

**EL COSPLAY EN SANTIAGO DE CALI: UNA PRÁCTICA JUVENIL QUE VA DE
LA FANTASÍA A LA REALIDAD**

DANIEL ENRIQUE MOLINA DURANGO

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL – PERIODISMO
SANTIAGO DE CALI**

2014

**EL COSPLAY EN SANTIAGO DE CALI: UNA PRÁCTICA JUVENIL QUE VA DE
LA FANTASÍA A LA REALIDAD**

DANIEL ENRIQUE MOLINA DURANGO

Proyecto de grado para optar al título de Comunicador Social - Periodista

Director

OSCAR PERDOMO GAMBOA

Comunicador Social-Periodista

Magister en Literatura

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PROGRAMA DE COMUNICACIÓN SOCIAL – PERIODISMO

SANTIAGO DE CALI

2014

Nota de aceptación:

Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Comunicador Social-Periodista

JUAN MANUEL PAVÍA

Jurado

MAURICIO MEJÍA BENARD

Jurado

Santiago de Cali, 14 de febrero 2014

Este trabajo está dedicado a mi papá, Gustavo, y a mamá, María Matilde. Viejos, simplemente gracias por todo el apoyo incondicional que me han dado desde siempre.

Gracias por todas las enseñanzas y valores que me han inculcado. Es por ustedes que hoy estoy a un pelito no más de graduarme.

Gracias por el esfuerzo, por el cariño, por el amor, por la dedicación, por ser el motor que me anima a levantarme cada día. Por ser esa luz que me motiva a querer ser mejor persona y profesional.

Gracias por bancarme a muerte, por creer tanto en mí.

Sepan, que cada pasito que doy en este camino, es gracias a ustedes.

¡Los amo!

AGRADECIMIENTOS

En primera instancia, debo agradecerle mucho al Barba y a la Virgen María. Gracias por ser mis guías y ayudarme en cada uno de los partidos que afronto diariamente.

Ustedes han estado conmigo, tanto en las grandes victorias, como en las difíciles derrotas, e incluso, me han acompañado en los tristes empates. Pero siempre, enseñándome la lección que hay, haciendo que crea mucho más en el proceso que en el mismo resultado. Les agradezco que me hayan ayudado a aprender a valorar las pequeñas cosas y a darle la vuelta a las situaciones más complicadas.

Quiero agradecer a mis hermanos, Sebastián y Gustavo, y a „Choncita“, por quererme tanto y estar tan pendientes de mí.

Sería imposible continuar sin darle las gracias al profe Lucas Díaz Ledesma, quien me acompañó en gran parte de este proceso. De él aprendí grandes lecciones ya que es un gran investigador, pero, ante todo, un excelente ser humano y amigo. Ojalá algún día nos podamos reunir de nuevo, ya sea aquí en Cali, o en la bellísima ciudad de La Plata, en Argentina.

También le quiero agradecer enormemente al profe Oscar Perdomo, quien en un momento muy complicado, decidió ser el técnico de este proyecto y me ayudó a sacarlo adelante, de una manera atenta y gentil. Espero que en algún momento podamos vernos un partido del Cali contra el Tolima., eso sí, con una buena cerveza de por medio.

Le quiero también dar las gracias a Álex, Camilo, Lina, Marlin y Lucía, por ser mis mejores amigos y estar pendientes de mí en todo momento. Sin duda, ustedes son mis compañeros de aventura.

Por último, debo agradecerles infinitamente a todas esas personas que quisieron hacer parte de este trabajo de grado, contándome detalles acerca de su vida y su afición por la animación japonesa. Espero que el destino les retribuya toda esa amabilidad que tuvieron conmigo. También, la señorita Paola Combariza no se puede ir sin su agradecimiento. Fue ella la que me colaboró para que mi trabajo de campo en el Centro Cultural Comfandi fuera más fácil.

A todos, ¡Muchas gracias!

CONTENIDO

	Pág.
GLOSARIO	14
RESUMEN	15
INTRODUCCIÓN	16
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	18
1.1 PLANTEAMIENTO	18
1.2 FORMULACIÓN	23
1.3 SISTEMATIZACIÓN	23
2. JUSTIFICACIÓN	24
3. OBJETIVOS	26
3.1 OBJETIVO GENERAL	26
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	26
4. MARCOS DE REFERENCIA	27
4.1 ANTECEDENTES	27

4.2 MARCO TEÓRICO	31
4.3 MARCO CONCEPTUAL	41
4.3.1 IDENTIDAD	41
4.3.2 PERFORMATIVIDAD	42
4.3.3 ESTIGMA	43
4.4 MARCO CONTEXTUAL	43
5 METODOLOGÍA	50
5.1 ENFOQUE	50
5.2 PROCEDIMIENTO	52
6 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	54
6.1 SER COSPLAYER	54
6.1.1 EL DESPERTAR	54
6.1.2 SANTUARIO	62
6.1.3 ESTILO	67
6.2 MATERIALIZACIÓN	75
6.2.1 LAS CLAVES	78
6.2.3 EI VILLANO	86
6.2.4 LA HEROÍNA	88
6.2.5 LA VILLANA	91
6.2.6 LAS CHICAS BONITAS	93
6.2.7 RASGOS IDENTITARIOS	97
6.3 LOS “DICLONIUS”	99
6.3.1 “EXTRATERRESTRES JAPONESES”	101
6.3.2 PROYECCIÓN SOCIAL	104

7	CONCLUSIONES	107
8	RECURSOS	110
9	CRONOGRAMA	111
	BIBLIOGRAFÍA	113

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Dragon Ball Z.	46
Figura 2. Ranma ½.	46
Figura 3. Naruto	47
Figura 4. Green Green	47
Figura 5. Akane Tendo.	55
Figura 6. Sakura Card Captors.	56
Figura 7. Goku	57
Figura 8. Vegeta	57
Figura 9. Samurái X	62
Figura 10. Centro Cultural Comfandi	62
Figura 11. Bajándose del Mio	64
Figura 12. Filas largas	65
Figura 13. Expectativa 1	65

Figura 14. Expectativa 2	66
Figura 15. Cosplays	66
Figura 16. Pelo Gris	66
Figura 17. Estilo Otaku	69
Figura 18. Venta de series	71
Figura 19. Venta de botones	72
Figura 20. Venta de poster	72
Figura 21. Venta de figuritas	73
Figura 22. Esfera del dragón	73
Figura 23. Bola de arroz	74
Figura 24. Diego Pérez	78
Figura 25. Ojos rojos	81
Figura 26. Súper héroe	83
Figura 27.El villano	86
Figura 28. Heroína 1	88

Figura 29. Heroína 2	89
Figura 30. Heroína 3	89
Figura 31. Villana	91
Figura 32. Chica bonita	93
Figura 33. Chicas lindas 3	95
Figura 34. Chicas lindas 2	96
Figura 35. Chicas lindas 3	96
Figura 36. Elfen Lied	99

LISTA DE CUADRO

	Pág.
Cuadro 1. Recurso financiero	110
Cuadro 2. Cronograma	111

GLOSARIO

ANIME: es un término para referirse exclusivamente a los dibujos animados japoneses.

COSPLAY: proviene de la contracción de las palabras “Costume” y “Play”, que en español quiere decir “juego de disfraces”. Es una práctica japonesa en la que las personas se visten como sus personajes de Anime favoritos y actúan como ellos.

ESTIGMA: es un rasgo (físico o de la personalidad) que le impide a alguien ser catalogado como “normal”, dentro de la sociedad.

IDENTIDAD: la identidad es el conjunto de atributos idiosincrásicos y de prácticas que hacen que una persona se sienta parte de una pluralidad, que comparte ese mismo núcleo de representaciones sociales.

OTAKU: término con el que se reconoce a los fanáticos de la Animación japonesa y sus diferentes prácticas.

PERFORMATIVIDAD: es la forma de utilizar el cuerpo para, a través de prácticas escénicas y actos simbólicos, comunicarle algo a la sociedad.

RESUMEN

El presente trabajo corresponde al informe final del proyecto de investigación titulado: “El Cosplay en Santiago de Cali, una práctica que va de la fantasía a la realidad”.

En este trabajo, se buscó hacer una profunda investigación acerca de cómo el gusto por la cultura del Anime y la práctica del Cosplay, se ha venido convirtiendo en una adscripción identitaria juvenil que toma fuerza por estos días en la ciudad de Cali.

El documento describe, paso a paso, cómo se fue interiorizando esta cultura japonesa en ciertas personas de Cali, partiendo de las historias de vida de los jóvenes que quisieron colaborar con este trabajo.

Se establece que toda identidad necesita ser visible para existir y que, se afianza en el mundo, a partir de las complejas y contradictorias relaciones que mantiene con su entorno.

Palabras claves: Identidad, Juventud, Performatividad, Representación, Estigma, Anime y Cosplay.

INTRODUCCIÓN

Imagínese como si yo estuviera conversando con un viejo amigo y éste me pregunta por las caricaturas que vi en mi infancia. Seguramente yo le respondería que me gustaban mucho las animaciones orientales como por ejemplo Dragon Ball* o los Caballeros del Zodiaco**, sin embargo, también le preguntaría: “¿Sabías que aquí en Cali algunos jóvenes asisten a un lugar determinado, disfrazados de esos dibujos animados con los que tanto disfrutamos en el pasado?”.

Seguramente mi amigo me miraría extrañado, colocando esa cara de “qué es eso” que pone todo el mundo cuando explico que mi trabajo de grado habla sobre la temática del Cosplay en la ciudad de Cali.

A usted, estimado lector, quiero invitarlo a leer un trabajo que combina el academicismo necesario de una investigación con la fantasía y el ingenio de ciertos jóvenes caleños que se disfrazan de sus personajes Anime favoritos, representando sus acciones, vestuarios y poderes. Desde hace 10 años, la práctica del Cosplay se ha ganado un espacio en el Centro Cultural Comfandi, ubicado en el centro de Cali. A este lugar asisten cada vez más aficionados de la cultura del Japón y de sus particulares animaciones.

En los últimos años, en países como Argentina y Venezuela, diversos tesisistas que serán citados posteriormente trataron este tema, entrevistando a los Otaku (Termino con el que se le conoce a los aficionados de la animación japonesa) para conocer sus motivaciones para con este tipo de actividades.

Entonces lo que buscó este trabajo fue ser un pre texto para poder conocer en profundidad a esas personas que asisten a Comfandi, determinando (A modo de objetivo central) cómo se configuran simbólicamente las prácticas escénicas del Cosplay y cómo, a partir de esto, algunos jóvenes podrían estar creando procesos de identidad entre ellos.

* Es una serie de animación japonesa creada por el escritor e ilustrador Akira Toriyama. Goku, el personaje principal, se reúne con sus amigos para buscar las siete esferas del dragón, que juntas, cumplirán deseos. Es uno de los Anime más famosos de la historia. Nace en los años 80.

** Esta serie también es de gran renombre. Trata de un grupo de jóvenes que asumen el rol de dioses griegos, para combatir la maldad que hay en el mundo. La escribió Masami Kurumada

Para eso, la presentación de los resultados se dividió en tres grandes frentes. En el primero, descubriremos el proceso como los aficionados fueron interiorizando esta cultura. En el segundo, se describirá en profundidad la práctica del Cosplay y, el tercero, relatará la complejidad de las relaciones sociales, cuando se es parte de una cultura que trasciende lo nacional.

En cuanto a la metodología, el enfoque fue cualitativo, y se abordó a través de la etnografía, la observación participante y las entrevistas a profundidad, que permitieron un acercamiento mucho más valioso con el universo estudiado. Así pues, está cordialmente invitado a continuar con la lectura de un proyecto que trata un tema que va de la fantasía a la realidad.

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO

Era una tarde de agosto en Cali. Todo seguía igual que siempre, con múltiples carros y buses copando las avenidas, con un cielo azul despejado y con un calor abrumador, que obliga a las personas a ponerse un tipo de ropa más ligera. No obstante, en la parte céntrica de la ciudad, emergían unas figuras que, de inmediato, llamaban la atención de los transeúntes del lugar, que los veían con miradas penetrantes y de mucha curiosidad. Parecía como si tuvieran ganas de decirles “Bueno, ¿Qué es lo que ustedes hacen vestidos así?”.

Y no era para menos, ya que aquellos jóvenes llevaban peinados de muchos estilos y colores, acompañados en su mayoría por vestimentas al estilo oriental. Poco a poco, todos ellos fueron llenando el Centro Cultural Comfandi, un espacio en Cali que se encarga de abrir sus puertas a una cultura juvenil que desde hace 10 años viene en constante evolución: se habla de los Otaku*.

Al respecto, el presente punto de este trabajo de investigación retomará algunos conceptos que permitirán el entendimiento de la cultura Otaku y posteriormente del Cosplay, uno de los ítems más importantes a analizar. Sin embargo, para esto, es fundamental conocer un poco de sus orígenes, es decir, el Manga y el Anime.

1.1.1 Las raíces. El Manga es una caricatura, historieta, tira cómica o animación que en Japón es conocida como “Gekiga” o dibujos dramáticos para hacer referencia a historias animadas de argumentos serios y realistas.

Según un trabajo de las sociólogas Lucía Balderrama y Carmen Pérez, que se tituló “La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales”, el surgimiento del Manga en Japón se da a principios del siglo XX. Las ilustraciones representaban situaciones irónicas frente a una sociedad donde se cedía espacio a los valores de Occidente. Su principal promotor o “Mangaka” (persona que

* Término con el que se reconoce a los fanáticos de la animación japonesa y sus prácticas.

realiza este tipo de historietas), fue Osamu Tezuka, quien en un periodo posterior a la segunda guerra mundial le dio impulso a este arte¹.

A diferencia de los comics estadounidenses, El Manga, desde sus inicios, se caracterizó por presentar una considerable cantidad de historias para diferentes públicos (infantil, adolescente, adulto). Tiempo después viene el auge de la televisión y el manga se convierte en el insumo principal para producir el Anime.

Según Mario Bogarín, en su texto “La estética del Otaku y su imaginario Manga/ Anime”, El Anime es un término que hace referencia a la animación japonesa exclusivamente. Proviene de la palabra Animation del inglés. Estas series abarcan en sus historias una gran cantidad de géneros que son orientados a diversos públicos. En este tipo de animación se representan aspectos del país del sol naciente, tales como la vida cotidiana, la vestimenta, la música, la comida y hasta las expresiones propias de su lenguaje².

Para este autor, el estilo del manga – anime, trata de ajustarse a la vida cotidiana, en donde se presenta a Japón como una imagen universal a imitarse en cada faceta de la cotidianidad del aficionado. Pero ¿Cómo se fue creando el término Otaku?

De acuerdo al texto de Bogarín, se debe mencionar que al principio la animación japonesa tenía una relación muy estrecha con Walt Disney. Debido a esto, en Japón estos dibujos empezaron a ser llamados “Kawaii”, que significa “Lindo”.

Debido a esto, muchos japoneses decidieron seguir esta corriente de los años 90, vistiéndose como esos dibujos que socialmente eran lindos. Allí nacen la cultura Otaku y el Cosplay. Luego, el Anime se desprendió de la influencia norteamericana y se expandió a otros horizontes, llegando a tener géneros diferenciados como historias de chicas, de ciencia ficción, de deportes e incluso de fantasía.

¹ BALDERRAMA, Lucía y PÉREZ, Carmen. La Elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello. Año 2009. 127 pag.

² BOGARÍN, Mario. La estética Otaku y el imaginario Manga/Anime. México D. F. Centro de investigaciones culturales, Universidad Autónoma de Baja California. 2008. 2 pg.

Así, se fueron adicionando conceptos muy distintos a lo “Lindo” del Anime en sus inicios, formándose la figura del Otaku. La diferencia es que esta nueva percepción, tuvo unos matices más profundos en cuanto a la personalidad del aficionado, que empezó a tener una actitud coleccionista, reservada e introvertida. La gente en Japón empezó a calificarlos como personas de pocas relaciones interpersonales, tímidas, avergonzadas y patéticas. Alejándose así del concepto positivo que se tuvo al principio sobre este fenómeno.

En ese orden de ideas, para Claudia Castillo, la autora del texto “transformaciones de la identidad juvenil”, las tribus urbanas podrían definirse como “un grupo de jóvenes y adolescentes que se visten de un modo parecido y llamativo, siguiendo hábitos comunes”³.

Poniendo esto en relación a lo que dice Bogarín, se logra percibir que la mayoría de los Otakus son individuos de pocas relaciones con las personas que no están incluidas en esta cultura del Anime/Manga, asistiendo únicamente a eventos relacionados con su afición, como por ejemplo: convenciones, intercambio de archivos, consumo vía web, discusiones caras a cara y por chat, performatividad, juegos de rol y finalmente, *Cosplay*.

El término Cosplay es producto de la contracción de dos palabras en inglés: „Costume” y „Play”, lo que significa, interpretación o juego de disfraces. Este es un fenómeno en el que los Otaku se disfrazan de su personaje favorito de Anime y actúan como él, generando una variedad de prácticas escénicas. Son conocidos como Cosplayers.

En un sentido amplio, las prácticas escénicas son manifestaciones socioculturales y artísticas que se caracterizan por tener procesos comunicativos que le son propios por materializarse en la escena a través de la síntesis e integración de otras expresiones, desde las literarias hasta las artísticas⁴. Si bien el Anime y el Manga son representaciones de la cultura japonesa, las artes escénicas por medio

³ CASTILLO, Claudia. Transformaciones de la identidad juvenil “tribus urbanas”. Buenos Aires: Fundación Puertas Abiertas. Año. 2001. Página 1.

⁴ NAVARRA. Sitio web. Artes Escénicas (Online) Disponible en: http://www.navarra.es/home/_es/ [visitado el 7 de mayo del 2012]

del teatro y la performatividad (o actuación, según Antonio Prieto Stambaugh⁵) han permitido la existencia del Cosplay.

En general, los Otakus son los que realizan sus disfraces con recursos propios y los representan en convenciones donde se reúnen otras personas con los mismos gustos. En el Cosplay, como en el teatro, hay toda una serie de prácticas y elementos escénicos como el maquillaje, el disfraz y la forma de actuar de una manera similar al personaje representado.

Se debe aclarar que el Cosplay ya es practicado en diversas partes del mundo y, la ciudad de Santiago de Cali no es una excepción. En la capital del Valle del Cauca existe un lugar llamado Centro Cultural Comfandi, en este espacio por más de 10 años (desde el 2002) ha existido un grupo llamado **Shinanime**, que se encarga de promover la práctica del Cosplay en los jóvenes caleños, por medio de eventos que se realizan, generalmente, cada mes del año.

Teniendo en cuenta una crónica publicada en el blog de periodismo de la Universidad Autónoma de Occidente titulada “En Cali se vive el fenómeno Cosplay”, cerca de 600 jóvenes caleños entre 15 y 24 años asisten al Centro Cultural cada vez que se realiza este evento⁶. Esto fue en 2011. Las cifras de asistencia, han venido aumentando según el organizador.

⁵ PRIETO, Antonio. “¡lucha libre!, actuaciones de teatralidad y performance”. México D. F: Actualidad de las artes escénicas, Universidad Veracruzana, Facultad de teatro. 2009.

⁶ MOLINA, Daniel. En Cali se vive el fenómeno Cosplay. (Online). (Cali, Colombia), Agosto. 2011. [Visitado el 7 de mayo del 2012] Disponible en: <http://periodismouao.blogspot.com/2011/09/26/fenomeno-cosplay%E2%80%99/>

1.1.2 Configuración de identidades. De acuerdo con el texto “Materiales para una teoría de las identidades sociales” de Gilberto Giménez, la identidad es algo que se configura cuando una persona o un grupo de personas se distinguen del resto, al ser reconocidos por los demás en contextos de interacción y comunicación⁷.

Para este autor, una persona se siente identificada con un grupo cuando comparte el núcleo de representaciones sociales que los caracteriza y define. Elementos tales como la pertenencia a una pluralidad de colectivos, la presencia de un conjunto de atributos idiosincrásicos o relacionales y una narrativa biográfica que recoge la historia y la trayectoria social de las personas, son aspectos que los integrantes de un grupo deben tener en común.

Poniendo esto en relación con la práctica del Cosplay, se podría decir que quienes lo practican son un grupo en el que sus integrantes comparten ese núcleo de representaciones sociales que los define como Otaku. Además, dentro de esas características comunes, los chicos que asisten a este evento también consumen todo tipo de productos culturales como DVD, posters, figuritas, cuadernos y demás.

1.3 La identidad deteriorada. Si bien el compartir el mismo núcleo de representaciones sociales, puede hacer que los jóvenes que asistan a Shinanime se sientan como parte de un “nosotros”, la identidad también se construye en la medida en que cierto grupo es consciente de sus diferencias con las personas o colectivos que lo rodean.

En ese sentido, autores como Erving Goffman en su texto ⁸“Estigma, identidad deteriorada”, han planteado que las “diferencias” pueden llegar a generar descrédito o estigmatización en ciertas personas o grupos de la sociedad. Debido a esto, el saber cómo se percibe en la ciudad a los Cosplayer que asisten al Centro Cultural Comfandi, fue otro aspecto importante a la hora de determinar la forma en que se configuran las adscripciones identitarias a partir de la diferencia con el otro.

⁷ GIMÉNEZ, Gilberto. “Materiales para una teoría de las identidades sociales. Totoltepec, México: Instituto de investigaciones de la UNAM. Año 1997. 3 p.

⁸ GOFFMAN, Erving. “Estigma, la identidad deteriorada”. Madrid: Amorrortu editores. 1970.

De esta manera, el objetivo principal del presente trabajo fue analizar cómo se articulan procesos de identidad en los jóvenes Cosplayers que asisten a este evento llamado Shinanime. ¿Qué tienen en común?, ¿Qué los hace pertenecer a este grupo?, ¿Qué se siente ser, por algunas horas, un personaje de Anime?, ¿Qué implicaciones tiene practicar Cosplay en una ciudad salsera como Cali? Todos estos interrogantes se irán respondiendo en las siguientes páginas.

1.2 FORMULACIÓN

¿Cómo los elementos simbólicos de la práctica del Cosplay intervienen en procesos de configuración de identidades en grupos de jóvenes caleños que asisten a los Eventos organizados por el Centro Cultural Comfandi en Cali?

1.3 SISTEMATIZACIÓN

- ✓ ¿Cuáles son los repertorios simbólicos que operan en la puesta en escena de las prácticas performativas del Cosplay?
- ✓ ¿Qué lugar ocupa el consumo de los productos culturales del anime en la conformación de procesos identitarios?
- ✓ ¿Qué procesos de interacción se producen a partir de la configuración de los rasgos identitarios de estos jóvenes?

2. JUSTIFICACIÓN

El mundo en el que vivimos actualmente no es el de hace unos años. En relación a la temática del Manga, el Anime y el Cosplay se logra percibir todo un proceso que tiene que ver con lo que Gilberto Giménez plantea sobre la construcción de identidades a través de la biografía personal. Es decir, los sentidos sociales que se comparten en un grupo, hacen parte de la experiencia de vida que cada integrante tiene.

Este proceso arrancó cuando los niños comenzaron a comprar las primeras historietas animadas en los puestos de revistas, pasando después por las caricaturas japonesas que se abrieron un espacio en la televisión en la década de los 90. En ese tiempo, probablemente nadie pensó que el fenómeno “Anime/Manga/Cosplay” emergiera como una nueva forma de constituir procesos de identificación en los jóvenes.

Realizar la investigación sobre el Cosplay también tiene la motivación principal de indagar sobre una temática que no me es ajena, y con la que de algún modo me siento identificado como un joven que en algún momento de su infancia pasó grandes momentos al frente del televisor viendo Anime.

En la forma de abordar esta temática, se quiso dar una mirada descriptiva y explicativa, en la que principalmente se pudo dar cuenta de cómo el Cosplay configura una identidad en quienes lo practican.

La idea fue poder hacer nuevos aportes sobre conceptos como las grupalidades y las configuraciones identitarias en los jóvenes. Por medio de Autores como Reguillo, Barbero, Giménez y demás se buscó siempre construir un buen soporte, que tuvo como finalidad desarrollar una investigación importante para un campo tan multidisciplinario como lo es el de la comunicación.

Actualmente, es significativo que la sociedad tenga a su alcance investigaciones que permitan reconocer los nuevos tipos de identidades que se configuran con la evolución del mundo y el pasar de los años, comprendiendo que las

representaciones sociales de cualquier grupo son valiosas para investigar y no para ser estigmatizadas.

Muchas veces se tiende a mirar lo desconocido con recelo y con extrañeza, pero lo que se busca es entender que ahora, las interacciones sociales, las prácticas culturales y las nuevas configuraciones de identidad, aportan al campo de la comunicación nuevos aprendizajes y diferentes formas de vivir la vida que merecen ser investigadas, en este caso, desde la perspectiva del Cosplay y los fanáticos del Anime.

Finalmente, se espera que este trabajo pueda ser el comienzo de una investigación futura y también sea un punto de partida importante para nuevos comunicadores que deseen aventurarse a indagar sobre esta temática.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

- Analizar cómo los elementos simbólicos de la práctica del Cosplay operan en procesos de configuración de identidades en grupos de jóvenes caleños que asisten a los eventos Anime organizados por el Centro Cultural Comfandi y en las tramas de interacción de sus participantes.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer los rasgos identitarios que diferencian a los cosplayer de otras manifestaciones juveniles a partir de describir sus prácticas y discursos.
- Determinar cómo el consumo de productos culturales del Anime opera en la configuración de la identidad de estos jóvenes.
- Reconocer las tramas de sentido que operan en la escenificación del Cosplay para describir sus procesos performativos.
- Analizar los sentidos sociales estigmatizantes en torno a la práctica del Cosplay para comprender las dinámicas de interacción social.

4. MARCOS DE REFERENCIA

4.1 ANTECEDENTES

Para la realización de un trabajo de grado es de vital importancia contar con una lupa y una buena brújula, debido a que en cualquier investigación es necesario remontarse al pasado e indagar todo lo relacionado con el objeto de estudio propio. Es decir, averiguar ¿Qué han dicho antes del tema que se quiere estudiar?

El primer antecedente que se encontró fue en la ciudad de Caracas, Venezuela, en donde dos tesistas de la Universidad Católica Andrés Bello llamadas Lucía Balderrama y Carmen Pérez, elaboraron un interesante proyecto de sociología titulado “La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales y su interacción con el otro⁹”.

Sin duda alguna el trabajo referenciado anteriormente es una tesis sociológica realmente completa en cuanto a información, datos y fuentes con respecto al tema de los fanáticos del anime y el manga, llamados “Otaku”. De todos los aspectos analizados por las Ellas, se considera muy importante el Capítulo 2.7.4 nombrado: El Cosplay.

Cabe decir que para abordar este tema, las autoras hicieron entrevistas a 22 Otakus. Esta muestra se consideró muy pertinente debido a que el número de personas indagadas es muy alto.

El Cosplay es una representación que los aficionados del anime hacen de sus personajes favoritos por medio de disfraces y maquillaje. En ese orden de ideas, en dicha investigación se dice que 18 de los 22 aficionados realizaron sus propios Cosplay y 2 manifestaron que les gustaría hacerlo. Dentro de la muestra, además, 14 de ellos aseguran que realizan su disfraz personalmente.

⁹ BALDERRAMA Lucía y PÉREZ Carmen. Op. Cit. 38p.

Según las realizadoras de esta tesis los Otaku hacen sus Cosplay debido a dos motivaciones:

La primera tiene que ver con la satisfacción personal de realizar un Cosplay con sus propios medios y presentarlo como “una creación personal” y la otra se relaciona con el poder representar bien al personaje del que se está disfrazado (Que no solamente se parezca físicamente, también en la forma de ser).

La segunda se relaciona con la búsqueda de reconocimiento por parte del Otaku ante todo el colectivo que asiste a las convenciones o reuniones de fanáticos del anime. En la investigación se citan varios personajes que aseguran sentirse bien cuando diversas personas quieren sacarse una fotografía con ellos.

Dentro del Cosplay las autoras definieron 5 categorías específicas de Cosplayers (aficionados a esta práctica), estas son:

Cosplay de trabajo: Cuando el objetivo es realizar el disfraz con sus propios medios.

Cosplay de Imitación – Representación: Implica que el personaje representado sea parecido al cosplayer.

Cosplay de Representación – Fantasía: Implica que el personaje representado sea diferente al cosplayer.

Cosplay de Exhibición: Cuando se busca generar una reacción positiva por parte de los asistentes a las convenciones.

Cosplay de competencia: Se realiza con el fin de competir con otros Cosplayers.

Al respecto, se considera que esta investigación fue de gran ayuda, no solo en la parte del Cosplay, sino también en la definición de lo que es un Otaku como ser humano y como sujeto en comunidad.

En términos generales esta tesis aportó algunos elementos importantes, tales como: contextualizar un poco sobre el Cosplay, qué tipo de motivaciones hay por parte de quienes realizan esta actividad y también reconocer los diferentes cosplays que existen, según estas autoras.

A continuación, esta indagación llega a la ciudad de Bogotá, específicamente a la Universidad Sergio Arboleda, en donde Santiago Arciniegas y Sergio Mora elaboraron un trabajo llamado “Fuck Yeah Anime: Estudio del diseño del Anime japonés como generador de prácticas placenteras”¹⁰. Esta es una investigación que aporta elementos teórico conceptuales de gran relevancia sobre los estudios acerca del Anime, el Manga y el Cosplay.

Si bien los realizadores de esta tesis, al abordar el tema desde diversas teorías de los medios de comunicación, tienen un referente conceptual diferente al de la presente investigación, toman puntos importantes a tener en cuenta.

El primero tiene que ver con la historia de la comunidad Otaku. Según la tesis consultada este término nace en los años 80 y hace referencia a personas introvertidas, aficionadas al anime y a las computadoras, que adoptan una actitud ociosa y antideportiva. Lo segundo se relaciona con la conceptualización del Otaku, Santiago Arciniegas y Sergio Mora coinciden con el texto de Mario Javier Bogarín (Esta citado en el planteamiento del problema), en la medida en que este término es acuñado de forma negativa en Japón. Sin embargo, resulta curioso que la investigación consultada menciona además, que el término Otaku, entre los aficionados, es visto como positivo en occidente.

En lo que respecta a la práctica del Cosplay, Arciniegas y Mora lo destacan como un elemento fundamental para los Otaku. En esta tesis se menciona también que las convenciones Anime son un punto de encuentro importante para que estas personas luzcan sus disfraces y representen a sus personajes favoritos.

Después de esto, el foco de esta recolección de información llega justamente a Cali. Una comunicadora social – periodista de la Universidad Autónoma de Occidente, llamada Luisa Fernanda Reyes Tamayo, elaboró un trabajo titulado “Anime y comunicación: del consumo de la representación a la construcción de la identidad”¹¹.

¹⁰ ARCINIEGAS, Santiago y MORA, Sergio. “Fuck Yeah Anime: Estudio del diseño del Anime japonés como generador de prácticas placenteras”. Ciudad: Bogotá, Colombia. Universidad Sergio Arboleda. Año 2010.

¹¹ TAMAYO, Luisa. “Anime y comunicación: del consumo de la representación a la construcción de identidad”. Cali: Universidad Autónoma de Occidente. 2012.

Este trabajo se centra, en su mayoría, en el Anime como tal. Describe muy bien su historia, con imágenes de apoyo. Explica su contenido, las narrativas y la estética de los dibujos.

Después, con todos esos elementos que explicó en su primer capítulo de la presentación de los resultados, hace un completo análisis de cuatro series reconocidas como Sakura Card Captor, Evangelion, Samurái Champloo y Mi vecino Totoro. Finalmente, ella caracteriza a cuatro aficionados del anime, para luego proponer que existen los Otaku visibles y los que no lo son.

Esto último aportó mucho en el proceso de recolección de información del presente proyecto, ya que se pudo indagar muy bien a los Cosplayers entrevistados, hasta el punto de saber si se consideraban aficionados visibles o no.

Ahora, el protagonismo de esta búsqueda lo asume el Argentino Nahuel Salcedo, con su trabajo de grado titulado "Otaku: subjetividad e identidad en jóvenes que asisten a eventos anime"¹².

Esta investigación realizada en la Universidad Nacional de La Plata (Argentina) fue de gran relevancia para el desarrollo de este proyecto. En primer lugar, en la parte de herramientas teórico conceptuales, Salcedo define términos como la globalización, las identidades y la grupalidad juvenil como ejes importantes para comprender la cultura Otaku.

En el aspecto de la globalización, cabe decir que esta es considerada por el autor como una pieza fundamental para entender cómo la cultura de los Otaku empezó a expandirse por todo el mundo.

Si bien este trabajo no enfatizará demasiado en ese concepto, resulta importante consultar algunos autores que hablen del tema para así poder desarrollar unas cuantas líneas sobre cómo este fenómeno permite que una cultura de un país llegue a diversas partes del mundo.

¹² SALCEDO. Nahuel. "Otaku: subjetividad e identidad en jóvenes que asisten a eventos Anime". La Plata: Universidad Nacional de La Plata. 2010.

Además, con respecto a la identidad, Nahuel Salcedo se remite a autores como Jesús Martín Barbero y Gilberto Giménez que desarrollan este concepto por medio de aportes muy interesantes.

Con respecto a las herramientas metodológicas, la tesis “Otaku: subjetividad e identidad”, desarrolla métodos muy útiles. En primera instancia Salcedo decidió hablar sobre la historia del anime y la cultura Otaku, luego, en el trabajo de campo, hizo una observación participante y logró realizar entrevistas a profundidad con 12 jóvenes que asisten a eventos anime.

En líneas generales las cuatro investigaciones encontradas aportaron herramientas tanto conceptuales como metodológicas, que fueron de mucha ayuda a la hora de plantear y ejecutar este trabajo de grado.

4.2 MARCO TEÓRICO

En esta parte del trabajo se van a presentar todas las teorías desde las que se abordó el objeto de estudio. Sin lugar a dudas, uno de los aspectos más importantes es entender la comunicación como un proceso de interacción social que hoy en día se puede trabajar desde la cultura.

Según Jesús Martín Barbero en su texto “De los medios a las mediaciones”, el análisis de la comunicación en América Latina se ha realizado a través de dos etapas. Describe que la primera se produce a finales de los años 60 gracias al modelo de Laswell. Aquí los análisis se centraban en las ideologías que penetraban en los procesos comunicacionales de los medios.

Esos discursos ideológicos eran el sujeto y el objeto de estudio pero, con el pasar de los años, ese paradigma iba a cambiar totalmente gracias a la aparición de nuevos procesos culturales, tal y como lo describe Barbero¹³:

¹³ BARBERO. Jesús. “De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía.” Ciudad: México D.F. GG Mass Media. Año: 1987. 224 pg.

No son únicamente los límites del modelo hegemónico los que nos han exigido cambiar de paradigma. Fueron los tercos hechos, los procesos sociales de América Latina, los que nos están cambiando el “objeto” de estudio a los investigadores de comunicación. Para percibir esto no hay más que ojear los títulos de seminarios y congresos latinoamericanos sobre comunicación en estos últimos cinco años y constatar la presencia obsesiva de los términos “transnacionalización”, “democracia”, “Cultura” y “Movimiento popular”.

Por su parte, Florencia Saintout, en su libro “Abrir la comunicación”¹⁴, asegura que en esta nueva etapa también se empieza a hablar de las industrias culturales:

Surge la perspectiva teórico/ política de la invasión cultural, que se desarrolla fundamentalmente en la década de los setenta, en un contexto latinoamericano y mundial de fortaleza de los movimientos sociales de liberación nacional y tercermundistas, donde el auge de las denominadas “industrias culturales”, se va dando de la mano de una fuerte intervención norteamericana en toda la región.

Entender esto fue vital para poder continuar con este trabajo, en el que el objeto de estudio fue una de las múltiples manifestaciones culturales y juveniles que existen hoy en día.

La idea de nombrar a los autores citados anteriormente, es para dejar claro que en este momento, sería muy difícil abordar un campo tan amplio como el de la comunicación, sin tener en cuenta esta nueva faceta que busca tratar de entender los nuevos procesos sociales de un mundo en permanente cambio. Es hora entonces, de que se empiece a hablar de la juventud, explicando sus recientes formas de sentir y expresar las nuevas identidades.

4.2.1 Juventud. En ese sentido, uno de los aspectos que vale la pena aclarar es lo que se entiende por “Juventud”. Al respecto, autores como Rossana Reguillo y Martín Criado han realizado textos en los que se explica cómo ha ido evolucionando este concepto.

Lo polémico es que para ambos autores, la edad no es garantía suficiente para categorizar a alguien en ese grupo social llamado jóvenes. Martín Criado lo explica

¹⁴ SAINTOUT. Florencia. “Abrir la comunicación”. La Plata: Editorial de Periodismo y Comunicación, Universidad Nacional de La Plata. Año: 2003.

de esta manera: ¹⁵“¿Qué autoriza a identificar como pertenecientes a un mismo grupo social, por el solo hecho de que ambos tengan 20 años, a un estudiante de Derecho de una universidad privada y a un peón de albañil con contrato temporal?”.

Reguillo comparte esta idea cuando, en su libro, “Emergencia de las culturas juveniles”, plantea que un análisis sociocultural implica ver a los jóvenes más allá de su edad. Se trataría de poder estudiarlos en la gran cantidad de maneras que existen de “ser joven”.

Para ella uno de los problemas que afronta la juventud es que, a lo largo de la historia, este grupo ha sido estigmatizado y puesto como el culpable de la violencia y el desorden que existe en las ciudades. Rebeldes, revoltosos, subversivos, delincuentes y demás, fueron los términos que se les empezaron a otorgar a partir de la década de los 90. Es como si la sociedad los calificara por lo que serán o dejarán de ser (mirando hacia el futuro), mientras que ellos están anclados al presente.

Según su texto, la juventud es una invención de la posguerra, ya que la sociedad reivindicó a los niños y a los adolescentes como sujetos de derechos y de consumo. En ese contexto, es cuando emergió la poderosa industria cultural, que arrancó a ofertar bienes exclusivamente para los jóvenes.

Ella asegura que el término de juventud se debió, principalmente a factores como la reorganización económica por la vía del aceleramiento industrial, científico y técnico; la oferta y el consumo cultural, y el discurso jurídico¹⁶.

Reguillo dice que dentro de este marco: “Los jóvenes se han autodotado de formas organizativas que actúan hacia el exterior, en sus relaciones con los otros, como formas de protección y seguridad ante un orden que los excluye y que, hacia el interior, han venido operando espacios de pertenencia y adscripción identitaria,

¹⁵ CRIADO. Martín. “Producir la juventud. Crítica de la sociología de la juventud”. Ciudad: Madrid, España. Istmo. Año: 1998. Página 4.

¹⁶ REGUILLO. Rossana. “Emergencia de las culturas juveniles”. Guadalajara: Grupo Editorial Norma. 2000. 26 pg.

a partir de los cuales es posible generar un sentido común sobre un mundo incierto”¹⁷.

4.2.2 ¿Qué es la identidad? Gilberto Giménez, en su texto “Materiales para la teoría de las identidades sociales”, define este término como un elemento de una cultura internalizada como “Habitus” o como “sentidos sociales” compartidos por actores tanto individuales como colectivos¹⁸.

Para el autor la identidad es el lado subjetivo de la cultura, definiendo ésta como una manera en que una persona o un grupo son reconocidos por los demás en contextos de interacción social y comunicación.

Giménez también hace énfasis en tres aspectos que definen la identificación de alguien a cierto colectivo. Estos aspectos son: **La pertenencia social**, entendida como la pluralidad de pertenencias, es la que define y constituye la identidad personal. Asegura que incluirse en un grupo significa compartir el núcleo de sentidos sociales, que según este autor sirven como una interpretación de la realidad.

También están presentes los **atributos identificadores** tales como: los hábitos, tendencias, capacidades y actitudes de las personas. Cabe decir que todos estos atributos tienen la característica principal de ser sociales. Hablando del tercer aspecto, o sea, de la **narrativa biográfica**, esta tiene que ver con las trayectorias e historias de vida de cada persona.

Para hablar de lo grupal, Giménez asevera que las identidades colectivas son entidades relacionales que se presentan como totalidades diferentes de los individuos vinculados por un común sentido de pertenencia. También el autor recalca la importancia de que estos grupos perduren en el tiempo.

De acuerdo con él existen las **Identidades segregadas** (Cuando un actor se identifica y afirma su diferencia independientemente de todo reconocimiento hecho por otros), Las **Identidades Hetero – dirigidas** (Cuando el actor es identificado y reconocido como diferente por los demás, pero él mismo posee una débil capacidad de reconocimiento autónomo) y las **Identidades etiquetadas** (Cuando

¹⁷ Ibíd. 14 pg. .

¹⁸ GIMÉNEZ. Gilberto. Op Sit. 8 pg.

el actor se autoidentifica de forma autónoma, aunque su diversidad ha sido fijada por otros). Este autor manifiesta que la identidad se relaciona con la autopercepción de un sujeto en relación con otros, conformándose a partir de la confrontación con otras identidades.

4.2.3 Barbero y la relación “Identidad – Juventud”. En relación con la cultura de los Otaku y los jóvenes que configuran procesos de identidad, el texto “Jóvenes: comunicación e identidad” de Jesús Martín Barbero¹⁹, dice lo siguiente:

Los jóvenes articulan hoy las sensibilidades modernas a las postmodernas en efímeras tribus que se mueven por la ciudad estallada o en las comunidades virtuales, cibernéticas. Y frente a las culturas letradas - ligadas estructuralmente al territorio y a la lengua – las culturas audiovisuales y musicales rebasan ese tipo de adscripción congregándose en culturas hermenéuticas que responden a nuevas maneras de sentir y expresar la identidad.

Continuando con Barbero, cabe mencionar que este autor también ha analizado el concepto de identidad a partir de las raíces latinoamericanas. De acuerdo con su texto “dinámicas urbanas de la cultura”, las sociedades en América Latina hacen parte de la modernidad a través de las industrias culturales audiovisuales: “Las masas urbanas latinoamericanas están elaborando una oralidad secundaria, una oralidad gramaticalizada no por la sintaxis del libro, de la escritura, sino por la sintaxis audiovisual que se inició con el cine y ha seguido con la televisión y, hoy, con el video-clip, los nintendo y las maquinitas de juego”²⁰.

Además, Jesús Martín en este mismo texto ejemplifica lo citado anteriormente, refiriéndose a la ciudad de Medellín en Colombia, en donde según él, el discurso de las pandillas está marcado por nuevas narraciones y dispositivos tecnológicos postmodernos.

En ese orden de ideas, según el texto, actualmente en muchas sociedades latinoamericanas ocurre un fenómeno llamado desterritorialización, que, de acuerdo con Barbero²¹, se explica de la siguiente forma:

¹⁹ BARBERO, Jesús. “Jóvenes: Comunicación e identidad”. Ciudad: México D. F. Universidad Nacional Autónoma de México. Año 2002. Página 4.

²⁰ BARBERO, Jesús. “Dinámicas Urbanas de la cultura”. Ciudad: Medellín, Colombia. Revista Gaceta de Colcultura, edición #12. Año. 1991.

²¹ Ibid. Página 5.

Frente a las experiencias de los adultos, para los cuales no hay cultura sin territorio, la gente joven vive hoy experiencias culturales desligadas de todo territorio. Es un proceso en el que nuestros viejos maniqueísmos tenderían a confundir lo no-nacional con antinacional, cuando en la experiencia de nuestros jóvenes la crisis de las metáforas de lo nacional no supone ni implica antinacionalismo sino que tiende a una nueva experiencia cultural ¿Cómo desligar hoy lo que en los procesos de la industria cultural hay de destrucción de lo que hay de emergencia de nuevas formas de identidad? Es un reto para los antropólogos, porque es indudable que en los procesos hay destrucción, homogeneización de las identidades, pero asimismo nuevas maneras de percepción, nuevas experiencias, nuevos modos de percibir y de reconocerse

4.2.4 Los enfoques de Chiriguini. Continuando con las raíces latinoamericanas, este concepto se abordó también con lo que plantea María Cristina Chiriguini es su texto “identidades socialmente construidas”²². De acuerdo a sus palabras existen dos enfoques para estudiar las identidades. **El Objetivista y el Subjetivista.** El primero se relaciona con que un sujeto pertenezca a una identidad étnica o de rasgos culturales, y el segundo tiene que ver con un sentimiento de **autoidentificación** o pertenencia que tiene alguien hacia un grupo o comunidad. Cabe resaltar que para Chiriguini una identidad colectiva no es más que “pertenecer a algo”.

²² CHIRIGUINI, María: “Identidades socialmente construidas”. Ciudad: Buenos Aires: Apertura a la Antropología. 2008.

4.2.5 El aporte de Claudia Castillo sobre identidades y “Tribus Urbanas”. Ya se había citado a esta autora de una forma breve en el planteamiento del problema. Ahora, se profundizará sobre lo que Ella define como Tribu a través de una síntesis de diversos expertos en el tema.

En su texto, Castillo plantea que una tribu urbana se constituye como un conjunto de reglas específicas a las que el joven decide confiar su imagen parcial o global, con niveles bastante amplios de implicación²³. Para ella un grupo de estas características funciona como un lugar de mitos donde sus miembros pueden construir una imagen, un esquema de actitudes o comportamientos gracias a los cuales salir del anonimato con un sentido de la identidad reafirmado y reforzado.

Según sus palabras, en una tribu tienen lugar juegos de representaciones que le están vedados a un individuo normal. El exceso es una de sus características. Debido a esto, Las tribus son, en general, un factor de desorden y agitación social, ya que en su propio acto de nacimiento tiene que ver con “declarar la guerra” a la sociedad adulta de la que no quieren formar parte.

Ella manifiesta que la relación de pertenencia del individuo al grupo, es intensa, globalizadora, y aporta un sentido existencial. Todas las acciones de los miembros de la tribu se sostienen en esta pertenencia, razón por la cual hay una desresponsabilización de los individuos respecto a sus propias acciones.

Las ideas de Claudia Castillo son importantes debido a que los puntos tocados anteriormente sirven como un modelo de análisis en lo que respecta a la tribu de los Otaku y sus procesos identitarios.

Según la autora los miembros de una tribu, en los eventos importantes: “Visten el atuendo que los caracteriza. Ellos quieren destacarse, que se los distinga, y hay en esto orgullo y satisfacción”²⁴.

En ese orden de ideas, la presente investigación desarrolló el concepto de identidad a través de los autores citados anteriormente, debido a que son investigadores latinoamericanos cuyas teorías fueron pertinentes para con el objeto de estudio.

²³ CASTILLO, Claudia. Op. Cit. 1 pg.

²⁴ Ibíd. 2 pg.

4.2.6 El consumo también hace parte de la identidad. A medida que se fue desarrollando el trabajo de campo en el Centro Cultural Comfandi, se pudo percibir que los jóvenes que asistían mantenían una relación muy estrecha con los productos culturales Anime que se ofertaban allí. Por consiguiente, se propuso que el consumo era otro factor que permitía analizar las configuraciones identitarias.

Este término se abordó desde teóricos como Néstor García Canclini. Este autor asegura, en su texto llamado “El Consumo sirve para pensar”²⁵, que:

Comprar objetos, colgárselos en el cuerpo o distribuirlos por la casa, asignarles un lugar en el orden, atribuirles funciones en la comunicación con los otros, son los recursos para pensar el propio cuerpo, el inestable orden social y las interacciones inciertas con los demás. Consumir es hacer inteligible un mundo donde lo sólido se evapora. Por eso, además de ser útiles para expandir el mercado y reproducir la fuerza de trabajo, para distinguirnos de los demás y comunicarnos con ellos.

A pesar de esto, se vuelve a citar a Rossana Reguillo²⁶, quien en un párrafo condensa la relación entre el consumo y las adscripciones identitarias en los jóvenes:

El crecimiento de una industria globalizada dedicada a la producción de bienes y mercancías para los jóvenes es pasmoso: ropa, zapatos, alimentos, discos, videos, aparatos electrónicos, canales de televisión por señal (MTV es el mejor ejemplo), frecuencias radiofónicas, fanzines y revistas se ofrecen no sólo como productos sino como “estilos de vida.” La posesión o acceso a cierto tipo de productos implica acceder a un modo particular de experimentar el mundo que se traduce en adscripciones y diferenciaciones identitarias.

Este tema se profundizó mucho más en el primer capítulo de la presentación de los resultados de esta investigación. Ahora, dentro de este marco teórico se desprende otro concepto que se relaciona con la puesta en escena de los Cosplayers. Se trata de las prácticas escénicas y la performatividad.

4.2.7. Las prácticas Escénicas. Si se habla de Cosplay, es necesario también tratar el concepto de prácticas escénicas, que, desde Antonio Prieto, podrían definirse como manifestaciones socioculturales y artísticas que se caracterizan por

²⁵ CANCLINI, Néstor. “El Consumo sirve para pensar”, en Consumidores y ciudadanos – Conflictos multiculturales de la globalización. Grijalbo, México. Año: 1995.

²⁶ REGUILLO, Rossana. Op Sit. 81 pg.

tener procesos comunicativos que le son propios, materializándose por medio de la integración de manifestaciones artísticas y literarias²⁷.

La conceptualización desde Antonio Prieto resulta bastante completa en la medida en que permite enmarcar al Cosplay como una práctica escénica, para empezar a analizar así, sus configuraciones simbólicas.

Este autor hace una diferenciación sobre lo que es la teatralidad y el performance, siendo este último una práctica que en palabras de Prieto, representa un acto comunicativo. Para él todo acto de disfraces se relaciona con prácticas culturales e ideológicas vinculadas a un contexto, en el que quienes participan tienen la necesidad de comunicar algo. Esto es de vital importancia en cuanto al tema del Cosplay.

En otro texto llamado “Prácticas escénicas y políticas”, la autora Ileana Diéguez dice que América Latina siempre ha tenido la necesidad de mantener vivo el teatro como un espacio de diálogo y de nuevas formas de estructura y producción escénica. Para ella “La transformación del teatro Latinoamericano podría sintetizarse en la apertura de los discursos hacia territorios más personales y provisorios, incluyendo otras subjetividades y mitologías, pero también encontrando medios poéticos y dispositivos capaces de expresar los nuevos híbridos culturales”²⁸.

Para hablar ya del concepto de performatividad, se citará de nuevo a Rossana Reguillo. Su texto “La Performatividad de las culturas juveniles”, fue muy importante en esta etapa del trabajo de grado.

Para ella, siempre existe una relación entre las nuevas identidades juveniles y el contexto social. “Las canciones, el no a la política, el (aparente) desentendimiento del mundo, el instante que se fuga, el uso del cuerpo, no

²⁷ PRIETO, ANTONIO. Op. Cit. Página 5.

²⁸ DIÉGUEZ, Ileana. “Prácticas escénicas y políticas, Teatralidades liminales”. México D. F: editorial La falda de Huitaca. 2007.

pueden dejar de expresar, performativamente, una posición con respecto a la sociedad en la que se habita”²⁹.

4.2.8. El primer aporte de Goffman. En relación con el performance y la teatralidad, también se debe incluir el pensamiento del teórico Erving Goffman, quien a través de los años se encargó de difundir su analogía sobre la vida cotidiana vista como una obra de teatro en la que las personas asumen diversos roles y máscaras en sus interacciones sociales.

Para él, una actuación es una „fachada” en la que alguien tiene la necesidad de comunicar algo. En su texto llamado “La presentación de la persona en la vida cotidiana” Goffman³⁰. expresa que:

Quando un individuo desempeña un papel, solicita implícitamente a sus observadores que se tomen en serio la impresión promovida ante ellos. Es decir, se les pide que crean en el sujeto que ven posee en realidad los atributos que aparenta poseer, que la tarea que realiza tendrá las consecuencias que en forma implícita pretende y que, en general, las cosas son como aparentan ser

El desarrollo de este concepto se encontrará en la segunda parte de la presentación de los resultados.

4.2.9 El estigma. Como si dijo en el planteamiento del problema, la identidad también pude analizarse a partir de la diferencia. En medio de las entrevistas en profundidad que se realizaron, los Cosplayers mencionaron que en más de una ocasión se sintieron estigmatizados por otras personas, que al verlos disfrazados de un personaje de Anime, empezaron a atacarlos con fuertes insultos.

En ese sentido, este término también se explicará gracias a Erving Goffman, quien hizo aportes importantes desde su texto “Estigma: la identidad deteriorada”.

²⁹ REGUILLO. Rossana. “La performatividad de las culturas juveniles”. Departamento de estudios socioculturales. Guadalajara, México. Año: 2004.

³⁰ GOFFMAN, Erving.” La presentación de la persona en la vida cotidiana”. Buenos Aires, Argentina. Segunda Edición, Amorrortu/editores. Año 2009.

Él arranca realizando una contextualización sobre la palabra estigma, que en la antigua Grecia era utilizada referirse a signos corporales con los cuales se intentaba exhibir algo malo y poco habitual en el status moral de quien los presentaba.

A lo largo del tiempo, esos signos han encarnado en cosas como quemaduras, cicatrices, marcas y hasta deformaciones físicas. En el texto se describen algunas de estas situaciones.

Lo que se tomó en cuenta del texto de Goffman fue el hecho de cómo una sociedad discrimina/margina a alguien por el hecho de pensar/ser diferente a lo que se conoce como “normal”.

Entonces, al final de la presentación de los resultados, se verá el análisis de esas interacciones sociales que le permiten a cierto grupo afianzar su identidad, también a partir de las diferencias con las demás personas.

4.3 MARCO CONCEPTUAL

En esta parte, que se desprende del marco teórico, se retomaron los conceptos clave de esta investigación, para luego definir de qué manera se abordaron en la presentación de los resultados.

Teniendo en cuenta esto último, los conceptos seleccionados fueron: identidad, performatividad y estigma.

4.3.1 Identidad. En este trabajo de grado, el término de identidad fue abordado desde la perspectiva latinoamericana, por medio de autores como Gilberto Giménez, Rossana Reguillo, Jesús Martín Barbero, Claudia Castillo y María Chiriguini.

Se consideró pertinente tratar a estos autores ya que la presente investigación sobre la práctica del Cosplay en Cali da cuenta de los nuevos procesos de

adscripciones identitarias que se llevan a cabo en América Latina. Para entender este concepto clave, fue muy bueno leer a Gilberto Giménez, para quien la identidad es cultura internalizada como “Habitus” o “sentidos sociales” compartidos por actores tanto individuales como colectivos³¹.

Él propone que las personas que se sienten identificadas por un grupo comparten elementos como por ejemplo una narrativa biográfica, lo que fue de mucha ayuda a la hora de poder indagar cómo los Cosplayers entrevistados se iniciaron en esta actividad.

Después, se pusieron en relación dos ejes fundamentales, es decir, la identidad vista desde la juventud. Fue aquí donde Castillo, Reguillo y Barbero hicieron sus aportes. Para ellos, las nuevas identidades juveniles son una respuesta a una sociedad en la que los jóvenes tienden a sentirse extraviados e incomprendidos ante un futuro aparentemente incierto.

A lo largo de la presentación de los resultados, se verá la articulación entre esta teoría y lo dicho por los informantes clave a través de las entrevistas que se realizaron.

4.3.2 PERFORMATIVIDAD. Este concepto se va a abordar principalmente desde lo que propone Rossana Reguillo. Para ella, la performatividad es cuando alguien usa su cuerpo para tratar de comunicar algo. Esto fue muy importante, si se tiene en cuenta que la investigación sobre el Cosplay buscó indagar desde el principio cuáles son esos significados que tiene esta práctica para las personas que la realizan.

También se abordó este concepto desde autores como Antonio Prieto (que también habla de la teatralidad) y de Erving Goffman, personajes para los que cualquier representación tiene que ver con el contexto social. Fue muy enriquecedor saber cómo todos esos actos performativos de los cosplayers, se hacen con un sentido y con un objetivo de comunicar algo muy claro.

³¹ GIMÉNEZ, Gilberto. Op Sit. Página 8.

En los próximos capítulos se verá cuál es la motivación de cada entrevistado para practicar el Cosplay y también se explicará cómo es el proceso de apropiación que cada uno tiene con el personaje que va a representar por medio de diversas prácticas escénicas que serán descritas en los resultados.

4.3.3 Estigma. Este concepto se abordó, como se dijo en el planteamiento del problema y en el marco teórico, desde el texto de Erving Goffman que se llama “Estigma, la identidad deteriorada”.

La idea fue analizar el estigma (o descrédito) desde una óptica que permitiera pensar las identidades a partir de la diferencia. El texto presenta muchos ejemplos claros en los cuales se muestra como una persona o un grupo son discriminados o marginados por no ser “iguales al resto”.

En esta investigación se tomó la decisión de tratar este término desde Goffman ya que su teorización y contextualización aplica totalmente con el objeto de estudio que se propuso en este trabajo.

Aunque los cosplayers entrevistados no tienen impedimentos físicos o anomalías en sus cuerpos, aseguraron que se han sentido discriminados en algunas ocasiones en las que han sido vistos disfrazados como sus personajes de anime favoritos. Además de tratar el tema de las identidades, esta situación también supuso realizar un análisis de una sociedad en la que lo diferente o lo desconocido asusta y tiende a ser marginado o rechazado.

4.4 MARCO CONTEXTUAL

4.4.1 La tarde en la que llegué al punto clave. Una gota de sudor resbalaba desde mi frente hasta la mejilla cuando arribé al lugar. A pesar del calor interno que sentía el tenue viento de las seis de la tarde logró refrescarme un poco mientras caminaba hacia las gradas que estaban enfrente de mí.

Estaba agitado, eso no puedo negarlo. Quizá lo que pasaba en ese instante, por mi mente y por mi alma, fue el mismo sentimiento que habrá experimentado Goku³² cuando halló, después de mucho tiempo, las siete esferas del dragón.

³² Personaje principal de la serie animada, Dragon Ball. Mirar referencia de la página 11.

Quiero dejar claro que yo no encontré nada de eso. Mi emoción, radicaba en que al fin estaría frente a frente con la persona que quería conocer desde hacía mucho tiempo. El punto clave, una de las fuentes principales para poder explicar el marco contextual de mi trabajo de grado. Subí las primeras escaleras y ya me encontraba adentro del Centro Cultural Comfandi. Era miércoles por la tarde y el primer piso del sitio estaba desolado. Avanzaba y solo se escuchaba el eco de mis pasos.

Con cierto recelo entré a un ascensor y le marqué que me llevara al tercer piso. Cuando las puertas del útil artefacto mecánico se abrieron, fue a mi encuentro un guarda con expresión taciturna, camisa azul y pantalones negros. Sobre su pecho tenía una placa que decía “Gutiérrez”.

El tipo me encaró y me preguntó qué deseaba. Yo le respondí de la forma más clara y nítida: “Necesito ver a Julio Ortega, el organizador del evento Shinanime”. Gutiérrez me hizo un gesto de entendimiento y me dijo que caminará unos metros más a la derecha. Le hice caso. Fui hacia la derecha y, en cuestión de segundos, mis oídos empezaron a escuchar una canción en japonés. Si mis sentidos no me fallan, era el tema principal de una serie de anime llamada Bleach³³.

Al fondo del pasillo, unas personas estaban sentadas alrededor de una mesa conversando, mientras a sus espaldas se encontraba un grupo de jóvenes jugando cartas al ritmo de la música que sonaba. Me acerqué lo suficiente como para que pudieran escuchar mi voz y pregunté: ¿Quién es Julio Ortega? “Soy yo”, me respondió un sujeto de cabello largo, quizá un poco obeso, que vestía con una camisa oscura y tenía una expresión afable. Reconocí su timbre de voz de inmediato, habíamos acordado la entrevista por teléfono una hora atrás.

Me senté justo en frente de él y le expliqué que estaba haciendo mi trabajo de grado sobre los jóvenes Cosplayers que asisten al evento que él organiza, llamado Shinanime.

³³ Es una serie de Anime lanzada en el año 2004. Su personaje principal, Ichigo, es un “Dios de la muerte”, que vela por la tranquilidad de las almas.

Le comenté que me interesaba saber más de esos jóvenes que en alguna ocasión había visto con pelucas de diversos colores, lentes de contacto, maquillaje y demás. Le dije que se me hacía increíble que una persona pudiera llegar a parecerse a un personaje de anime, vistiéndose y actuando como uno. Él sonrió y decidió empezar por el principio, contándome cómo se empezó a crear este espacio llamado Shinanime.

4.4.2 Los inicios. Aunque solamente han pasado unos veinte años, recordar a la Cali de las décadas de los 80 y 90 es un verdadero reto para las personas jóvenes, ya que el mundo, el país y la ciudad, han venido evolucionando de gran manera. En esa época, recuerdo con claridad los paseos a Pance, las idas a comer obleas a Cosmocentro, las salidas al estadio con mi papá y, por supuesto, el “boom” del Anime en Colombia.

Según el trabajo de grado de Luisa Tamayo, en este país el Anime empezó a ser transmitido en las franjas infantiles de canales como Cadena Uno y el Canal Capital. Sin embargo, después de varios choques culturales estas cadenas optaron por poner otro tipo de programas para los niños³⁴. Sin embargo, la televisión satelital permitió que a Colombia entraran canales internacionales de México y Perú, principalmente, que ofertaban Anime en sus programaciones.

Ranma $\frac{1}{2}$ ³⁵, Dragon Ball, Los Caballeros del Zodiaco, Evangelion³⁶, entre otros títulos, hicieron que el fervor por la animación japonesa fuera creciendo, principalmente en el público infantil y juvenil.

Julio, el creador del evento Shinanime, recuerda con cariño aquellos tiempos, a pesar de que hoy en día ya tiene 34 años. “Siempre me gustó el Anime, desde que tengo uso de razón. Aun siendo pequeñito ya veía caricaturas. Obvio no te voy a decir que en esa época yo sabía que eso era animación japonesa (risas), pero había algo en esas historias que me atrapaba. Me parecía que a pesar de ser ficción, uno veía que el desarrollo de los personajes era muy bueno. Sufrían, luchaban por sus objetivos y se volvían más fuertes”.

³⁴ TAMAYO, Luisa. Op. Cit. Página 33.

³⁵ Esta famosa serie nace en 1989. Relata las aventuras de Ranma, un joven que se transforma en chica cuando lo toca el agua fría.

³⁶ Es un Anime bastante polémico. Su argumento se centra en una lucha entre humanos y ángeles, que vienen a destruir el mundo.

Figura 1. Dragon Ball Z.



Fuente: El de la Forma.Com. Visitado en [Marzo 4 de 2014] Disponible en: <http://eldeforma.com/2013/06/24/adal-ramones-sera-la-voz-de-goku-en-la-nueva-pelicula-de-dragon-ball-z/#axzz2vOgprpvS>

Figura 2. Ranma ½.



Fuente: Portal Web ActualidadDComic. [Visitado 4 de Marzo de 2014] Disponible en: <http://www.actualidadcomic.com/2010/10/19/ranma-12-una-divertida-historia-del-manga/>

Además, reconoce que la variedad de historias que tiene el Anime fue algo que lo atrapó de por vida, ya que hay géneros tan variados como por ejemplo **Shonen** (Historias de aventuras y acción), **Mechas** (la trama se basa en robots y máquinas gigantes), **Gore** (series con alto contenido de violencia y sangre), **Ecchi** (comedias

con situaciones eróticas), **Cyberpunk** (historias de mundos post apocalípticos), **Hentai** (situaciones con contenido sexual), entre otros.

Figura 3. Naruto



Fuente: Portal Web Fdezeta. [Visitado 4 de Marzo de 2014] Disponible en: <http://fdzeta.net/naruto-106/naruto-shippuden-movie-6-road-ninja-26088/>

Figura 4. Green Green



Fuente: Portal Web Sinc. [Visitado 4 de Marzo de 2014] Disponible en: <http://slnc.net/green-green-tv/>

Julio fue creciendo y pudo profundizar en el tema ya que desde el exterior, le llegaban revistas y películas de Anime en Betamax. Él decidió que quería

compartir ese conocimiento con otras personas interesadas en el tema. La idea del Shinanime, se fue gestando gracias a esa iniciativa, a finales de los años 90.

“En realidad Shinanime es la finalización de muchas actividades que se empezaron a hacer desde 1998. Eran otros tiempos, pero la idea nace por un grupo que se llamaba “Astrolabio”, decidimos ir a varias universidades, creamos grupos y empezamos haciendo eventos pequeños”.

“Tiempo después varios grupos de la ciudad nos unimos y, en el 2002 creamos el primer evento grande. Dado el auge que comenzó a tener, decidimos solicitar un espacio de Cine Club en el Centro Cultural Comfandi y es ahí donde nace Shinanime, que en español significa “nuevo anime”. La idea era proyectar las series pero después nos fuimos expandiendo y creando nuevas actividades, hasta que nació la loca ilusión de crear un festival”.

Lo que Julio y sus amigos no se imaginaron es que hoy en día, gracias al internet (en el que existen una gran cantidad de páginas web donde se puede consumir Anime), el Shinanime se convertiría en un verdadero fenómeno. A cada evento están asistiendo actualmente, en promedio unos ³⁷1500 jóvenes.

4.4.3.El comienzo del Cosplay. En los inicios del evento, el pionero de esta idea asegura que el Cosplay era practicado por muy pocas personas, sin embargo, menciona que en la actualidad muchos jóvenes encuentran en el Shinanime, un espacio perfecto para representar a sus personajes de ficción favoritos.

A lo largo del año, en el Centro Cultural Comfandi se realizan eventos temáticos con una periodicidad que va de uno a dos meses. Por ejemplo, en una ocasión el tema es “Comics and Games”, entonces los jóvenes que realizan Cosplay deben representar a un personaje de un vídeo juego y así sucesivamente. Para Julio esto ha hecho que más personas se motiven a realizar Cosplays, ya que para cada ocasión tienen la posibilidad de vestirse y actuar como un personaje diferente.

³⁷ Dato suministrado por el organizador del evento.

En ese orden de ideas, la presente investigación se centró en los jóvenes cosplayers que asisten al Centro Cultural Comfandi. El trabajo de campo se realizó totalmente en Cali, entre febrero y julio del presente año.

4.4.4 Un hasta pronto. Después de hablar con Julio, recuerdo haber sentido una gran curiosidad por avanzar más en el tema. No obstante, su participación en este trabajo de grado no termina en el marco contextual. Seguramente, señor lector, se encontrará con este personaje en uno de los capítulos finales del presente proyecto.

5 METODOLOGÍA

5.1 ENFOQUE

Para llevar a cabo los objetivos propuestos, este trabajo de grado utilizó un enfoque de **investigación cualitativo**. Se usó ya que, según el texto de los investigadores Fernando Palazzollo y Vidarte Asorey, titulado “claves para abordar el diseño metodológico”, lo cualitativo “trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones, su estructura dinámica, produciendo datos que comúnmente se los caracteriza de más ricos y profundos”³⁸.

En términos generales la metodología que se empleó fue **Descriptiva**, ya que busca señalar las características más importantes de las personas o grupos humanos que hacen parte del universo de estudio.

De acuerdo a lo anterior, se haya una relación de complemento entre lo **Cualitativo y lo Descriptivo** debido a que ambos términos tienen como finalidad el investigar de una forma que va mucho más allá de las ciencias exactas, buscando comprender el objeto a estudiar de una manera más abierta y relacionada con lo que es el campo de la comunicación social.

5.2 EL MÉTODO

Teniendo en cuenta que los lineamientos del proyecto eran de corte cualitativo y descriptivo, a lo largo del trabajo de campo se utilizó el método de la etnografía.

En pocas palabras, según Rosana Guber, la etnografía es el estudio y el análisis del modo de vida de un grupo de individuos por medio de la observación y la descripción profunda de lo que éstos hacen.

³⁸ PALAZZOLLO, Fernando y VIDARTE, Verónica. “Claves para abordar el diseño metodológico”. Ciudad: La Plata, Argentina. Universidad Nacional de La Plata Año 2011.

En su libro, titulado “La etnografía: método, campo y reflexividad”, Guber hace un contexto histórico de este concepto que nace de la antropología. Ella considera que uno de los padres de este método es Bronislaw Malinowski, quien planteaba que para hacer un buen trabajo etnográfico, el investigador debe “vivir entre la gente que estudia”³⁹. Para él, era esencial que un etnógrafo estuviera cerca de su objeto de estudio, observando y registrando en detalle todas sus interacciones.

Para la presente investigación, se optó por este método ya que estar en los eventos del Shinanime y observar en detalle todas las interacciones que allí se presentan, era una de las claves para que se pudiera continuar con el proceso.

5.3 INSTRUMENTOS

Una de las técnicas más importantes a lo largo del trabajo de campo realizado fue la de la observación participante.

Para Guber, la observación participante consiste en dos actividades principales, que son el observar sistemática y controladamente todo lo que acontece en torno del investigador y participar en una o varias actividades de la población.

Esta idea la desarrolla detalladamente en el siguiente párrafo, en el que plantea que se debe observar para participar⁴⁰..

Desde el naturalismo y variantes del interpretativismo, los fenómenos socioculturales no pueden estudiarse de manera externa pues cada acto, cada gesto cobra sentido más allá de su apariencia física, en los significados que le atribuyen los actores. El único medio para acceder a esos significados que los sujetos negocian e intercambian, es la vivencia, la posibilidad de experimentar en carne propia esos sentidos, como sucede en la socialización. Y si un juego se aprende jugando una cultura se aprende viviéndola. Por eso, la participación es la condición sine qua non del conocimiento sociocultural. Las herramientas son la experiencia directa, los órganos sensoriales y la afectividad que, lejos de empañar, acercan al objeto de estudio

³⁹ GUBER, Rosana. “La etnografía: método, campo y reflexividad”. Grupo Editorial Norma. Ciudad: Buenos Aires, Argentina. Año: 2001.

⁴⁰ Ibid. Página 56.

Otra técnica fundamental fue la de las entrevistas en profundidad. Esto permitió recolectar información muy valiosa sobre los jóvenes cosplayers. Fue una forma de conversar con el universo de estudio.

Según Olabuenaga Ruíz en su texto “Metodología de la investigación cualitativa”⁴¹, la entrevista en profundidad podría definirse como:

La entrevista en profundidad o, como algunos investigadores/as la denominan, el estudio de caso, es la entrevista profesional que se realiza entre un entrevistador/a y un informante con el objeto de obtener información sobre la vida, en general, o sobre un tema, proceso o experiencia concreta de una persona. A través de la entrevista en profundidad, el entrevistador/a quiere conocer lo que es importante y significativo para el entrevistado/a; llegar a comprender como ve, clasifica e interpreta su mundo en general o algún ámbito o tema que interesa para la investigación, en particular

Después de esto, se crearon categorías de análisis que sirvieron para poder sistematizar y analizar toda la información que se recolectó en el proceso realizado.

5.4 PROCEDIMIENTO

Se debe aclarar que este proceso se llevó a cabo en tres fases, que fueron las siguientes:

5.4.1 Bibliografía y recolección de datos. Lo primero que se hizo fue leer los materiales que soportaron teóricamente el proyecto. Se leyó sobre Identidades, Performatividad, Etnografía, Consumo y Estigma, principalmente.

Se hicieron fichajes de los capítulos más importantes de cada lectura, con la finalidad de agilizar el proceso y de sustraer las ideas más importantes de cada autor consultado. Luego de esto, se pasó a elaborar los cuestionarios para las entrevistas a profundidad. Aquí fue de gran ayuda el material de Rosana Guber.

⁴¹ RUÍZ, Olabuenaga. Metodología de la investigación cualitativa. Ciudad: Bilbao, España. Universidad de Deusto. Año 1996.

5.4.2 De la teoría al campo. En esta fase se empezó a hacer observación participante en los diferentes eventos del Shinanime que se han venido realizando a lo largo de este año. En estos festivales se consiguieron los datos de los Cosplayer a los que se les realizaron las entrevistas en profundidad. Además se hicieron múltiples registros fotográficos.

También se iniciaron las entrevistas en profundidad a los diferentes cosplayers que aceptaron contar su historia. Esta técnica se aplicó en lugares distintos al Centro Cultural Comfandi.

A medida que se hacían las entrevistas, se iban desgravando. Además, toda esta parte tuvo el constante acompañamiento de las lecturas consideradas como relevantes en el proyecto.

5.4.3 En constante tensión. Después de haber recolectado tanto la información teórica como la que surgió del trabajo de campo (observación participante y entrevistas en profundidad), se crearon categorías de análisis para elaborar la presentación de los resultados. Estas nacieron de la constante tensión entre lo leído y lo observado, articulándose para que así la investigación tuviera consistencia y, sobre todo, coherencia.

En la elaboración de los resultados, se presentarán las categorías por medio de tres capítulos. El primero se llamó “Ser Cosplayer”, en referencia a cómo los Cosplayers entrevistados empezaron a vincularse en el mundo del Anime y en el Centro Cultural Comfandi, desarrollando sus adscripciones identitarias para con este fenómeno.

En el segundo, titulado “Materialización”, se desarrolló todo lo que tiene que ver con el Cosplay, su performatividad y sus elementos simbólicos. Finalmente, en la tercera y última categoría, se analizó el estigma de ser Cosplayer en una ciudad como Santiago de Cali.

6 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

6.1 SER COSPLAYER

6.1.1 El Despertar Parece un sueño pero en el fondo no lo es. De su mente nunca se borrarán las imágenes de un robot gigantesco luchando contra un monstruo llamado Ángel. La pelea estaba complicada, pero aquella máquina de color púrpura era manejada en su interior por un ser humano que parecía estar confundido al tener que luchar contra una criatura tan mítica y poderosa, en medio de un mundo apocalíptico y sumido en el caos.

Esta escena descrita anteriormente hace parte de Neon Génesis Evangelion, una de las series de Anime favoritas de Paola, quien tiene 20 años y dice ser una fanática de la animación japonesa desde que era una niña.

Como ella, todos los cosplayers entrevistados aseguraron que su gusto por esta práctica se debe a que empezaron a ver Anime desde muy pequeños. Para ellos, esas series en las que habían personajes llamativos, robots, poderes mágicos, artes marciales y demás, se convirtieron en su principal pasatiempo, incluso ahora, cuando están en plena juventud.

La juventud, Según autores como Rossana Reguillo, es una etapa difícil. Para ella la categoría social “Jóvenes”, no se puede delimitar solamente por la edad de un grupo de personas. Propone que hay diferentes maneras de “Ser joven”⁴².

Reguillo asegura que la complejidad del asunto radica en que, en la sociedad actual, los jóvenes son tildados como revoltosos, agresivos y culpables del desorden social. Es como si los adultos y las instituciones los juzgaran por lo que serán o dejarán de ser (mirando hacia el futuro), mientras que ellos están anclados al presente. Debido a esto y, gracias a fenómenos como la globalización, la juventud, en su pluralidad, ha venido creando espacios de participación, de inclusión y de generación de identidad, a través de nuevas prácticas que trascienden lo local.

⁴² REGUILLO, Rossana. Op. Cit. Página 16.

6.1.1.1 El anime, una forma de ver la vida. A pesar de estar en su niñez, Paola, Cielo, Manuel y Sebastián tuvieron claro que su existencia iba a estar relacionada con el Anime y la cultura japonesa. Ellos confesaron que las historias de este tipo de animación les enseñaron una forma de ver la vida.

Paola, por ejemplo, narró que conoció el Anime gracias a que su padre siempre fue profesor de artes marciales.

“A él le parecía muy bonita la estética del Anime y a mí también me empezó a llamar la atención. Yo comencé a ver Dragon Ball Z, Digimon, Ranma ½, Sakura Card Captors y Samurái X. Siempre me gustó porque estas series reflejaban cosas culturales de Japón, como las festividades, las guerras y demás. Cuando era niña yo soñaba con tener un kimono”.

Ella dice tener unos recuerdos muy bonitos de su infancia gracias a Ranma ½ y Sakura Card Captors. “Me identificaba mucho con Akane Tendo (protagonista de Ranma) porque ella era terca, peleona y amaba las artes marciales. Yo soy así, a mi ningún hombre me la viene a montar (risas)”.

Figura 5. Akane Tendo



Fuente: Portal Web Fdzeta. [Visitado 4 de Marzo de 2014] Disponible en: <http://fdzeta.net/war-games-forum-35/akane-tendo-vs-makoto-street-fighter-7702/>

Figura 6. Sakura Card Captors



Fuente: Portal Web Mucho Anime. [Visitado 4 de Marzo de 2014] Disponible en: <http://muchoanimeyotaku.blogspot.com/2012/12/card-captor-sakura.html>

Pero Paola no es la única que le tomó afecto a estas series. Manuel dice que ve Anime desde los diez años. Comentó además que lo que más le gusta de una serie es: la animación, la trama o argumento y los personajes.

Sobre esto último, manifestó que lo mejor de la animación japonesa es que la gente se puede identificar con los personajes. Él dice que su favorito es Goku, ya que “te enseña valores como la amistad y el luchar por tus metas así todo esté en contra”.

Profundizando más sobre este tema, Sebastián dice que ha aprendido muchas cosas valiosas gracias al universo de la animación japonesa. Además comenta que este fenómeno tiene una gran variedad en cuanto a las historias, que son diferentes en su mayoría y de las que ha apropiado cosas importantes como la cultura del país del sol naciente y el respeto hacia el prójimo.

“El Anime te enseña cosas como la lealtad, obrar correctamente siempre, hacer las cosas por un medio justo y llevarse bien con todo el mundo. Tolerar las diferencias y respetarlas. Por ejemplo, en Dragon Ball pasa algo muy interesante con un personaje que se llama Vegeta. Él era muy orgulloso al principio pero al final vio que eso era malo y cambió... a mí me pasó algo igual, por eso me identifico tanto con ese personaje”.

Figura 7. Goku



Fuente: Portal Web Fotolog. [Visitado 4 de Marzo de 2014] Disponible en: http://co.fotolog.com/dragon_ball_city/49895658/

Figura 8. Vegeta



Fuente: Portal Web Dragonball. [Visitado 4 de Marzo de 2014] Disponible en: <http://es.dragonball.wikia.com/wiki/Hilo:60820>

Por su parte, para Cielo el Anime se convirtió en un estilo de vida. “Uno aprende demasiado porque cada historia es distinta y presenta problemas cotidianos con los que uno se identifica como ser humano. Los personajes son reales, porque sufren, ríen y lloran igual que uno”.

6.1.1.2 Desanclaje. Para explicar, de forma teórica, cómo una tendencia oriental llega a ser parte de la vida cotidiana de jóvenes que viven en una ciudad como Cali, hay que remitirse a Jesús Martín Barbero, quien en su texto “Jóvenes: Comunicación e identidad”⁴³, da a conocer su postura a partir del siguiente panorama:

Lo que el rápido mapa trazado avizora es tanto la *des-territorialización* que atraviesan las culturas, como el *malestar en la cultura* que experimentan los más jóvenes en su radical replanteamiento de las formas tradicionales de continuidad cultural: más que buscar su nicho entre las culturas ya legitimadas por los mayores se radicaliza la experiencia de *Desanclaje* que, según A. Giddens, produce la modernidad sobre las particularidades de los mapas mentales y las prácticas locales. Los cambios apuntan a la emergencia de sensibilidades “desligadas de las figuras, estilos y prácticas de añejas tradiciones que definen „la cultura“ y cuyos sujetos se constituyen a partir de la conexión/desconexión con los aparatos”. En la empatía de los jóvenes con la cultura tecnológica, que va de la información absorbida por el adolescente en su relación con la televisión a la facilidad para entrar y manejarse en la complejidad de las redes informáticas, lo que está en juego es una nueva sensibilidad hecha de una doble complicidad cognitiva y expresiva: es en sus relatos e imágenes, en sus sonoridades, fragmentaciones y velocidades que ellos encuentran su idioma y su ritmo. Estamos ante la formación de *comunidades hermenéuticas* que responden a nuevos modos de percibir y narrar la identidad, y de la conformación de identidades con temporalidades menos largas, más precarias pero también más flexibles, capaces de amalgamar, de hacer convivir en el mismo sujeto, ingredientes de universos culturales muy diversos.

Para Barbero, es claro que fenómenos como la globalización han producido efectos importantes en la formas de comunicación. Es decir, actualmente no hay que estar en Japón para que alguien pueda ver Anime, ya que las nuevas tecnologías han logrado romper las barreras del espacio y del tiempo. Sin embargo, ¿Qué otras cosas hay detrás del gusto por la animación Japonesa?

⁴³ BARBERO, Martín. Op. Cit. Página 4.

Retomando a Reguillo, ella plantea que actualmente los jóvenes tienen la posibilidad de diferenciarse con alternativas de identificación que trascienden lo local.

En ese sentido, Los jóvenes entrevistados para esta investigación, aseguraron que su afición por el Anime y la cultura nipona fue algo que los ayudó a llenar el vacío de una industria cultural local y americana, que no los llena.

Para Sebastián y Manuel, sentarse a ver televisión en las noches se volvió un martirio, ya que, desde sus conceptos, la mayoría de las novelas colombianas solamente presentan aspectos violentos de la cultura de este país.

“Da mucha tristeza ver esas cosas. En series como la de los tres caínes lo que hacen es mostrar un pasado en el que mucha gente sufrió, dándole a entender al mundo que Colombia es un sitio horrible, aquí hay cosas mejores pero se enfocan solamente en lo malo. En el Anime tu vez una gran cantidad de historias y géneros, pero nuestras producciones se casaron con ese tema de la violencia y dañan la imagen del país”, dice Sebastián.

De otro lado, Manuel comparte esta postura y sostiene lo siguiente: “Es raro, porque uno en el Anime siempre quiere ser el héroe o el salvador, mientras que en series como la de Pablo Escobar o El Capo, es como si quisieran que los jóvenes imitaran a los mafiosos. En cada parte del mundo hay violencia, pero se deben resaltar las cosas culturales y positivas”.

Además, él señala que identificarse con los personajes de las producciones nacionales y americanas es algo sumamente difícil. “Cuando yo estaba niño, los programas de dibujos norteamericanos no me hacían identificarme con nada, mientras que en el Anime sí porque los personajes sufren y pasan momentos de angustia. Eso me gusta”.

Paola dice estar de acuerdo, aportando lo siguiente:

“Yo veía que en el anime, los creadores se esforzaban por que cada capítulo tuviera algo único y especial. Además, a pesar de ser dibujos, las historias eran más crudas, y eso me gustaba mucho, ya que no te pintaban todo feliz como las animaciones americanas, que solamente buscan vender. En el Anime se muestra la aflicción de la gente. Yo sentía que lo que estaba viendo era honesto conmigo”.

Recolectando lo dicho por estos jóvenes, se puede decir que su gusto por el Anime obedece a uno de los primeros síntomas de la identidad, que se forma a partir de la diferencia.

6.1.1.3 El primer choque. Para una cultura como la colombiana, que ciertos jóvenes priorizaran (particularmente en los 90) las producciones animadas de Japón sobre las americanas, fue un choque de alto calibre.

Según Paola, quien vivió en carne propia esa época, se empezó a decir que la animación de Japón traía mensajes diabólicos que volvían agresivos a los jóvenes. “Por ese tiempo mi mamá me prohibió que viera samurái X, ya que mostraban mucha sangre”. Complementa:

“Obvio que a tus papás no les va a gustar que tu mires una serie animada en la que se vea sangre. Mi mamá por ejemplo prefería que yo viera cosas de Disney, porque lo asiático suele ser bizarro ya que buscan mostrar su arte antes que vender. Aquí se acepta más lo norteamericano que lo oriental”.

Según autores como Barbero, Reguillo y Gilberto Giménez, para que una identidad comience a afianzarse debe haber una alteridad, es decir un “Otros”. Aquí esto se refleja claramente, en esa relación de comunicación que existe entre cierto grupo de personas y la sociedad.

Según el trabajo de grado de Luisa Tamayo, antes del año 2000 el Anime empezó a ser retirado de la televisión colombiana⁴⁴, pero fue aquí cuando inició el auge del internet, con el que los fanáticos de este fenómeno podían acceder con facilidad a sus series favoritas.

“La cultura Anime se empezó a masificar y eso ha permitido que crezca y se divulgue en países como el nuestro”, explica Julio, el organizador del evento Shinanime que fue citado en el marco contextual.

Reguillo vuelve a hacer un aporte interesante con respecto a esto último, planteando que las identidades juveniles son algo que actualmente no puede pensarse al margen de las nuevas redes y tecnologías. E incluso, estas nuevas

⁴⁴ TAMAYO, Luisa. Op. Cit. Página 35.

representaciones van en contra de la cultura local, asumiendo discursos más lejanos⁴⁵.

Con respecto a los nuevos procesos identitarios que se llevan a cabo hoy en día, resulta muy interesante el percibir cómo las juventudes han adquirido la autonomía necesaria para decidir qué aspectos tomar o no de una cultura.

En las entrevistas, ellos expresaron que no sienten avergonzados de ser colombianos o algo por el estilo, sino que simplemente llegaron al Anime y a ciertos aspectos de la cultura japonesa porque encontraron un vacío, algo que no los llenaba dentro de las narrativas que se consideran como una representación del país. El primer paso de estos jóvenes fue sentirse atraídos de alguna u otra manera con los que ellos llaman “valores del anime”, apropiándolos hasta el punto de llegar a identificarse con personajes como Akane, Goku y Vegeta.

Por un lado, está el paralelo “Anime – Producción Colombiana”. Estos jóvenes aseguran que se inclinan por lo primero debido a la variedad de historias y de significados que tienen. Por el contrario, los ahuyentan los seriados nacionales, teniendo una valoración sumamente negativa sobre estos.

De otra parte, en cuando a la relación “Animación Japonesa vs Americana”, es claro que existen unas diferencias marcadas en lo cultural entre oriente y occidente. Los entrevistados aseguraron que se sienten atrapados por aspectos japoneses como la historia de este país, las artes marciales y otro tipo de elementos como los kimono, las espadas samurái y el desarrollo de la tecnología.

Para explicar lo escrito anteriormente, Rossana Reguillo⁴⁶. plantea:

En términos prácticos significa que hoy, como nunca, la identidad está atravesada por fuerzas que rebasan la dimensión local y la conectan a comunidades imaginarias que desbordan los límites geográficos del estado – nación, por ello resulta fundamental indagar sobre las fuentes que nutren los imaginarios de los jóvenes y ubicar los referentes a los que atribuyen mayor o menor credibilidad y cómo, a partir de estas fuentes, se derivan “programas de acción”

⁴⁵ REGUILLO. Rossana. Op. Cit. Página 69.

⁴⁶ Ibíd. Página 70.

Figura 9. Samurái X



Fuente: Portal WebPlaneta Anime. [Visitado 4 de Marzo de 2014] “Disponible en: <http://planetanime11.blogspot.com/2011/12/wallpapers-dragon-ball-gt-samurai-x.html?m=0>”

6.1.2 Santuario

Figura 10. Centro Cultural Comfandi



“Esto es una locura”, fue lo que pronunció uno de los jóvenes que asiste con frecuencia al Shinanime, cuando llegó al Centro Cultural Comfandi y se dio cuenta de que tendría que hacer una fila titánica para poder ingresar.

Y no es para menos, ya que actualmente este espacio se ha convertido en el lugar propicio para que los amantes del Anime y del Cosplay se encuentren para

entretenerse con sus diferentes prácticas. Según uno de los entrevistados, asistir a este lugar es una forma de decirle al otro “yo soy como vos”.

6.1.2.1 Reconocimiento. Para Gilberto Giménez, toda identidad requiere la sanción del reconocimiento social para que exista públicamente. En pocas palabras, toda adscripción identitaria se revela, se afirma y se reconoce en los contextos pertinentes de interacción y comunicación⁴⁷.

Lo mencionado por este autor tiene mucha relación con lo planteado por los Cosplayers que se entrevistaron en el trabajo de campo. Para ellos, el conocer el evento Shinanime significó que se encontraran con otras personas con las que también compartían su gusto por esta cultura, generando así un reconocimiento propio y grupal.

Manuel, quien hoy en día tiene 23 años, dice que en el 2004 fue la primera vez en la que asistió a este evento. “Yo recuerdo que antes uno no tenía un sitio para expresar sus gustos y sus opiniones de las series que se veía. No tenía amigos que les gustara esta afición pero cuando descubrí el Shinanime fue muy bueno, ya que encontré gente con la que entablé amistad y con la que puedo intercambiar ideas”.

Sebastián también opina algo similar: “Llegué gracias a un amigo que me invitó hace como seis o siete años. Para mí fue una gran sorpresa porque yo no conocía prácticamente a nadie que le gustara el Anime. Tuve la posibilidad de socializar con personas con las que tenía cosas en común”.

Por su parte, para Paola, este evento es un punto en el mapa en el que se reúnen amigos a hacer lo que les gusta. Sin embargo, dice que se encontró con varios sentimientos cuando asistió por primera vez.

Comenta que fue en mayo del 2008. Ella estudiaba en el Colombo Americano y tenía a una amiga que le fascinaba el Anime. Esta compañera, que siempre

⁴⁷ GIMÉNEZ, Gilberto. Op. Cit. Página 3.

llegaba a clase con botones coleccionables de distintas series, motivó a Paola a asistir al Centro Cultural Comfandi.

“Al principio me daba miedo la gente de allá, pero a la vez me sentía cómoda, como si fuera rara igual que ellos, entonces me di cuenta de que yo era así. Shinanime es un sitio para encontrarse con los amigos, hay diversos espacios para pasarla bien y con un ambiente que se vuelve muy agradable”.

Es muy curioso que la mayoría de los entrevistados dijeran que el encontrarse con otros jóvenes que compartían sus gustos, fue lo que los motivó a seguir asistiendo al evento. Prácticamente Comfandi se convirtió en el lugar en el que podían pasar del anonimato (teniendo en cuenta que en sus entornos había poca gente familiarizada con el Anime), para ir formando grupalidades con un alto sentido de pertenencia y de identificación.

Cada evento se realiza, en promedio, con una periodicidad entre uno o dos meses, y la asistencia de los jóvenes es realmente masiva.

6.1.2.2. El Punto de encuentro.

Figura 11. Bajándose del Mio



Figura 12. Filas largas



Figura 13. Expectativa 1



Figura 14. Expectativa 2



Figura 15. Cosplays



Figura 16. Pelo gris



6.1.2.3. Ejes principales. Retomando a Giménez, él considera que para una identidad sea considerada como tal, se deben presentar tres características: La pertenencia a una pluralidad de colectivos, la presencia de un conjunto de atributos idiosincrásicos o relacionales y una narrativa biográfica.

Para empezar por el primero, el autor menciona que la pertenencia social “implica la inclusión de la personalidad individual en una colectividad hacia la cual se experimenta un sentimiento de lealtad”⁴⁸.

Esto, en relación con los cosplayers entrevistados se cumple, ya que, por medio de sus discursos, demuestran que se sienten parte de ese gran colectivo que asiste al Centro Cultural Comfandi. Ellos ven ese lugar como un sitio en el que pueden “ser ellos”, libremente, ante la presencia de otros jóvenes que comparten gustos similares.

Todos llevan asistiendo a Shinanime por más de tres años, lo que indica que hay un sentimiento de lealtad. Como lo decía Paola, es un lugar para disfrutar junto con los amigos.

Lo segundo tiene que ver con la presencia de atributos idiosincrásicos o relacionales. Giménez, considera que: “Se trata de un conjunto de características tales como disposiciones, hábitos, tendencias actitudes o capacidades, a las que se añade lo relativo a la imagen del propio cuerpo”⁴⁹.

Aquí, esa serie de atributos que nombra este autor, son, en principio, el gusto por el Anime, sus valores, historias y personajes, elementos con los que se sienten identificados y motivados para hacer parte de este colectivo.

Finalmente, la narrativa biográfica tiene que ver con la trayectoria de vida que ha tenido cada persona que integra el grupo. En ese orden de ideas, estos jóvenes tienen en común que despertaron su gusto por esta cultura, generalmente, desde la infancia.

Fue eso lo que los llevó a seguir profundizando en el tema, hasta llegar al Centro Cultural Comfandi y, posteriormente, convertirse en Cosplayer, que, como se verá más adelante, es otra de las formas que tienen estos jóvenes para comunicarle algo a la sociedad a través de sus cuerpos.

6.1.3 Estilo. Siguiendo los fundamentos teóricos de Gilberto Giménez, queda claro que una identidad es visible cuando tiene un elemento que se llama reconocimiento social. Esto se logra cuando una grupalidad presenta una serie de adscripciones identitarias.

⁴⁸ Ibíd. 5 pg.

⁴⁹ Ibíd. 8 pg.

Para Rossana Reguillo, las adscripciones identitarias “son los procesos socioculturales mediante los cuales los jóvenes se adscriben presencial o simbólicamente a ciertas identidades sociales y asumen unos discursos, unas estéticas y unas prácticas”⁵⁰.

En ese sentido, los cosplayers entrevistados aseguraron que el aficionado al Anime y a los juegos de vídeo, se le conoce como Otaku y que, por ende, sigue una serie de patrones en cuanto a sus prácticas y a su aspecto.

De acuerdo a lo observado en los diferentes eventos de este año, la mayoría de los jóvenes se visten con prendas de tonalidades que van desde el negro hasta el púrpura. Además, llevan sobre su ropa una serie de accesorios que los identifican como fanáticos de esta cultura.

“Si uno va caminando por la calle y se encuentra a un chico que tiene una camiseta negra y un maletín lleno de botones de dibujos animados, puedes prácticamente estar seguro de que, por lo menos, le gusta el Anime”, menciona Cielo, quien confesó que cada botón permite saber cuáles son las series y los personajes favoritos de cada persona.

Paola también dice que hubo una época en su vida en la que coleccionar botones de sus series preferidas se le volvió una obsesión. “Gasté demasiada plata en eso, era como si estuviera compitiendo con alguien para ver quién tenía más”.

No obstante, con el pasar de los años, Paola comenta que la mercancía que se puede conseguir en el evento se ha vuelto mucho más variada. Menciona que se pueden obtener todo tipo de accesorios de las series como lentes de contacto, llaveros, figuras, DVD y muchas cosas más.

Se menciona todo esto ya que, según los autores consultados, el consumo también llega a hacer parte de las múltiples identidades juveniles que hay actualmente.

⁵⁰ REGUILLO. Rossana. Op. Cit. 55 pg.

Figura 17. Estilo Otaku



Reguillo⁵¹ lo explica de esta manera:

Los bienes culturales no son solamente vehículos para la expresión de las identidades juveniles, sino dimensión constitutiva de ellas. La ropa, por ejemplo, cumple un papel central para reconocer a los iguales y distanciarse de los otros, se le transfiera una potencia simbólica capaz de establecer la diferencia, que una mirada superficial podría leer como homogeneidad en los cuerpos juveniles.

Paola, agrega que muchos de los productos que tiene, están en su cuarto y son de un gran valor. “Tengo muchos cuadros de Anime, incluso uno de Rei Ayanami, uno de mis personajes favoritos de Evangelion. Además de diferentes dibujos”.

Cada que hay un evento Shinanime, varias personas ponen sus stands comerciales, en donde le venden a los aficionados series, figuras, posters, cuadernos, maletines, revistas, tomos de Manga, camisetas alusivas a algún anime y demás.

Aquí Reguillo⁵². vuelve a hacer su aporte:

El crecimiento de una industria globalizada dedicada a la producción de bienes y mercancías para los jóvenes es pasmoso: ropa, zapatos, alimentos, discos vídeos, aparatos electrónicos, canales de televisión por señal (MTV es el mejor ejemplo), frecuencias radiofónicas, fanzines y revistas se ofrecen no sólo como productos sino como “estilos de vida”. La posesión o acceso a cierto tipo productos implica acceder a un modo particular de experimentar el mundo que se traduce en adscripciones y diferenciaciones identitarias

Complementa que “En referencia a los modos de adscripción identitaria, en los colectivos juveniles son más importantes los “objetos valiosos”, esos que adquieren su sentido y valor al interior de las fronteras que separan de los otros”.

Manuel es un consumidor frecuente de los productos ofertados. “Hubo una época en la que yo mandaba a hacer los afiches de las series que me gustaban y también los botones. Mi cuarto está lleno de posters, maletas, maquetas, figuras y peluches. Soy fanático de todo eso”.

Esto es algo que también tiene que ver con Sebastián, quien describió cómo es su habitación. “Tengo muchas series, mi cuarto está lleno de afiches y la pizarra de

⁵¹ Ibíd. 81 pg.

⁵² Ibíd. 81 pg.

mi computador tiene encima muchas de las figuras de los personajes que me gustan”.

Néstor García Canclini también se pronuncia al respecto. Él comenta que cuando alguien selecciona bienes culturales se apropia de ellos y define lo que considera realmente valioso. Comenta que esta es una manera de “Distinguirnos en la sociedad”⁵³.

Figura 18. Venta de series



⁵³ OP. CIT. GANCLINI, Néstor.

Figura 19. Venta de botones



Figura 20. Venta de Poster



Figura 21. Venta de figuritas



Figura 22. Esfera del dragón



Figura 23. Bola de arroz



6.1.3.1 Las prácticas. Como se mencionó al inicio de este punto, cada adscripción identitaria tiene una serie de prácticas que se vuelven especiales para los jóvenes que hacen parte de un colectivo.

En el evento Shinanime las principales son las siguientes:

6.1.3.2 Karaoke*. Aquí los jóvenes cantan en vivo sus canciones de Anime favoritas. Cada serie tiene un Opening (Inicio) y un Ending (Salida) y cada aficionado decide cuál canta.

La mayoría de las canciones son en japonés, este es otro ejemplo de la apropiación de esta cultura, por medio de la música. Los ritmos que más emocionan a la gente son los de series consideradas como clásicos, como por ejemplo, Dragon Ball Z, Pokemon, Ranma, Evangelion, Sailor Moon etc. De los seriados actuales, se escuchan muchas canciones de Naruto, Bleach y Full Metal Alchemist.

* Se graban la letra de las canciones. Otros lo hacen con facilidad porque aprendieron japonés.

6.1.3.3 Just Dance: En un espacio del Centro Cultural Comfandi, se proyecta una gran imagen de un dibujo animado que baila. Los jóvenes que participan deben imitar los movimientos que ven en la proyección.

6.1.3.4 Torneos de videojuegos y cartas: También los interesados en los concursos pueden dar lo mejor de sí. Se retan en juegos de combate, principalmente, y con las cartas de una serie llamada Yu Gi Oh.

6.1.3.5 Conferencias: Dentro de los eventos hay jóvenes que aprovechan el espacio para difundir, por medio de exposiciones, su conocimiento en diversos aspectos del Anime y de la cultura japonesa.

6.1.4 Finalmente, El Cosplay. Todos los jóvenes entrevistados para este trabajo de grado pasaron por todo lo descrito anteriormente para convertirse en Cosplayers. Su narrativa biográfica, como diría Giménez, transcurrió desde ese gusto por el Anime en la infancia, hasta llegar al Shinanime y ser partícipes de esta adscripción identitaria. Adoptando discursos y prácticas.

Dentro de todo esto, ellos se especializaron por el Cosplay, esa actividad que les permite representar a esos personajes que tanto les apasionan. ¿Cómo lo consiguen y cuál es el significado de lo que hacen? Todo esto y mucho más en el siguiente capítulo.

6.2 MATERIALIZACIÓN

Estar en ese lugar es como encontrarse en otra dimensión o quizá, hacer un viaje a diferentes mundos, incluidos en un mismo tiempo y espacio. No hay que jugar a la imaginación ya que esta se presenta tal cual es.

Entras, respiras, escuchas, observas... Por tus oídos pasa una música que no puedes descifrar, mientras tu mirada se dilata de un lado a otro, al ver y percibir a seres que parecen recién sacados de varias historietas.

El pelo verde, me impresionó el pelo verde. Pero me emocionó más la idea de tener en frente de mí a personajes con los que cualquier niño quiso encontrarse en su infancia... Vi a Seiya, a Goku, a Kenshin y a muchos más.

Todos lucían tan iguales que llegaba a mí mente la idea absurda de que era yo el que había sido transportado a uno de estos mundos de la animación japonesa pero no, no era así.

El Cosplay nace en Japón y, el objetivo de las personas que lo practican es parecerse lo que más puedan a sus personajes de Anime y juegos de vídeo favoritos. En el Centro Cultural Comfandi, esto cada vez se ha hecho más popular e incluso, en cada evento se ven representaciones muchísimo más elaboradas y novedosas que en las ocasiones anteriores. Pero, ¿Qué hay detrás de todo esto? ¿Por qué los jóvenes que van a Shinanime se identifican con esta actividad?

A continuación, se hablará un poco de la parte teórica que soporta este capítulo, que tiene que ver esencialmente con la dramatización de la identidad, las prácticas escénicas y la performatividad. Después, a manera de historia de vida, se describirán cinco estereotipos de Cosplays que se encuentran en el Centro Cultural Comfandi.

6.2.1 Dramatizando la identidad La mayoría de los Cosplays son llamativos. Algunos están hechos con materiales diferentes como pintura, cartón Y telas. La mayoría de los entrevistados aseguraron que esta actividad les encanta porque pueden mostrarle al mundo su trabajo.

Esto se relaciona con lo que plantea Rossana Reguillo, quien comenta: “El supuesto central es que toda identidad necesita mostrarse, comunicarse para hacerse real, lo que implica, por parte del actor individual o colectivo, la utilización dramática de aquellas marcas, atributos y elementos que les permiten desplegar su identidad”⁵⁴.

Entonces, como se verá a continuación, todos esos elementos que tiene un Cosplay (La peluca, los lentes de contacto, accesorios y demás) sirven para que

⁵⁴ REGUILLO. Rossana. Op Cit. 99 pg.

estos jóvenes se muestren, en las diferentes escenas de la vida cotidiana, como únicos y distintos al resto.

Según los chicos/as entrevistados, un Cosplay es exitoso cuando la persona que lo está realizando logra introducirse en el personaje. Para eso, estéticamente debe parecerse y, además, también actuar como él.

El vestirse como Goku, por ejemplo, implica un proceso de dramatización, en la medida en que la persona que lo haga tendrá que ponerse en los zapatos de aquel personaje, vestirse como él e incluso ser él por unos instantes. Todo esto, con el fin de querer comunicar algo.

6.2.2 La performatividad.

Antonio Prieto, en uno de sus múltiples textos sobre las prácticas escénicas, sostiene que la performatividad es una manera en la que un sujeto representa un papel con la intencionalidad de querer ser visto y escuchado, teniendo así un proceso de comunicación.

Para lograr que se lleve a cabo este proceso, las personas que realizan performance cuentan con su cuerpo como vehículo de representación para lograr el efecto que desean.

Esto último, se relaciona bastante con la teoría de las identidades juveniles que plantea Reguillo, quien sostiene que las nuevas culturas juveniles utilizan, precisamente sus cuerpos, para hacerse visibles y expresar la posición personal y colectiva que tienen del mundo.

Resulta llamativo ver como los jóvenes que practican Cosplay, incorporan en su realidad toda la estética (vestuarios) y narrativa (diálogos, valores y acciones) de la cultura del Anime, para crear representaciones que los ayudan a afirmar su identidad cultural.

A continuación, uno de los Cosplayers entrevistados que más experiencia tiene en el asunto, habla sobre los elementos primordiales a la hora de llevar a cabo esta práctica.

6.2.2 LAS CLAVES.

Figura 24. Diego Pérez



Fuente: Foto de Roberto Lozano.

Entrar a su hogar implica sentirse como en una base secreta, aislada del resto de los mortales. En el barrio Granada, al norte de la ciudad, cerca de la policlínica, queda una calle aparentemente normal.

Hay árboles, asfalto, carros, taxis y casas, muchas casas. Sin embargo, dentro de todas esas viviendas, hay una que no se puede percibir a simple vista. Encontrar esa dirección es toda una travesía, ya que es una especie de lugar subterráneo.

Allí, debajo, es el sitio en el que habita Diego Pérez, uno de los Cosplayers más famosos de Cali. Como todo Samurái o personaje interesante de Anime, parece como si hubiera decidido vivir en un lugar particular, lejos del bullicio, con la vocación de aparecer simplemente cuando es el momento justo.

Viviendo así, ha logrado representar un total de 32 personajes Anime. Los héroes parecen ser sus favoritos ya que se ha vestido de Eren Jaeger, Naruto, Kenshin y demás. Él es un ejemplo a seguir para muchos de los Cosplayers que asisten al Centro Cultural Comfandi.

Sentado sobre un sillón color marrón, al interior de su hogar, decidió romper su código del silencio, para hablar sobre las claves que se deben tener en cuenta para realizar esta práctica.

Como los otros Cosplayers que se citaron en el capítulo anterior, a Diego también le gusta el Anime desde que era niño. En el Colegio, un profesor de inglés le decía cariñosamente “Larry” y, según sus palabras, su serie favorita siempre fue Sailor Moon, por lo que él mismo se bautizó “Larry Moon”.

La mayoría de las personas lo conocen bajo este nombre artístico, que lo ha inspirado a hacer varios trajes de personajes que tienen una manera de ser parecida a la suya: alegres, amistosos y, sobre todo, muy decididos.

Desde su calidad de experto, concuerda, con los otros entrevistados, en que existen tres momentos clave a la hora de realizar un Cosplay: La investigación, el vestuario y la representación.

6.2.2.1 Investigación. La parte investigativa es un aspecto crucial para todo Cosplayer, ya que, según Diego, no puedes representar bien a un personaje que no conoces. Él lo explica de la siguiente manera:

“Antes de realizar el traje, debes estar muy bien informado de quién es tu personaje, verte la serie en la que está, estudiarlo y observar imágenes, para que no se te escape ningún detalle. Luego viene una de las partes más complicadas, que es la de saber con qué materiales vas a realizar el vestido”.

“Para eso, debes buscar gente que ya haya hecho ese Cosplay, para que te recomiende con qué lo puedes crear o para que te ayude en el proceso de la elaboración”.

6.2.2.2 El vestuario y los objetos. Esta es una de las fases más importantes para realizar un Cosplay. Los jóvenes que hacen parte de esta práctica, son conscientes de que los accesorios son fundamentales para que el traje y, posteriormente, la representación, tengan credibilidad.

En la imagen 24, por ejemplo, se ve a Diego con el Cosplay de Kenshin Himura, el protagonista de Samurái X. Para llevar a cabo la representación de este personaje, él tuvo que conseguir accesorios como el vestido tipo oriental, la katana delgada y la peluca color rojizo, aspectos típicos de este héroe.

Todos esos elementos, de acuerdo a sus palabras, son los que le dan vida a un Cosplay. Esto, concuerda con la teoría de Reguillo, quien plantea que en las nuevas identidades juveniles, las formas de vestir van mucho más allá de crear una estética. Dice que estas culturas le asignan a cada accesorio o prenda, una significación vinculada al universo simbólico que actúa como soporte de la identidad.

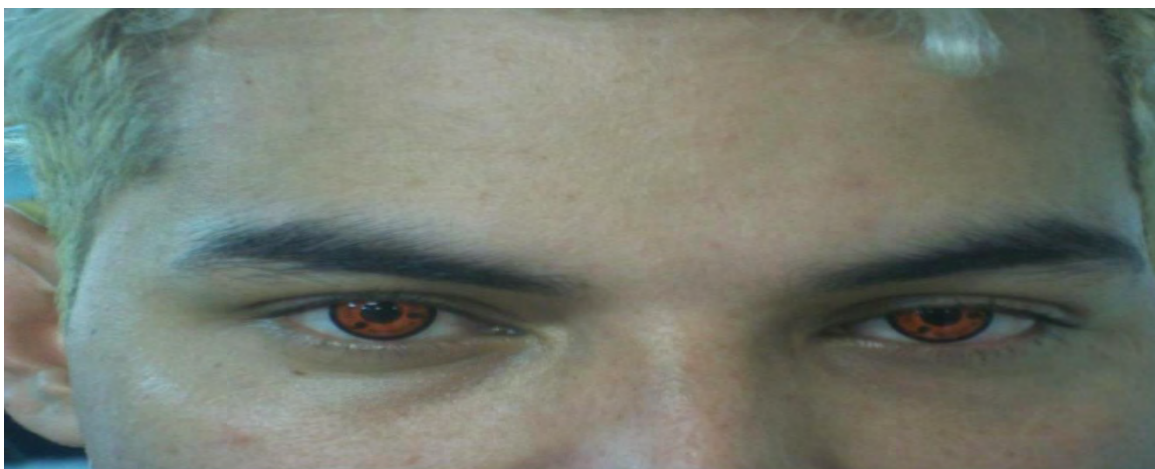
En ese orden de ideas, en el Cosplay, el llevar pelucas de distintos colores, lentes de contacto o portar una espada ninja, no son acciones que tengan como finalidad el crear una estética como tal, sino que buscan que cada elemento pueda ser asociado con ese universo simbólico del personaje que están representando.

En el caso de Kenshin, cualquier fanático de esta serie sabría que este personaje tiene en una de sus mejillas una cicatriz en forma de X y quien quiera representarlo tendrá que hacerse esa marca y mínimo comprarse una peluca roja. Pero lo importante es el significado que estos elementos tengan. Tal y como lo dice la autora citada párrafos atrás.

Ella menciona que no existen identidades juveniles que no reinventen los productos ofertados por el mercado (en este caso, los lentes, las pelucas y el resto de accesorios) para imprimirles por medio de pequeños o grandes cambios, un sentido que fortalezca la asociación objeto-símbolo-identidad. Complementa “Los elementos no pueden ser interpretados al margen del grupo que les da sentido”.

En esta práctica, son los mismos fanáticos a esta cultura los que les dan un valor simbólico a cada uno de los accesorios que componen un Cosplay. Esto hace parte de sus adscripciones identitarias.

Figura 25. Ojos Rojos



Fuente: Elaboración Propia.

6.2.2.3 Representación: de los valores, a la dramatización. Como ya lo había mencionado Antonio Prieto, la performatividad es la representación, por medio de las prácticas escénicas, de algo que una persona desea comunicar a través de su cuerpo.

Esta es quizá una de las partes más importantes de la elaboración de un Cosplay, ya que, según los entrevistados, el vestuario puede ser impecable, pero de nada serviría si la persona no puede ponerse en los zapatos de quien está representando.

“Cuando tú eliges ser un personaje, debes encontrar sus movimientos, sus gestos particulares, sus posturas y hasta su forma de hablar”, dice Diego, quien lleva más de cinco años realizando esta actividad.

Para él, los espectadores tienen que reconocer en el Cosplay, los elementos que identifican al personaje que tienen en frente. Prieto explica esto mediante la siguiente idea: “El performance es un arte capaz de valerse de un simple gesto, un movimiento o el más cotidiano de los objetos para inventarse, para crear un significado o resemantizar la realidad”⁵⁵.

Lo que los Cosplayer hacen con cada movimiento típico del personaje del que están vestidos, es lo que Prieto denomina “Acciones significativas”, que contribuyen a que haya un proceso comunicativo entre los espectadores (en este caso, aficionados al Anime) y los Cosplayers.

6.2.2.4. ¿Qué es exactamente lo que quieren comunicar? En el primer capítulo de la presentación de resultados, se dejó claro que todos los Cosplayer a los que se entrevistaron para este trabajo de grado, tienen ese gusto por esta tendencia desde que eran niños y fueron seducidos por la cultura del Anime.

Dentro de sus series favoritas, ellos encontraron una forma de ver la vida por medio de lo que denominaron “Valores del Anime”, tales como la amistad, el coraje y el respeto. Esto iba en contra de las producciones nacionales, a las que tildaron de banales y excesivamente violentas.

Al descubrir la práctica del Cosplay, ellos encontraron que su cuerpo podía ser un vehículo para encarnar esos valores y personajes con los que se sienten identificados. A continuación, veremos las historias de cinco tipos de Cosplayer, se describirán sus discursos, prácticas escénicas y motivaciones.

6.2.3 El Súper Héroe

⁵⁵ PRIETO. Antonio. Op. Cit. 12 pg.

Figura 26. Súper Héroe



Su historia es parecida a la de cualquier héroe. En su adolescencia era tímido, muy reservado, ni siquiera salía de su casa y, cuando lo hacía, caminaba por las calles con el cabello hacia abajo, tapándose la mirada. En ese tiempo, aún no se daba cuenta que tenía “poderes extraños” que lo harían convertirse en todo un líder para los Cosplayers de hoy en día.

Actualmente tiene 23 años y recuerda con nostalgia el día en que su historia se partió en dos: “Yo me encontraba estudiando una carrera técnica y todo mi curso estaba perdiendo una materia que se llama Anatomía. Entonces, como estábamos próximos al 31 de octubre, la profesora nos dijo que si presentábamos el examen final con un disfraz, nos ayudaba con la nota”.

Entonces, Manuel decidió poner todo su esfuerzo para crear el disfraz de un personaje de un video juego llamado Iori Yagami. Los resultados fueron positivos, y después de aprobar esa asignatura, decidió llevar su traje al Centro Cultural Comfandi, en donde se dio cuenta que habían otras personas con ese mismo gusto.

Desde ese momento, ese chico introvertido empezó a socializar más con las personas que conocía en el evento, motivándose a explotar su creatividad en la elaboración de diferentes cosplays “Me dio por querer llevar algo nuevo a cada reunión”, comenta.

Debido a sus características personales, Manuel se empezó a ver seducido por representar a los héroes del Anime que, como él, han tenido que superar sus propios temores para salir adelante.

“Uno de mis primeros Cosplay fue el de Kenji Harima, de una serie llamada School Rumble. Decidí hacerlo porque ese personaje es alguien perseverante y que nunca se rinde y a mí me gusta ser así”.

Aunque a lo largo de su vida ha hecho más de 20 Cosplays, también recuerda con cariño el día en que se vistió como Hayate, un mayordomo servicial que era el héroe de una niña. “A pesar de no tener súper poderes, este personaje es amable y muy buen amigo, es todo lo que yo deseaba ser”.

Pese a tener mucha experiencia en esto, Manuel dice que las primeras veces en las que hizo esta práctica se sintió un poco extraño. “Yo tenía temor de que se me burlaran o algo así, pero poco a poco esto me ayudó a tener seguridad en mí mismo y ahora soy una persona mucho más sociable y brillante”.

Para él, ser Cosplayer es una actividad que lo ha ayudado a conocerse mejor. “Hacer esto te implica realizar una introspección para saber qué personaje se parece a ti, para poder interpretarlo con más naturalidad. Aunque también es muy bueno hacer los papeles de alguien contrario a uno, es un ejercicio bastante enriquecedor”.

Dentro de los elementos escénicos, él resalta que una buena representación se logra de la siguiente manera:

“En el caso de los héroes, me gusta saber que caras ponen, ver si el que quiero hacer es físicamente parecido a mí y prestarle mucha atención a los detalles. Es decir, si debes comprarte una peluca o lentes. Con los accesorios también es igual, muchas veces te toca conseguir cartón u otros materiales para hacerlos, pero todo eso te permite explotar tu lado artístico y creativo. Al ver ese cambio que tuve, mi familia decidió apoyarme en esto”.

Sobre la dualidad de ser o ponerse en los zapatos de otro, opina lo siguiente: “Hay muchas personas que lo malinterpretan a uno. Es decir, que yo me vista como alguien de ficción, no quiere decir que ya vaya a ser toda la vida como él. Uno hace una interpretación que dura unos instantes, pero no dejas de ser tú mismo. A pesar de los elementos fantásticos, también están los rasgos de la propia personalidad”.

En términos generales, el papel de los héroes en el Anime, siempre son llevados a cabo por personas que desconfían de lo que pueden hacer en un principio, para luego crecer y demostrar todo su potencial.

En la parte estética, hay protagonistas con aspectos muy variados, pero priman mucho los músculos, los trajes llamativos y accesorios típicos de Japón, como las espadas.

Es por eso que a Miguel le gusta representar a estos personajes, ya que su vida cambió cuando se dio cuenta que él también tenía como poner en juego sus mejores características para avanzar como persona.

6.2.4 El Villano.

Figura 27.El Villano



Fuente: Tomada por Sebastián Salazar.

Desde el escenario empezó a sonar una melodía melancólica y triste. En el centro, una figura vestida con una armadura totalmente dorada se arrodilló y, como si estuviera haciendo exclamaciones, comenzó a hablar.

“Que mujer más odiosa, plantándome resistencia hasta el final, pero te lo perdono, hay cosas que son bellas porque uno simplemente no puede poseerlas”. Esto fue lo que dijo antes de tumbarse al suelo y recibir el aplauso de todos los asistentes al festival Shinanime de febrero del 2013.

En esa ocasión, Sebastián Salazar, de 20 años de edad, estaba representando a Gilgamesh, el villano principal de una serie de Anime llamada Fate Stay Night. Dentro de las prácticas escénicas que se utilizan en el Cosplay, la que empleó este joven es una de las más conocidas... simular un fragmento clímax de ese personaje dentro de la historia a la que pertenece. Aquí, este joven, con su traje dorado, utilizó un diálogo de una de las escenas finales de esta serie, cuando Gilgamesh, al verse derrotado por la mujer que amaba, muere lentamente.

Dentro del universo de la animación japonesa, tal y como lo dice Sebastián, hay todo tipo de villanos. Los malvados, los que actúan con cautela, los que, sin importar los medios, buscan conseguir sus objetivos y, finalmente, los tipos orgullosos. Ya en la primera etapa de la presentación de resultados, Sebastián había dicho que él prefiere este último tipo de personajes. Los prepotentes, los arrogantes y los que, por diferentes motivos, terminan aceptando sus fallas.

Comentó que su vida había tenido estas mismas características, ya que había sido un joven orgulloso que, con el pasar de los años, se fue dando cuenta de que estaba en el camino equivocado.

No ocurre en todos los casos pero, gran parte de los personajes malvados de la animación japonesa, al final, cuando se ven vencidos, terminan reflexionando sobre sus actos malévolos. En términos generales, cuando se hace un Cosplay de villano, la mayoría de los jóvenes realizan interpretaciones de una escena que los caracteriza, ya que son personajes muy enérgicos y que deben ser interpretados "con mucha fuerza".

Sobre esto, Sebastián dice lo siguiente: "Uno mismo debe meterle esa energía al personaje, es decir, si hago un Cosplay de un villano como Vegeta, no puedo salir sin ganas o con voz baja. Debo mencionar sus expresiones características con el mismo empuje que él las diría, como por ejemplo "¡Insecto!" o "¡Soy el príncipe de los sayayin!". Todas esas cosas tienen que ver con sentir el personaje".

Para él, el atractivo del Cosplay es el "Poder traer a la realidad todos esos personajes con los que uno sueña".

6.2.5 LA HEROÍNA.

Figura 28. Heroína 1



Fuente: Tomada por Roberto Lozano.

Los pasos de sus tacones negros hacían un ruido que llamaba la atención. Pero de su aspecto, eso era lo de menos. Mientras avanzaba por los pasillos de la 14 de Calima, llevaba sobre su cabeza una de las dieciséis pelucas que tiene en su armario y un vestido corto, pero totalmente oscuro. Su nombre es Marisol Ferreira y tiene 26 años. Ella ha estado vinculada al Shinanime, prácticamente desde sus inicios y es una Cosplayer que se destaca por traer a la realidad heroínas bellas y decididas, como por ejemplo, Serena, de Sailor Moon.

Figura 29. Heroína 2



Fuente: Tomado por Roberto Lozano

Figura 30. Heroína 3



Fuente: Tomada por Roberto Lozano.

Solamente hay que sentarse a ver su traje de esta heroína para saber que está muy bien elaborado: En su frente, está la luna que caracteriza a Serena, además, el vestido tiene todas las tonalidades reales y, como si fuera poco, las alas le terminan de dar credibilidad a su Cosplay. En realidad, ella tiene ojos y cabello de

tono oscuro, pero eso no fue problema, ya que, según sus palabras, en este caso usó la peluca y los lentes adecuados.

Hace varios meses, cuando me cité con ella en ese centro comercial ubicado al norte de Cali, me confesó que es una fiel admiradora de este personaje y que, en definitiva, también se sentía identificada. Para ella eso es de gran importancia.

“Me gustan mucho los valores que Serena tiene, como por ejemplo, la perseverancia, el esfuerzo y el amor. Me identifico con ella porque me gusta la fantasía, creo en demasiadas cosas, hasta en los unicornios”.

En el Anime, el papel de las mujeres es muy activo. Además de ser estéticamente bellas, muchas de las heroínas demuestran tener una personalidad fuerte y cariñosa a la vez. Marisol dice que estas dos facetas siempre han estado en su ser: “Yo antes era muy callada, pero luego me volví recochera, decidida y muy analítica. De hecho, a la hora de representar a Serena o a otros personajes también me gusta mostrar mucha sensualidad”.

Desde su punto de vista, el ser Cosplayer es algo sumamente creativo. “Cada vez que voy a hacer un vestido siento la magia en ir a comprar las pelucas o las telas. Es un sacrificio casi místico el que haces para traer a tus personajes favoritos a la realidad”.

Así como ella, son varias las chicas que asisten a Shinanime con sus trajes de heroínas, de hecho, en cada trabajo de campo, se observó que ellas pueden llegar a ser mucho más populares y reconocidas que los mismos hombres.

Marisol es una joven que ya ha tendido la experiencia de viajar con sus cosplays a diferentes ciudades de Colombia como Barranquilla y Bogotá, compitiendo en diferentes concursos.

Sin duda alguna, esta joven de 26 años logró un nivel de identificación grande con el personaje de Serena, a tal punto que su Cosplay ha sido de los más emblemáticos de este año.

Al finalizar la charla, comentó que aún le faltan muchas heroínas de series y juegos de vídeo por representar.

6.2.6 LA VILLANA.

Figura 31. Villana



Fuente: Tomada por Cielo Clavijo.

Se ríe a carcajadas cuando le preguntan por qué tiene ese gusto particular por hacer el papel de villana. Luego de esa efusiva reacción, frunce el ceño y responde que en el Cosplay, el rol de heroínas y chicas lindas lo cumplen las jóvenes esbeltas, las que tienen una figura atractiva.

Para Cielo Clavijo, el tener un físico diferente al de las “heroínas”, significó un hecho muy particular, quererle dedicar a representar a las mujeres malvadas del Anime. “Yo no soy del tipo heroína, hay que tener en cuenta el aspecto”, dice.

Como otros de los entrevistados, Cielo asegura que antes de practicar Cosplay era una persona reservada y muy introvertida. Comenta con emoción que esta actividad dentro de los eventos que se hacen en el Centro Cultural Comfandi, le ha ayudado a ser más sociable y conseguir más amigos.

Hay una diferencia marcada entre ella y los entrevistados que se mencionaron anteriormente. Ellos, representan héroes, villanos y heroínas porque se sienten identificados con las características de estos personajes, sin embargo, Cielo señala que asume el rol de villana porque en realidad su personalidad no es malévola. Lo explica de esta manera:

“Las malvadas me gustan mucho porque siempre hacen lo que quieren, incluso mi risa es como la de una villana. En el Cosplay debes buscar lo que más se adapte a tu físico, si encuentras esa afinidad, puedes hacer mejor tu trabajo”.

En pocas palabras, cuando representa personajes malos, se escapa de una realidad en la que se define como una persona tímida, para asumir el papel liberal y extrovertido que toda villana tiene.

En su trayectoria como Cosplayer, una vez diseñó el traje de Lilithmon (Ilustración 31), una de las enemigas más poderosas de una serie que se llama Digimon. Indica que le encantó vestirse de esa manera.

Lilithmon usa una especie de maquillaje gótico y su color de cabello, un poco rojizo, hace armonía con un traje púrpura. Estéticamente, se ve un contraste grande entre el Cosplay de Serena (interpretado por Marisol Ferreira) y este.

Uno es de colores vivaces y alegres, además de tener símbolos como lunas y alas, mientras que el de Cielo es de un estilo un poco más oscuro. En apariencia, esa es una de las grandes diferencias entre las heroínas y las villanas de las series de animación japonesa.

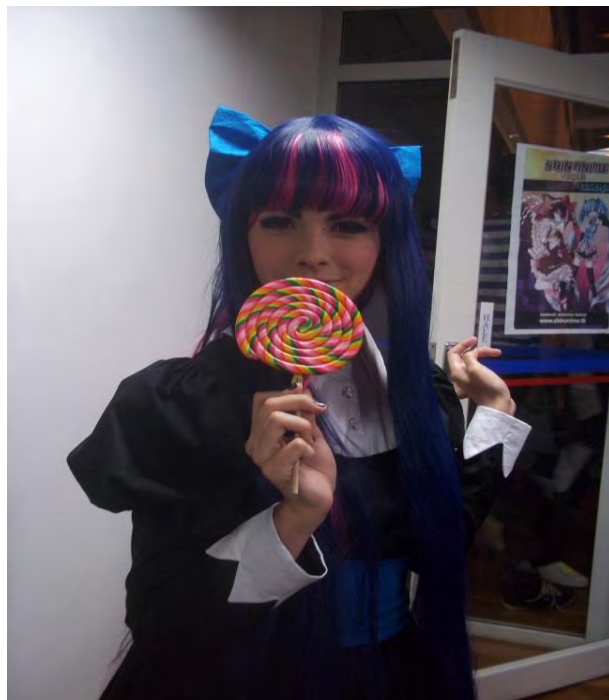
Cielo es de las que piensa que el Cosplay te obliga a “ser otra persona”, por unos instantes. “Eso es lo más maravilloso que tiene esta práctica, cuando te maquillas y usas pelucas o lentes, cambias. Es casi que una obligación ser como el personaje y saber la mayoría de sus posturas corporales. Por supuesto que uno no se va a quedar así toda la vida, pero se trata de disfrutar ese momento de verse y sentirse diferente”.

En su mente, esta joven que también tiene una tienda en la que vende series, se visualiza en muchos trajes más. “Tengo más o menos unos 40 Cosplays que quiero hacer, pero todo a su debido tiempo”.

Para ella ser calmada en la realidad y extrovertida mientras hace esta práctica, es algo normal, ya que, al igual que otros de sus compañeros, aseguró que nunca dejará de ser, en esencia, ella misma.

6.2.7 LAS CHICAS BONITAS.

Figura 32. Chica bonita



En la universidad en la que estudia, Paola es una chica completamente normal. Asegura ser un poco solitaria y hasta antipática con las personas que no le caen bien pero, siempre que asiste al Centro Cultural Comfandi con un Cosplay, es una verdadera sensación.

De acuerdo a varios de los entrevistados, en el Anime, a la mayoría de chicas lindas las llaman bajo el nombre de "Idols". En los eventos, ellas utilizan todo tipo de gestos pícaros para atraer la atención de los cientos de aficionados con los que se topan.

Dentro de todo esto, el caso de Paola es bastante particular. En la entrevista aseguró ser una persona introvertida, a la cual no le gusta llamar mucho la atención, pero, como se dijo en un párrafo anterior, cuando practica Cosplay cautiva a la mayoría de los asistentes a Comfandi.

Uno de los trajes que siempre lleva (el de la foto) es el de Stocking, un personaje animado femenino. Casualmente fue el primero que hizo.

"Recuerdo que decidí representarla porque me pareció muy bonita. A ella en la serie le gustan los gatos y los dulces y yo soy idéntica, me recuerda mucho a mi porque es peleona y tiene actitudes inocentes y egoístas".

Ella, con su peluca morada, traje oscuro y listón azul en la cabeza, atrae a cientos de cámaras en menos de 10 minutos. A pesar de ya estar acostumbrada a pasar del anonimato a llamar la atención en cada evento, Paola habla un poco del proceso personal que conlleva realizar esta práctica.

"La primera vez que lo hice sentí mucho miedo. Cuando uno se ve a un espejo nunca piensa que algún día va a tener el pelo púrpura o algo así. En el caso de Stocking a mí me daba mucho temor que el traje no me fuera a quedar bien, pero cuando la gente me vio me dijo que estaba muy bonita y luego, cuando vi las fotos, me parecía increíble".

Dentro de las representaciones de chicas bonitas, abundan mucho los trajes de colegialas, los listones, las faldas, las medias veladas y, sobre todo, el movimiento, el acto significativo del que hace referencia Antonio Prieto cuando define la performatividad.

En el caso de Paola cuando hace las veces de Stocking, utiliza una paleta de diferentes colores que muerde cada vez que alguien le va a tomar una foto. Ese tipo de gestos son los característicos de las populares “Idols”.

Afirma que le encanta representar personajes que la atrapen estéticamente, ya que su carrera profesional está relacionada con el diseño de cosas realmente llamativas.

En su casa, aunque no conocen muy bien la tendencia del Cosplay, se quedan sorprendidos de ver cómo cambia Paola cuando lleva puesto uno. “Mi abuela y mi mamá hasta me piden más fotos, es algo un poco loco”, sostiene entre risas.

Como ella, diferentes chicas se van por este estereotipo del Cosplay. Para Paola esto se debe innegablemente a que “les gusta ser el centro de atención y que las admiren”.

6.2.7.1 Otros cosplayers de “Chicas lindas”

Figura 33. Chicas Lindas 3

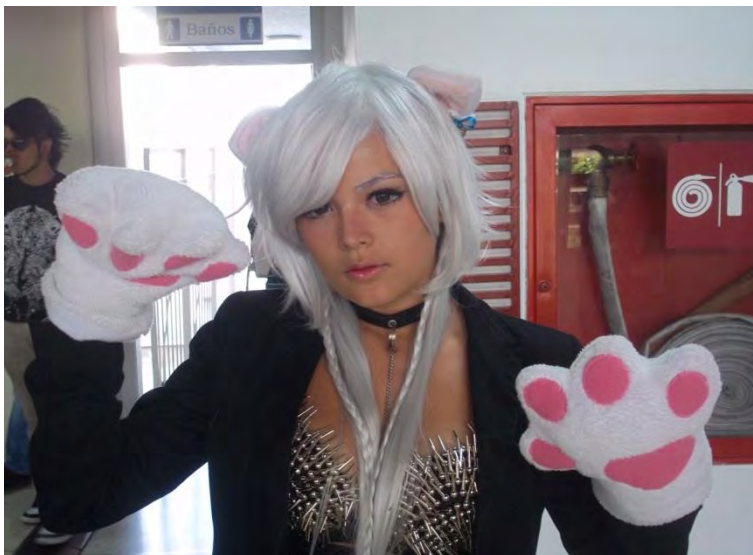


Figura 34. Chicas Lindas 2



Fuente: Elaboración Propia

Figura 35. Chicas Lindas 3



Fuente: Elaboración Propia.

6.2.8 RASGOS IDENTITARIOS.

Si bien todas y cada una de las historias contadas es diferente, los jóvenes que decidieron hacer parte de esta investigación, tienen rasgos en común, que los llevan a identificarse dentro del grupo de Cosplayers y aficionados del Anime.

En primer lugar, antes de ser Cosplayer, todos fueron fanáticos de la animación japonesa desde su infancia, llegando años después al Centro Cultural Comfandi, lugar en el que conocieron que esta cultura era más amplia.

Chicos/as como Manuel, Sebastián, Cielo y Paola tienen en común que son personas que en algunos momentos de sus vidas fueron demasiado tímidos, pero, de acuerdo a lo que mencionaron, la práctica del Cosplay les ayudó a fortalecer sus lazos de amistad con otros jóvenes con los que tenían afinidad. De otro lado, Marisol y Diego se muestran como menos reservados.

Pero, sin importar si son tímidos o extrovertidos, callados o habladores, lo cierto es que comparten un núcleo de sentidos sociales, vinculados al universo de la cultura Anime. Es decir, cada uno conoce lo que significan los gestos, los elementos, los diálogos y las prácticas escénicas, sin importar si se trata de un villano o una heroína.

Además, desde el estereotipo del personaje que más les gusta asumir, tienen interiorizado los valores o aspectos llamativos. Por ejemplo, en sus Cosplays, Manuel muestra su forma de perseverar, mientras que Marisol refleja su pasión innata por la magia y la fantasía. En pocas palabras, desde sus gustos, cada uno usa su cuerpo para transmitir su postura ante la vida, tal y como lo asegura la teoría de la performatividad.

6.2.9. Parecer, sin dejar de ser. Otra de las cosas particulares que conforman sus rasgos, es que todo/as aseguraron que les encanta ponerse en los zapatos del personaje que están representando pero, sin llegar a excederse u obsesionarse.

Por ejemplo, Cielo en su historia contaba que para hacer un Cosplay alguien debía conocerse muy bien (tanto física como mentalmente) para así saber qué personaje puede representar de una forma más natural. De otra parte, Sebastián comentó que cada traje llevaba la energía y las características de la persona que lo creaba.

La primera vez que cada uno realizó un Cosplay, se miró al espejo y se sorprendió gratamente, ya que nunca se imaginaron que algún día podrían llevar accesorios como espadas o pelucas de unas tonalidades diferentes a las que se conocen por lo general.

Además de esto, también reconocieron que el elaborar los trajes con sus propios productos y medios era una de las cosas más reconfortantes. En su mayoría, estos jóvenes tienen profesiones relacionadas con el arte y el diseño gráfico, por lo que esta práctica les ayuda a manejar materiales que les sirven en el ejercicio profesional.

Se sienten personas especiales, que con cada traje bien diseñado se acercan más y más al arte. Dicen que les gusta que los aficionados que van al evento vean sus vestidos, ya que toda identidad necesita ser visible, debe comunicarse con los demás.

Aseguraron que sus vidas fuera del evento eran normales, como la cualquier persona. Trabajan, estudian, tienen familia y se reúnen entre amigos para ver películas, tomar cerveza y hablar de los nuevos Anime que se han visto. También algunos se juntan para pasarla bien con juegos de video.

El hecho de haber evolucionado en la parte personal gracias a todo este proceso que inicia con el Anime y continúa con el Cosplay, puede tener relación con lo que plantea Reguillo , cuando dice que los jóvenes con adscripciones identitarias buscan, por medio de sus prácticas y de su relación con otros, "Afirmarse en el mundo".

Quizá, Paola es una de las chicas entrevistadas que mejor redondea la última idea. "Nosotros somos jóvenes a los que nos gusta la cultura del Anime y de los juegos de video, somos personas que apreciamos los detalles mínimos y estéticos. No somos comunes, nos gusta lo raro y entre más raro, mejor. Rompemos el esquema de los gustos, en la cultura que se tiene acá, en Colombia, hay cosas que están aprobadas y otras que no. Nosotros nos vamos por el no. En

fin, defendemos nuestros gustos, por muy raros que le perezcan a la gente y eso es lo que nos define. Es algo muy lindo”.

Precisamente, sobre esto se hablará en el siguiente capítulo. ¿Cómo entienden ellos la normalidad?, ¿Qué ocurre con la percepción que hay en Cali sobre esta práctica? Todo esto será analizado al pasar de página porque se debe recordar que cada identidad necesita de una alteridad para poder afianzarse en el mundo.

6.3 LOS “DICLONIUS”.

Figura 36. Efen Lied



Fuente: Blog Wordpress Darknesssociety. Disponible en: <http://darknesssociety.wordpress.com/tag/elfen-lied/>

A lo largo del tiempo, hay una idea que siempre ha caminado de la mano con el ser humano: el miedo a la diferencia. ¿Por qué?, quizá nadie lo sepa con exactitud. Pero lo diferente es extraño, atemoriza, es inmoral e intolerable.

Hasta cierto punto, muchas de las historias de ficción que relatan este tipo de hechos, suelen tener la particular característica de querer sensibilizar a la gente.

En el Anime, hay un relato parecido. Se trata de una serie llamada Elfen Lied (Canción Élfica). En ese mundo de ficción, emerge entre los humanos, una raza de personas que se caracterizan por tener el pelo rojo y llevar puestos una especie de cuernos en su cabeza.

En la historia, este tipo de “humanos diferentes” son bautizados como “Diclonius”, y son discriminados y maltratados. Pero ¿Qué tan lejos está realmente esa lejana ficción de la realidad?

Sobre el tema, un reconocido autor como Erving Goffman, ha realizado aportes realmente interesantes. De hecho, para él, este tipo de comportamientos discriminatorios derivan en un término que ha llamado “Estigma”.

Para Goffman⁵⁶, un estigma es un rasgo que una persona o grupo social posee, y que es visto como algo negativo por una sociedad acostumbrada a lo “normal” y que le extraña lo distinto. Explica eso de este modo:

La sociedad establece los medios para categorizar a las personas y el comportamiento de atributos que se perciben como corrientes y naturales en los miembros de cada una de esas categorías. El medio social establece las categorías de personas que en él se pueden encontrar. El intercambio social rutinario en medios preestablecidos nos permite tratar con “otros” previstos sin necesidad de dedicarles una atención o reflexión especial. Por consiguiente, es probable que al encontrarnos frente a un extraño las primeras apariencias nos permiten prever en qué categoría se halla y cuáles son sus atributos, es decir, su “identidad social”.

Pero la pregunta esencial aquí es qué ocurre cuando aparece frente a nosotros alguien al que, por algún motivo, se nos hace imposible de categorizar dentro de lo que Goffman⁵⁷ califica como “atributos naturales”.

⁵⁶ GOFFMAN, Erving. Op. Cit. 12 pg.

Mientras el extraño está presente ante nosotros puede mostrar ser el dueño de un atributo que lo vuelve diferente de los demás (dentro de la categoría de personas a la que él tiene acceso) y lo convierte en alguien menos apetecible, - en casos extremos en una persona casi enteramente malvada, peligrosa o débil-. De ese modo, dejamos de verlo como una persona total y corriente para reducirlo a un ser inficionado y menospreciado. Un atributo de esa naturaleza es un estigma, en especial cuando él produce en los demás, a modo de efecto, un descrédito amplio; a veces recibe también el nombre de defecto, falla o desventaja.

Así como en la serie mencionada al inicio de este capítulo, en cada lugar hay personas o grupos que hacen las veces de “Diclonius”. Gente que, por diferentes razones, no entra dentro de las categorías normales de una sociedad.

En una ciudad como Cali, por ejemplo, se asume como normalidad que la gente sepa bailar salsa. Está dentro de los cánones, definir que los jóvenes de esta tierra son fiesteros y les gusta la rumba, por ejemplo.

¿Qué pasaría entonces, si a plena luz del día o en la noche, aparece un Cosplayer en la zona central de la „Sucursal del cielo“?

6.3.1 “Extraterrestres Japoneses” . Marisol, una de las protagonistas de este trabajo de grado, nunca borrará de su mente el día en el que salió a la calle por primera vez con un Cosplay, fue en un fin de semana del año 2004. Para las personas que estaban montadas en el Bus Alameda 7 era un día normal, corriente, un domingo como cualquier otro, hasta que vieron algo que los impactó.

Aquel día, Marisol iba vestida de un personaje llamado Black Lady y se dirigía al evento de Shinanime. Apenas se subió al bus, la gente empezó a mirarla de forma extraña y sus oídos empezaron a alertar el cuchicheo del resto de los pasajeros.

De repente, empezaron a caer sobre ella expresiones como “Bruja, ¿se le perdió la fiesta?” o “Vampiresa del espacio”. Ella recuerda esto con un poco de indignación, mezclada con humor.

⁵⁷ Ibíd. 13 pg.

“Aquí en Cali cuando a uno lo ven con un Cosplay, lo primero que piensan es que vas a una fiesta de disfraces o que estás metido en algo raro. La gente te lanza miradas prejuiciosas. En estos años me han dicho de todo, así que al final yo simplemente me río de eso y sigo mi camino”.

Raval, otra cosplayer de 26 años, apoya esta misma idea. “Yo por ejemplo, cuando empecé a asistir a los eventos, me di cuenta que no era la única „extraterrestre japonés“, así es como le dicen a uno a veces. Nosotros somos chicos que pensamos diferente y nos vestimos distinto y la gente no entiende el trasfondo de eso”.

Complementa: “Siempre nos confunden con satanistas, con cualquier tipo de sujetos nocivos. La gente no nos ve con buenos ojos porque antes de conocer, siempre están juzgando”.

A Sebastián, por ejemplo, las vecinas de su barrio lo trataban como el chico raro de la cuadra. “Una vez que estaba haciendo un Cosplay me tocó pintarme las uñas de negro y claro, cuando ellas me vieron, empezaron los comentarios de que yo era diabólico y que estaba metido en vainas raras”.

Sin embargo, Sebastián dice que la discriminación a las personas que les gusta la animación japonesa y sus prácticas, es algo que viene desde hace mucho tiempo atrás:

“Desde la misma llegada del Anime a Colombia, no hubo respeto, solamente desinformación. El caso más particular es el de Dragon Ball Z, decían que era un programa satánico por los nombres de los personajes. Por ejemplo, en esta serie “Kami – Sama” es la forma en que los japoneses dicen “Dios”, pero aquí se inventaron que eso era algo para invocar al diablo”.

Por su parte, Manuel comentó: “En una sociedad como esta, nosotros somos unos bichos raros, si eres caleño te debería gustar la salsa o tomar aguardiente, si no estás dentro de ese grupo, te vuelves extraño dentro de la normalidad”.

Pero Marisol, Raval, Manuel y Sebastián no son los únicos que en algún momento de sus vidas se han sentido estigmatizados por su gusto a practicar Cosplay. Todas las personas entrevistadas para este proyecto, aseguraron eso.

De hecho, antes de empezar a asistir a los eventos Shinanime, la mayoría de ellos (de esto se habla páginas atrás) comentaron que eran personas introvertidas y que a veces no encontraban con quién hablar de sus series favoritas, por ejemplo.

Según Goffman⁵⁸., esto último se explica bajo la siguiente idea:

“las personas estigmatizadas, sienten inseguridad en el contacto con el otro, ya que no saben cómo serán catalogadas por la persona que las está observando. “La incertidumbre del estigmatizado surge no solamente porque ignora en qué categoría será ubicado, sino también, si la ubicación le favorece, porque sabe que en su fuero interno los demás pueden definirlo en función de su estigma”

En ese caso, el “Definirlo en función de su estigma”, tiene que ver con todos los términos con los que se les conoce a los Cosplayers, es decir, que son diabólicos, extraños y hasta infantiles.

6.3.1.1 Ridiculización. Julio Ortega, el creador del evento, es quizá una de las personas que más sabe de este tema. Él, como gestor de esta cultura en Cali, dice haber vivido todo tipo de discriminaciones y burlas relacionadas con su afición.

“Aquí se piensa que somos asociales, que no nos bañamos, que somos satánicos, que estamos locos y que vivimos en un mundo irreal... en fin, ¡hemos escuchado tantas cosas!”.

Este personaje esboza una sonrisa cuando, a manera de anécdota, le pregunté sobre qué era lo más curioso que le habían dicho. “Una vez me gritaron que de tanto ver Anime se me iban a rasgar los ojos y también no falta el que comenta que uno es infantil y no madura por estar viendo muñecos, pero en fin, solamente es gente desinformada, y cuando se habla sin saber, ocurre esto”.

⁵⁸ GOFFMAN, Erving. Op. Cit. 25 pg.

A pesar de todo, estas personas aseguran que toleran el “estigma” que les ha puesto la sociedad, ya que se sienten identificados de gran manera con la cultura Anime. Es decir, afianzan su identidad como un valor, tras confrontarse con su alteridad.

Es realmente muy interesante ver cómo la identificación y representación con un personaje de Anime (Cosplay) opera como un “estigma” fuera del Centro Cultural Comfandi para, una vez dentro del lugar, convertirse en algo positivo y de gran valor a la mirada de los otros asistentes al evento. Esto demuestra un poco lo variables que son las tramas de interacción y comunicación en la sociedad.

Como lo dice Reguillo: “La identidad colectiva que hunde sus raíces en el territorio, sirve simultáneamente como frontera que delimita lo interior – propio con lo exterior – ajeno”⁵⁹.

Gilberto Giménez lo explica de esta manera: “Digamos, entonces, que la identidad se halla siempre dotada de cierto valor para el sujeto, generalmente distinto del que confiere a los demás sujetos que constituyen su contraparte en el proceso de interacción social”⁶⁰.

6.3.2 PROYECCIÓN SOCIAL. A pesar de las múltiples burlas y confrontaciones con la “alteridad”, Cosplayers como Manuel Osorio creen que poco a poco, ese “estigma” puede irse borrando de la sociedad caleña. “Aunque de momento, sigamos siendo unos bichos raros, la gente de acá ya sabe que existimos. Con el pasar de los años, la mente de las personas se va abriendo más y se va volviendo flexible. Lo bueno es que cada vez somos más los fanáticos a esto”.

Precisamente, la proyección es uno de los rasgos más importantes que tiene una identidad. Gilberto Giménez⁶¹ define esto como una continuidad, relacionada con un proceso netamente evolutivo.

Pero más que de permanencia, habría que hablar de continuidad en el cambio, en el sentido de que la identidad a la que nos referimos es la que corresponde a un proceso evolutivo, y no a una constancia substancial. Hemos de decir, entonces que es más bien la dialéctica entre permanencia y cambio, entre continuidad y discontinuidad, la que caracteriza por igual a las identidades personales y a las colectivas. Éstas se mantienen y duran adaptándose al

⁵⁹ REGUILLO. Rossana. Op. Cit. 100 pg.

⁶⁰ GIMÉNEZ. Gilberto. Op. Cit. 16 pg.

⁶¹ Ibíd. Página 14.

entorno y recomponiéndose incesantemente, sin dejar de ser las mismas. Se trata de un proceso abierto y, por ende, nunca definitivo ni acabado.

En ese sentido, para Julio Ortega, la cultura del Anime y del Cosplay en Cali es algo que va a seguir creciendo, ya que cada vez son más los jóvenes que asisten al evento. Según su criterio, todo esto se explica bajo una premisa: los nuevos aficionados van a cambiar el estigma que se encuentra sobre esta identidad. Julio lo explica de este modo:

“A veces la gente piensa que al aficionado del Anime solamente le importan las series y que es alguien solitario, pero con el Shinanime, estamos buscando cambiar eso. Cada vez vienen jóvenes más abiertos y más sociales. Incluso, algunos padres que traen a sus hijos al evento ya empezaron a familiarizarse con esto y, aunque les sigue pareciendo raro, lo entienden”.

La Cosplayer, Cielo Clavijo, opina lo mismo: “Todos los jóvenes que hemos asistido al evento experimentamos un cambio, yo era muy introvertida y ahora no. Casi siempre va llegando gente así y se va transformando poco a poco. Lo bueno es que cada vez llegan más personas”. Para los entrevistados, el “nuevo aficionado” al Anime y al Cosplay es una persona que, a pesar de su gusto por esta cultura, es capaz de relacionarse con otras personas, demostrando quién es, sin llegar a temer el hecho de ser estigmatizado.

6.4 FINALMENTE...

En un mundo como el actual, es de suma importancia que haya nuevas prácticas, para que los jóvenes, a partir de sus grupos, busquen existir a través de ellos mismos, afirmándose en el mundo a partir de su relación con los iguales y con los otros. Más que estigmatizar estas nuevas formas de identidad juvenil, hay que seguirlas de cerca, analizarlas, estudiarlas y escucharlas, ya que, tal y como lo plantea Rossana Reguillo, “En la complejidad de sentidos con que los jóvenes habitan el espacio público, radican las pistas para entender el futuro de nuestras sociedades”.

Definitivamente, chicos y chicas como Manuel, Sebastián, Paola, Cielo y Marisol seguirán expresando su identidad a través del Cosplay. En sus mundos mágicos o, en sus bases secretas, aguardarán siempre con ansias la llegada de un nuevo evento, para demostrarle al mundo que su pasión es algo que traspasa la fantasía, para volverse real y ser parte de su identidad.

7 CONCLUSIONES

- Dentro de los rasgos identitarios de los jóvenes entrevistados, se encontraron varias cosas en común. La primera es que, antes de ser Cosplayer, todos pasaron por un proceso de apropiación similar para con la cultura del Anime.

En primer lugar, desde muy pequeños, comenzaron a ver series clásicas de la animación japonesa como Dragon Ball Z, Ranma 1/2, Evangelion, Sailor Moon etc. Desde ese instante, la narrativa de esas producciones les empezó a llamar la atención, por encima de los diferentes serizados de la televisión colombiana.

Aquí, resultó interesante conocer las posturas de autores como Reguillo y Barbero, quienes dicen que actualmente ya no es raro que los grupos de jóvenes se sientan identificados con culturas que traspasan lo nacional.

Fue ahí, cuando descubrieron lo que ellos mismos llamaron “Los valores del Anime”, relacionados con conceptos tales como la perseverancia, el respeto y la amistad.

En segundo lugar, gracias a Internet, comenzaron a ver cada vez más series, sin embargo, descubrieron que compartían ese gusto común con varias personas, cuando asistieron por primera vez al Centro Cultural Comfandi.

Esa “reconocimiento”, es uno de los pilares que destacó Gilberto Giménez, quien dice que la identidad se basa en los atributos y características, que un grupo de personas pueden llegar a tener en común.

- En el evento como tal, los jóvenes empezaron a relacionarse con gente que compartía sus mismos gustos, llegando a realizar actividades conjuntas como: hablar de sus series favoritas, practicar karaoke en japonés y hacer Cosplay.

- Toda identidad necesita una estética para ser visible. En el caso de los fanáticos del Anime, ellos se visten con colores de tonalidad oscura y utilizan accesorios tales como botones, guantes, collares, lentes y otros productos que ofrece el mercado. Por lo tanto, en el consumo también está una parte constitutiva de las adscripciones identitarias.

- En la práctica del Cosplay, se reconocieron varias tramas de sentido. La primera es la manera en cómo los jóvenes utilizan su cuerpo para tratar de comunicar algo por medio de prácticas escénicas. Cada accesorio, gesto o representación, tiene un significado de carácter simbólico.

En la práctica, cada Cosplayer hace una apropiación de las características que más le gustan del personaje que está representando (Ya sea héroe, heroína, villano, villana o chica linda).

En el primer capítulo, se muestra la manera como cada entrevistado se sentía atrapado por los “Valores del Anime”, pero en el Cosplay esto pasa a un segundo nivel y esas características, son llevadas a la escenificación de un personaje.

Los gestos y movimientos que hacen los cosplayer, son los que Antonio Prieto define como “las acciones significativas de la performatividad”.

- La mayoría de los entrevistados, representan personajes con los que se sienten identificados. Sin embargo, está el caso de Cielo, la chica que hace las veces de villana porque le gusta el carácter de este tipo de seres de ficción.
- Resultó llamativo, que los entrevistados dijeran que, al representar un personaje, siempre estaban presentes rasgos de su propia personalidad. Es más, aseguraron que esta práctica se trata de “ser diferente” por unos momentos, sin llegar a los extremos.
- Cada escenificación tiene un componente altamente estético y artístico. Para realizar el traje de un personaje, se necesitan accesorios como pelucas, telas y lentes. Pero, todas estas prendas toman un significado en la medida en que están inmersas en el contexto del Cosplay.
- En sí, cada Cosplayer usa su cuerpo para conjugar dos cosas. La parte del vestuario y las acciones significativas. En conjunto, esto es lo que compone a una representación.

- Como se mencionó a lo largo del documento, toda identidad necesita de la existencia de su alteridad, para que se cree de esa forma un “nosotros” y un “ellos”. En ese sentido, las identidades se ven permeadas por dinámicas de interacción social realmente complejas. Una de ellas, el “estigma”.
- De acuerdo a la información recolectada, en Cali, hay relatos estigmatizantes que tienen que ver con la práctica del Cosplay. Se dice que quienes lo hacen son infantiles, satánicos, ridículos y locos.
- Del Centro Cultural Comfandi hacia afuera, el Cosplay es visto como algo negativo, pero, hacia dentro, genera elogios y reconocimiento.
- Sin importar el estigma, cada vez son más los jóvenes que asisten al evento. Esto, según Gilberto Giménez, hace parte de la continuidad que toda identidad debe tener en la sociedad. Muchos de los aficionados menores, van al evento con sus padres, esto facilita mucho más el proceso, a futuro.
- El “nuevo aficionado” es descrito como una persona que tolera la diferencia y que no tiene problema alguno en relacionarse con otros y hablar de sus gustos. En los casos de este trabajo de grado, se percibió cómo los cosplayers (que en su mayoría se definieron como personas tímidas e introvertidas) se fueron volviendo cada vez más sociables gracias a esta práctica.
- En la actualidad, cada persona (en este caso los jóvenes) tienen la facilidad de hacer parte de una cultura globalizada. Esto permite que alguien se pueda identificar con prácticas de otros lugares, desechando otras relacionadas al contexto local.
- Más que ver a los jóvenes como unos sujetos rebeldes y agresivos, se trata de descifrar todas esas maneras que existen de “ser joven”. Hay que ver a qué responde cada acción, cada nueva manera que tienen ellos para decirle al resto de la sociedad “también existimos y nos hacemos visibles a nuestra manera”.
- Cada práctica juvenil y cada nueva forma de sentir la identidad, por parte de los jóvenes, debe ser algo que se analice con lupa y lejos de los prejuicios, ya que, en estas manifestaciones, se halla el futuro de la sociedad actual.

8 RECURSOS

- **Talento humano:** Director de trabajo de grado, organizador del evento Shinanime, Cosplayers entrevistados y, por supuesto, yo.
- **Recursos materiales:** Computador, lapicero, cuaderno de campo, memoria USB, grabadora de voz, cámara fotográfica, internet, fotocopias, libros en PDF.
- **Recursos financieros:** En esta tabla se explican los gastos.

Cuadro 1. Recurso Financiero.

ACTIVIDAD	COSTO
Pasajes del MIO (Ida y vuelta) hacia el Centro Cultural Comfandi. Fueron 12 en total.	\$19.200
Pasajes del MIO (Ida y vuelta) para hacer las entrevistas a los Cosplayers. Fueron 18 en total.	\$22.800
Fotocopias de libros y cuestionarios.	\$30.000
Recargas al celular para concretar citas.	\$20.000
Refrigerio durante las actividades.	\$20.000
Total:	\$112.000

Fuente: Elaboración Propia

9 CRONOGRAMA

Cuadro 2. Cronograma.

MES	ACTIVIDADES
Febrero	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio de las lecturas teóricas acerca de la identidad y el proceso metodológico para llevar a cabo el proceso. • Primer salida de campo al evento Shinanime.
Marzo	<ul style="list-style-type: none"> • Segunda salida de campo al evento Shinanime. • Elaboración del primer cuestionario de entrevista. • Inicio de las entrevistas. • Lectura permanente.
Abril	<ul style="list-style-type: none"> • Tercer salida de campo al evento Shinanime. • Entrevistas. • Lectura permanente.
Mayo	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio de la lectura del libro de Erving Goffman sobre el estigma. • Cuarta salida de campo al evento Shinanime. • Resúmenes de los textos leídos. • Entrevistas.

Junio	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas. • Resúmenes de los textos leídos.
Julio	<ul style="list-style-type: none"> • Quinta salida de campo al evento Shinanime. • Finalización de las entrevistas. • Bosquejo de la presentación de resultados.
Agosto	<ul style="list-style-type: none"> • Inicio de la escritura del documento final.
Septiembre	<ul style="list-style-type: none"> • Escritura del documento final y reuniones con el director del trabajo de grado.
Octubre	<ul style="list-style-type: none"> • Finalización de la escritura del documento final.
Noviembre	<ul style="list-style-type: none"> • Entrega del trabajo de grado.
Diciembre	<ul style="list-style-type: none"> • Posible sustentación.

Fuente: Elaboración Propia.

BIBLIOGRAFÍA

ARCINIEGAS, Santiago y MORA, Sergio. "Fuck Yeah Anime: Estudio del diseño del Anime japonés como generador de prácticas placenteras". Bogotá: Universidad Sergio Arboleda. 2010.

BALDERRAMA Lucía y PÉREZ Carmen. La Elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello. Año 2009.

BARBERO. Jesús. "De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía." Ciudad: México D.F. GG Mass Media. Año: 1987.

_____, Jesús. "Dinámicas Urbanas de la cultura". Ciudad: Medellín, Colombia. Revista Gaceta de Colcultura, edición #12. Año. 1991.

_____, Jesús. "Jóvenes: Comunicación e identidad". Ciudad: México D. F. Universidad Nacional Autónoma de México. Año 2002.

BOGARÍN. Mario. La estética Otaku y el imaginario Manga/Anime. Ciudad: México D. F. Centro de investigaciones culturales, Universidad Autónoma de Baja California. Año 2008.

CANCLINI. Néstor. "El Consumo sirve para pensar", en Consumidores y ciudadanos – Conflictos multiculturales de la globalización. Grijalbo, México. Año: 1995.

CASTILLO, Claudia. Transformaciones de la identidad juvenil "tribus urbanas". Ciudad: Buenos Aires, Argentina. Fundación Puertas Abiertas. Año. 2001.

CRIADO. Martín. "Producir la juventud. Crítica de la sociología de la juventud". Ciudad: Madrid, España. Istmo. Año: 1998.

CHIRIGUINI, María: "Identidades socialmente construidas". Buenos Aires: Apertura a la Antropología. 2008.

DIÉGUEZ, Ileana. "Prácticas escénicas y políticas, Teatralidades liminales". México D. F: editorial La falda de Huitaca. 2007.

GIMÉNEZ, Gilberto. "Materiales para una teoría de las identidades sociales". Ciudad: Totoltepec, México. Instituto de investigaciones de la UNAM. 1997.

GOFFMAN, Erving." Estigma, la identidad deteriorada". Madrid, España. Amorrortu editores. 1970.

_____ "La presentación de la persona en la vida cotidiana". Buenos Aires: Amorrortu/editores. Segunda Edición. Año 2009.

GUBER, Rosana. "La etnografía: método, campo y reflexividad". Grupo Editorial Norma. Ciudad: Buenos Aires, Argentina. 2001.

MOLINA, Daniel. En Cali se vive el fenómeno Cosplay. (Online). (Cali, Colombia), Agosto. 2011. [Visitado el 7 de mayo del 2012] Disponible en: <http://periodismouao.blogspot.com/2011/09/26/fenomeno-cosplay%E2%80%99/>

NAVARRA. Sitio web. Artes Escénicas (Online) [Visitado el 7 de mayo del 2012] Disponible en: http://www.navarra/es/home/_es/

PALAZZOLLO, Fernando y VIDARTE, Verónica. "Claves para abordar el diseño metodológico". Ciudad: La Plata, Argentina. Universidad Nacional de La Plata Año 2011

PRIETO. Antonio. "¡lucha libre!, actuaciones de teatralidad y performance". Ciudad: México D. F. Actualidad de las artes escénicas, Universidad Veracruzana, Facultad de teatro. 2009.

REGUILLO. Rossana. "Emergencia de las culturas juveniles". Guadalajara: Grupo Editorial Norma. 2000.

REGUILLO. Rossana. "La performatividad de las culturas juveniles". Departamento de estudios socioculturales. Guadalajara. 2004.

RUÍZ, Olabuenaga. Metodología de la investigación cualitativa. Bilbao: Universidad de Deusto. 1996.

SAINTOUT. Florencia. "Abrir la comunicación". La Plata: Editorial de Periodismo y Comunicación, Universidad Nacional de La Plata 2003.

SALCEDO. Nahuel. "Otaku: subjetividad e identidad en jóvenes que asisten a eventos Anime". La Plata: Universidad Nacional de La Plata. 2010.

TAMAYO, Luisa. "Anime y comunicación: del consumo de la representación a la construcción de identidad". Cali: Universidad Autónoma de Occidente. Año 2012.