Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Canto Ortiz, J. M. (Número 5 Primavera de 2004). Análisis del Discurso. Manual Para ciencias sociales. Revista de Pensamiento e investigación social. Recuperado de: <http://atheneadigital.net/article/view/134/134>
- Cremona, F. (Febrero de 2005). Apuntes sobre el sentido definitivo. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/14739768/ApuntessobreeelSentidoDefinitivo1>
- Friki. (2015). *Diccionario de la lengua española*. Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=IUmogtr>
- Del Águila, Ú. (Noviembre de 2008). Entrevista a Judith Butler y Beatriz Preciado. Recuperado de: <http://paroledequeer.blogspot.com.ar/2014/09/entrevista-con-judith-butler-y-beatriz.html>



- Delfino, S. (2009). Investigación y activismo en el vínculo entre teorías de género, identidad de géneros y luchas políticas. *Trampas de la Comunicación y la Cultura* (Nº 66), p. 44, 45.
- Díaz Lozano, J. y García Torres, R. (9 y 10 de Diciembre de 2010). La herencia cultural a diez años de las puebladas en Cutral Có y Plaza Huíncul. VI Jornadas de Sociología de la UNLP. Recuperado de: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.5196/ev.5196.pdf
- Dominguez, N. y Zanduetta, L. (2003). *Aportes Teóricos/metodológicos para la investigación en Comunicación. Reflexiones sobre métodos, técnicas y herramientas para la investigación en Comunicación*, La Plata, Argentina: Editorial de la Universidad de La Plata.
- Enriquez, M. (1 de Noviembre de 1999). Un fenómeno masivo, con espíritu de culto. Pagina 12. Recuperado de: <http://www.pagina12.com.ar/1999/99-11/99-11-01/pag19.htm>
- (2013). Entretelas cosplay. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=6RQoEil_HmM: parte 1.
<https://www.youtube.com/watch?v=NX8xLrlqUB0>: parte 2.
<https://www.youtube.com/watch?v=RO1dsvIkZW4>: parte 3.
- Estudiantes UBA. (27 de Noviembre de 2009). Gramsci (Hegemonía/Bloque hegemónico) resumen. Recuperado en: <http://www.estudiantesuba.com/sociologia/sociologia-politica-sociologia/594-gramsci-hegemonia-bloque-hegemonico-resumen.html>
- E-Tesis. (2008). Programa de investigación: Comunicación, prácticas socioculturales y subjetividad. Recuperado de: <http://perio.unlp.edu.ar/tesis/e-tesis/taxonomy/term/2>
- Forastelli, F. (1999). Dossiers Feministes: La construcción del cos. Una perspectiva de género. Recuperado de: https://books.google.com.ar/books?id=S2L1i3oTab4C&pg=PA125&lpg=PA125&dq=forastelli+diferencia&source=bl&ots=u96ozOV0Vy&sig=H_sUspjDzUkSre9S5Nc4kjF1uEU&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjvZXrz7jQAhWDW5AKHeI7DPoQ6AEIGTAA#v=onepage&q=forastelli%20diferencia&f=false
- Ferrante, N. (2008). Una ventana para mirar y dejarse ver: constitución de subjetividad en blogs y fotologs. IX Congreso Argentino de Antropología Social. Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Misiones, Posadas. Recuperado de: <https://www.aacademica.org/000-080/34.pdf>
- Flichtentrei, D. (2006) La cuestión gay. El sexo o la sexualidad en una experiencia, no un acto. Recuperado de: http://www.intramed.net/userfiles/meccia_e_flichtentrei_d.0.pdf
- Forastelli, F. (9 de Junio de 2007). Regulaciones Culturales y violencia. Recientes debates en el movimiento de mujeres queer en América Latina. *Feminismo/s*. Recuperado de: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/3640/1/Feminismos_09_04.pdf
- Geertz, C. (1973). *Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture*. "The Interpretation of Cultures: Selected Essays", New York, Estados Unidos, Basic Books.
- Glosario Graner BCN. (30 de Junio de 2012). Performatividad según Jaques Derrida y Judith Butler. Recuperado de <http://granerbcn.cat/glosario-06-performatividad-ii-segun-jacques-derrida-y-judith-butler/>



- Guber, R. (2001). El trabajo de campo. La etnografía. Método, campo y reflexividad". Enciclopedia Latinoamericana de Socio cultura y Comunicación. Recuperado de: http://200.5.106.120/secretarias/academica/catedra/dinamica/unidad5/complementaria/etno_guber.pdf
- Guber, R. (2001). La entrevista etnográfica. La etnografía. Método, campo y reflexividad. Enciclopedia Latinoamericana de Socio cultura y Comunicación. Recuperado de: http://200.5.106.120/secretarias/academica/catedra/dinamica/unidad5/complementaria/etno_guber.pdf
- Guber, R. (2001). Enciclopedia Latinoamericana de Sociocultura y Comunicación. Recuperado de: http://200.5.106.120/secretarias/academica/catedra/dinamica/unidad5/complementaria/etno_guber.pdf
- Hall, S. y Dugay, P. compiladores (2003). *Introducción: ¿quién necesita 'identidad'?. Cuestiones de identidad cultural*, Londres, Inglaterra: Editoriales Amorrortu.
- Katok, M. (2009). Género y juventud: los imaginarios sociales sobre las mujeres. Recuperado de: <http://www.perio.unlp.edu.ar/observatoriodejovenes/sites/perio.unlp.edu.ar/observatoriodejovenes/files/KATOK-MERLI%20ok.pdf>
- Butler, J., Laclau, E. y Zizek, S. (2003). *Contingencia, hegemonía y universalidad. Diálogos contemporáneos en la izquierda*, México DF, México, FCE.
- Lewin, M. y Najmanovich, D. (1997). ¿Ofertas identitarias de fin de siglo? Reportaje a Suely Rolnik. Suplemento Futuro de Página 12, p 7.
- Lotecky, A. (2006). Cosplay Culture: The development of interactive and living art through play. (Investigación de grado del Master en Artes del programa Moda). Ryerson University, Toronto, Ontario, Canadá. Recuperado de: <http://digitalcommons.ryerson.ca/cgi/viewcontent.cgi?article=1808&context=dissertations>
- Florit, M. (2 de marzo de 2016). 5 Tips de actuación. Revista Show Your Cosplay. Recuperado de: <http://revistacosplay.com/5-de-tips-de-actuacion-por-mandy/>
- Marcús, J. (2011). Apuntes sobre el concepto de identidad. Intersticios. Revista de pensamiento crítico. Recuperado de: <file:///C:/Users/Juli/Downloads/6330-27786-1-PB.pdf>
- López Herrera, M. C. y González López, L. (2012). La relación Cultura/Comunicación como un proceso histórico. Recuperado de: <http://www.calleb.cult.cu/index.php/pretextos/47-cultura-/1553-la-relacion-cultura-comunicacion-como-un-proceso-historico-social>
- Del Mar Grandio, M. (2009). Audiencia, Fenómeno fan y Ficción Televisiva en el caso de Friends. Recuperado de: <https://books.google.com.ar/books?id=3vawsul5jX8C&pg=PA44&lpg=PA44&dq=ienson+fandom+como+una+patolog%C3%ADa&source=bl&ots=b94e0lLxZD&sig=7kZxpFD8Y9s37k5CitL3UXMLoOo&hl=es&sa=X#v=onepage&q=jenson%20fandom%20como%20una%20patolog%C3%ADa&f=false>
- Martínez Alonso, G. (Julio – Septiembre de 2013). Tres momentos de la circulación del manga y anime en Argentina. Revista Question. Recuperado de: <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/viewFile/1847/1638>



- Martínez, D. (2016). La educación primaria de jóvenes y adultos en La Plata. Un análisis de las subjetividades y las prácticas desde Comunicación/ educación. (Tesis de magíster en planificación y gestión de procesos comunicacionales). Universidad Nacional de La Plata. Recuperado de: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/22447/Documento_completo.pdf?sequence=2
- Menna, V. R. (2016). La historia del cosplay en Argentina. Anime Friends Magazine (Edición número 6), p 43.
- Becker, H. (2009). *Outsiders: hacia una sociología de la desviación*, Madrid, España: Editorial Siglo XXI.
- Polverari, J. I. (23 de abril de 2014). Yaya Han: Poder dedicarme al cosplay como profesión fue una de las cosas más aterradoras y difíciles de mi vida. Recuperado de: <http://shinobinews.com/2014/04/yaya-han-en-arte-cosplay-2-dedicarme-al-cosplay-como-profesion-fue-una-de-las-cosas-mas-aterradoras-y-dificiles-de-mi-vida/>
- Quirón, F. (1 de Octubre de 2004). Los estudios culturales. De críticos a vecinos del estructuralismo. Revista Iberoamericana de Comunicación. Recuperado de: www.infoamerica.org/documentos_pdf/quiros01.pdf
- Revista Lazer (2001), Número 20. Editorial Ivrea. Buenos Aires, Argentina.
- Revista Show Your Cosplay (2015). Número 2. Año 2. Editorial COS.AR. Buenos Aires, Argentina.
- Rodrigo, F. (5 de Julio de 2015). Usos y sentidos de la identidad bolivariana. La Nación. Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/1807203-federico-rodrigo-usos-y-sentidos-de-la-identidad-boliviana>
- Rosales, B. (2011). Observatorio de Medios con perspectiva de género. Informe marzo-julio 2011. Facultad de Periodismo y Comunicación Social Universidad Nacional de La Plata. Recuperado de: <http://perio.unlp.edu.ar/sites/default/files/informe.pdf>
- Sabsay, L. (9 de mayo de 2009). Judith Butler para principiantes. Página 12. Recuperado de: <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/soy/1-742-2009-05-09.html>
- Saintout, F. (2013). *Jóvenes en Argentina. Contra el discurso mediático. Desde una epistemología de la esperanza*, Buenos Aires, Argentina: Editorial de la Universidad Nacional de Quilmes.
- Sambucetti, M. E. Y Manzo, B. (2011). Seminario de comunicación y género. Cuaderno de Cátedra. Recuperado de: http://perio.unlp.edu.ar/sites/default/files/cuaderno_de_catedra.pdf
- Sidun, A. (2013). Jóvenes y blogs: Construcciones de sentido en torno a la delgadez. (Tesis de posgrado). Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Recuperado de: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1020/te.1020.pdf>
- Los frikis españoles salen hoy a festejar su día. (25 de Mayo de 2013). Medio Te interesa.es. Recuperado de: http://www.teinteresa.es/ocio/FRIKIS-SALEN-HOY-CALLE_0_925707554.html
- Torti Frugone, Y. y Schandor, A. M. (2013). El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural. VII Jornadas de Jóvenes Investigadores. Ponencia llevada a cabo en Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.



- Observatorio de Jóvenes, Comunicación y Medios, Facultad de Periodismo y Comunicación Social, UNLP. (2016). Informe mensual de monitoreo de medios comunicación y medios. Observatorio de Jóvenes y Violencia Institucional. Recuperado de:
<http://perio.unlp.edu.ar/observatoriodejovenes/sites/perio.unlp.edu.ar/observatoriodejovenes/files/Informe%20Monitoreo%20Mayo%202016.pdf>
- Vilches, C. (8 de Abril de 2016). La bella presentadora de Ríot para LATAM nos cuenta sus secretos y su nueva vida como presentadora. Recuperado de:
http://www.copagamer.com/index.php?option=com_pagina&id=5903
- Vitaller, K. y Vivas Arce, V. (Septiembre de 2013). Taller: Si hay violencia que no se note. Relatos de una experiencia. Extensiónred. Recuperado de:
<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/extensionenred/article/viewFile/1695/1652>