



Universidad Autónoma del Estado de México  
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales



LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN

“LOS JÓVENES Y EL COSPLAY”. UN ACERCAMIENTO A LOS JÓVENES QUE LO  
PRACTICAN EN LA CIUDAD DE TOLUCA.

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN

PRESENTA:  
LAURA MARÍA DEL CARMEN SALAZAR RODRIGUEZ

DIRECTORA:  
MTRA. EDITH CORTÉS ROMERO

TOLUCA, MÉXICO

OCTUBRE 2014

<b>Índice</b>	<b>Páginas</b>
Introducción	1
Capítulo 1	3
Hablemos sobre el objeto de estudio	
1.1 El cosplay y un poco de su historia	3
1.1.1 Historia del cosplay	3
1.1.2 Lo que se sabe del cosplay	5
1.1.3 Clasificación del cosplay	6
1.2 Definición de juventud	7
1.2.1 Hablemos de culturas juveniles	10
1.2.2 Los jóvenes de México	12
1.2.3 Jóvenes del Estado de México y su educación	15
Capítulo 2	
¿Cómo estudiar el fenómeno cosplay? Conozcamos las técnicas y las teorías que utilizaremos	16
2.1 Método Cualitativo y las Técnicas empleadas	16
2.1.1 Etnografía	16
2.1.2 Observación participante	19
2.2 Lo que se quiere estudiar	20
2.2.1 El performance	21
2.2.2 Identidad	22
2.2.3 Territorialidad y vitrineo	24
Capítulo 3	27
El cosplay en México, una aproximación a los jóvenes de la Ciudad de Toluca.	
3.1 Una mirada a la convención TNT	27
3.2 Conociendo las convenciones en Toluca “Caso Expo Magyc 2011”	33
3.3 En busca de escenarios (Photoshoot del anime “Death Note”)	42
3.4 El cosplay y las características que representan a los jóvenes de la ciudad de Toluca.	47
3.4.1 Personajes y personalidad	49
3.4.2 Vestuario	50
3.4.3 Promps (accesorios) y maquillaje	51
3.4.4 Fotografía como característica de un cosplayer	53
Conclusiones	66
Bibliografía	71
Glosario	74
Anexos	76

## Introducción

La investigación social, sobre todo la de orden cualitativo, se le ha categorizado de imprecisa, es importante recalcar que sin este tipo de investigaciones no tendríamos idea de cómo es que se organizan o viven las personas y cómo estas han estado conviviendo con sus semejantes y con lo que le rodea. Aunque el problema es estudiar a las sociedades a través de una o varias personas, se debe decir que no sólo el observarlos nos dará referentes sobre estas personas, los datos estadísticos e incluso los datos geográficos e históricos nos darán las pautas y el camino que se debe seguir para poder concluir esta investigación.

Hablar de jóvenes y las actividades que ellos realizan tiene un gran precedente, la juventud es uno de los temas sociales relevantes ya que ellos son parte de la sociedad, es por eso que saber cómo se organizan y sobre todo cómo pasan su tiempo libre es de suma importancia, sobre todo de aquellos jóvenes que tienen un nivel educativo mayor o igual al bachillerato y los cuales se podría decir que la mayoría de ellos tienen una relación estable con las instituciones como los son la familia, jóvenes que se dejan llevar por el mercado global, el cual se apropian y lo mezclan con el mercado nacional.

Este tema nació a partir de la curiosidad que se tiene por los jóvenes que se disfrazan como un personaje de animación japonesa, además de que se apropian del mismo personaje, al punto de invertir mano de obra al crear los aditamentos (promps) que los personajes portan, crear el vestuario y maquillarse como tales. También se quiere saber cómo se apropian de una identidad y el porqué deciden vestirse de esa manera, así como verlos interactuar en eventos de este tipo.

El objetivo general de esta investigación es dar a conocer los elementos que intervienen para que un joven, que reside en la ciudad de Toluca, sea un cosplayer, es decir un joven que se disfraza de un personaje de ficción como mangas, anime, videojuegos, etc., además de conocer cómo los jóvenes cosplayers interactúan en convenciones y sesiones fotográficas con todas las personas que forman parte de éstas, es por eso que se pretende asistir a la TNT y a la Magyc para observar a los cosplayers interactuando entre sí, también se pretende asistir a una sesión fotográfica y así poder sacar nuestras conclusiones de acuerdo a los resultados obtenidos en éstas. También se quiere saber de qué manera los jóvenes que practican el cosplay buscan ser similares al personaje que desean representar, observándolos en los ambientes en los cuales se desenvuelven a la hora de realizar y vestir un cosplay.

Este trabajo de investigación cuenta con 3 capítulos los cuales ayudarán a comprender lo que se investigó y los resultados a los que se llegó los cuales serán integrados de la siguiente manera:

El primer capítulo “Hablemos sobre el objeto de estudio” nos dará a conocer la historia del cosplay y lo que se ha estudiado sobre éste en algunos países extranjeros y sobre todo en países de habla hispana, es importante recalcar que cómo este es un tema de índole mundial, es difícil entender todos los trabajos realizados acerca de este tema ya que muchos se encuentran en el idioma japonés, sin embargo, es por eso que este trabajo se realizó,

para tener referentes en nuestro idioma y de lo que se vive en nuestro país acerca de este tema. Como este tema está enfocado en los jóvenes, es menester hablar sobre ellos, su historia y sobre todo saber y enfocarnos en los jóvenes de México, específicamente de la ciudad de Toluca. Es por eso que el capítulo se estructuró en primera, para saber qué es el cosplay y empaparnos un poco sobre su historia y lo que se sabe de este tema, después ver cuál es la clasificación que se le ha denominado según algunos autores de blogs y de autores que han estudiado este fenómeno. Luego continuaremos estudiando a los jóvenes, definiendo primero el término juventud, y después se hablará sobre culturas juveniles con el propósito de entablar relación entre este tema de estudio; al final hablaremos estadísticamente de los jóvenes que viven en México para conocer características como el número de jóvenes que hay en el país y la cantidad de jóvenes que se dedican a estudiar; es decir que hablaremos de estos de manera general para acabar en algo particular y de ahí abordar en nuestra tema de estudio.

En el capítulo 2 “¿Cómo estudiar el fenómeno cosplay? conozcamos las técnicas y las teorías que utilizaremos ” hablaremos sobre las técnicas utilizadas en esta investigación, así como los temas de investigación relevantes y que nos ayudarán a comprender nuestro tema de investigación, de tal manera que al irlos describiendo y mencionando los puntos que nos servirán de apoyo, podamos tener una mirada más amplia sobre este fenómeno. Nuestro capítulo estará estructurado de la siguiente manera; primero estudiaremos las técnicas que utilizaremos, ya que nuestro trabajo de investigación se basará en éstas, como lo son la etnografía y la observación participante, las cuales nos ayudarán a realizar nuestra investigación de campo, sin embargo, es menester decir en qué consiste cada una de ellas, es por ello que explicaremos brevemente en que consisten. Después pasaremos a nuestra teoría, que nos ayudará a comprender nuestro objeto de estudio y a llegar a las conclusiones de acuerdo a los propósitos que busca esta investigación, en las cuales veremos al performance y a la identidad la cual unirá conceptos con la territorialidad y el vitrineo, los cuales explicaremos para llegar a nuestra meta.

Y finalmente el capítulo 3 “El cosplay en México, una aproximación a los jóvenes de la Ciudad de Toluca” corresponde a la aplicación de los temas propuestos en el capítulo 2, dándonos un panorama amplio de lo que se estudió; conociendo en primera estancia los lugares en donde se reúnen los cosplayers y describiendo cómo son estos y cómo los organizan de acuerdo a características específicas, para después conocer a los cosplayers y describir características específicas que los identifican y los hacen interactuar con personas en su mismo ambiente, siendo o no cosplayers. Por lo cual el análisis se realizará comparando los resultados de nuestro trabajo de campo con la teoría que explicamos en el capítulo 2 pero que en este apartado utilizaremos para llegar a nuestros resultados finales, haciendo un cuadro que nos ayude a identificar los factores que caracterizan a los cosplayers con lo que estamos estudiando.

Pues bien, demos paso a conocer el tema “Los Jóvenes Y El Cosplay”. Un acercamiento a los jóvenes que lo practican en la ciudad de Toluca, una actividad que pertenece a los jóvenes ciudadanos y del cual hablaremos en estas páginas así que acompañenos por este recorrido que quizá no conozca y que espero que pueda entenderlo y, ¿por qué no?, de alguna manera conocerlo y quererlo.

## Capítulo 1

### Hablemos sobre el objeto de estudio

#### 1.1 El cosplay y un poco de su historia

Ir caminando en una convención de anime y videojuegos en la ciudad de México y toparse con muchas personas disfrazadas de personajes ficticios, algunos conocidos para mí, otros no tanto; así fue como conocí a los cosplayers, personas que se disfrazan de algún personaje de animación japonesa, videojuego, comic o película de ciencia ficción o fantasía. Aunque sabía de ellos y los veía en cada convención a la que asistía, nunca me ponía a pensar lo que implicaba ser uno de ellos, hasta que decidí realizar esta investigación.

Mi experiencia con el cosplay fue hace tiempo, sin embargo para realizar este trabajó asistí a una convención de anime celebrada en el Distrito Federal, esas convenciones siempre se hacen 3 o 4 veces al año y en ellas siempre asisten personas disfrazadas, mi experiencia con ellos fue igual que cualquier espectador, admirar a algunos por sus buenos disfraces y criticar a otros por sus disfraces que no se parecen mucho al original y por supuesto sacar fotos de los que me gustaban o que representaban a algún personaje que yo admirara.

De hecho no tenía mucha noción del cosplay y los alcances que tenía, pensaba que sólo se limitaba a las convenciones a las que asistía, ahora sé que hay eventos exclusivos de los cosplayers e incluso concursos internacionales en los que participan chicos de todas partes, y sí, México también participa en estos concursos. Pero con esta investigación quiero dar a conocer lo que éste fenómeno es desde la perspectiva del cosplay, de lo que este realiza y de lo que hace especial a esta actividad y no quedarme sólo con la perspectiva de espectador que siempre he tenido. Por lo que a primera vista observé, que había muchas personas que practicaban esta actividad, desde pequeños niños hasta personas ya adultas, pero la diferencia es que había muchos cosplayers jóvenes, eso fue lo que pude notar, por lo que decidí que estudiaría a este sector dentro de el fenómeno cosplay. Sin embargo es importante destacar que el cosplay no es exclusivo para jóvenes, sino que lo practican personas de todas las edades.

Esta investigación la realicé porque a pesar de que yo conocí este fenómeno en el Distrito Federal, en la ciudad de Toluca también se realizan este tipo de convenciones como la “Magyc” y es aquí donde he podido identificar a cosplayers y sobre todo tener contacto más estrecho con ellos y poder acceder a algunos eventos externos a los que ellos asisten pero eso lo veremos más adelante. Ahora lo importante es saber ¿qué es el cosplay? Y ¿cómo surgió? Es por eso que indagué un poco y a continuación doy a conocer lo que encontré, recalcando que el impedimento al acceso de información fue meramente por el idioma.

##### 1.1.1 Historia del Cosplay.

Existen muy pocas versiones del surgimiento del cosplay, una de ellas la plantea un foro en la internet “Ten goku” en el cual plantea que “El cosplay tuvo sus inicios en los 70’s en los Comiket de Japón, que se celebran en Odaiba (Tokio) lugares de compra/venta de

Dôjinshi; aquí los fans se vestían de sus personajes favoritos de mangas, animes, cómics y videojuegos” (Significado, historia de cosplay, 2010).

La otra versión de la historia del cosplay nos dice que su antecesora es la mascarada<sup>1</sup>. Las mascaradas se caracterizan por el uso de una interpretación, de ahí que se cree que es una antecesora del cosplay. Además nos plantea la idea de que el entonces escritor japonés “Nobuyuki Takahashi” estaba presente en la convención que se celebró en Estados Unidos de Norteamérica en 1984, la “Convención Mundial de Ciencia Ficción”, y que al ver a los aficionados con sus camisas de Star Wars, le pareció que algo podía hacer de vuelta en Japón. Así la página nos dice que “Takahashi-san quería llegar más lejos, así que empezó a propiciar pequeñas “mascaradas” durante las convenciones de Anime, en las que los “otakus” vestían trajes que ellos mismos confeccionaban. Además de eso tuvo la idea, de jugar con las palabras en inglés y designar esta actividad con el nombre de ‘Cosplay’ (Significado, historia de cosplay, 2010).

Pero la historia del cosplay también es relatada conjuntando las dos versiones anteriores en donde se nos plantea que primero fue el surgimiento del cosplay en Estados Unidos, en El “Worldcon”, o más formalmente conocida como World Science Fiction Convention, esta versión nos dice que: “El primer cosplay del que se tiene noticia fue creado por Forrest J. Ackerman en 1939 durante el Worldcon, acompañado por Myrtle R. Douglas, también cosplayada. El usaba un disfraz al cual llamó The “futuristicostume”, mientras ella usaba una versión de un vestido de la película de 1936 “Things to Come” (Historia del Cosplay, 2010). Después de este hecho el cosplay fue común al siguiente año en la Worldcon. Cabe destacar que antes no era llamado cosplay a la acción de disfrazarse sino que era “masquerade”<sup>2</sup>.

Al principio el masquerade era sobre personajes de ciencia ficción, pero conforme fue pasando el tiempo se comenzaron a realizar masquerade de comics y en los años 70’s comenzó a surgir el cosplay, ya que eran personajes de manga y anime, estos también surgieron en la Worldcon en Estados Unidos de Norteamérica, pero en ese entonces también eran llamados masquerade. El fenómeno masquerade llega a Japón con el escritor japonés Nobuyuki Takahashi quien crea el termino cosplay en el año de 1983, esto después de asistir al Worldcon y ver el fenómeno del masquerade. Los primeros cosplay que surgen en Japón es en la Comiket (Comic Market), sin embargo el cosplay empieza a darse a conocer en los años 90’s.

Esas son las versiones que se encuentran presentes sobre el surgimiento de los cosplayers, en donde vemos que no se puede saber con total precisión si surge en Estados Unidos o en Japón. Sin embargo puedo deducir que el cosplayer es originario de Japón ya que todos los eventos importantes son desarrollados ahí, además de que todos los cosplays que se realizan, por lo regular son de animes, mangas e incluso videojuegos japoneses, aunque podemos destacar que en Estados Unidos es donde se origina todo el fenómeno de disfrazarse de un personaje de ficción, ya sea un comic o una película de ficción.

---

1 “La mascarada era una forma de entretenimiento cortesano festivo que floreció en Europa durante el siglo XVI y principios del XVIII, aunque con anterioridad se había desarrollado en Italia” (Mascarada, 2010)

2 Masquerade significa mascarada en inglés y así se le conocía al cosplay en Estados Unidos según el artículo “Historia del Cosplay”

## 1.1.2 Lo que se sabe del cosplay

Ahora haremos un pequeño recuento de lo que se sabe académicamente sobre el cosplay, hay pocas investigaciones de habla hispana y casi todas clasifican al cosplay como una subdivisión de otro fenómeno que está en pleno surgimiento en México y otros países que es el “otaku”, sin embargo esta investigación se dará a la tarea de hablar sobre el cosplay ya que se sabe muy poco sobre las personas que lo practican.

Los estudios sobre los Cosplays no tienen mucho tiempo de existir, esto es porque este grupo de personas apareció aproximadamente en los años ochenta (Bogarín, 2008). Bogarín (2008) nos plantea en su artículo “La estética otaku y el imaginario manga/anime”, a estas personas como aquellas que vinculan la personalidad y el termino kawaii<sup>3</sup> como parte importante en los personajes que se vinculan en esta clase de historias que provienen de Japón, y a partir de estas dos perspectivas poder identificarse y apropiarse de la personalidad del personaje elegido y “de esta manera abstraerse de la realidad y refugiarse en una clase de infancia permanente” (Bogarín, 2008). Cabe destacar que en este artículo, Bogarín nos plantea al cosplay como una clase de otaku<sup>4</sup>.

En otro estudio sobre los otakus, Bogarín (2008) en su artículo “El sustrato teórico del fenómeno otaku” nos habla en términos más académicos, de esta clase de jóvenes y cómo los vincula desde distintas áreas, tanto filosóficas como semióticas, para poder explicar el imaginario de los jóvenes otakus, integrándolo como generador de conductas coleccionistas en relación con la estética.

Otra autora que trata este tema a grandes rasgos es Gallego Andrada Elena (2009), ella nos plantea el tema de los cosplays como un cambio social en la sociedad Japonesa, en donde los jóvenes se disfrazan de un personaje de animación japonesa y adoptan su personalidad. De ahí hace una subdivisión de clases de cosplays, como el “crossplay” que es cuando una mujer o un hombre se disfrazan de algún personaje del sexo contrario; el “kigurumi” que es vestirse de algún oso o animal de peluche, etc. pero lo que más destaca de este sector de la población es el “lolicon” que son las chicas que se disfrazan de personajes de mujeres atractivas y sumisas, aquí ella comienza toda una discusión de género y de denuncia en contra de la pedofilia en Japón.

Por su parte Marto García Alberto (2009), en su libro “Introducción al mundo de las sagas” nos comenta de personajes de ficción y el cómo están formando parte del mundo de algunas personas, menciona al cosplay como una manera de expresar ese gusto por historias fantásticas o de ciencia ficción. Nos habla de otras prácticas de los otakus, que van encaminadas a la literatura, como es el fanfic<sup>5</sup> o los juegos de rol que se ven en las salas de chat.

Mie Buhl (2009) una investigadora de “The Danish School of Education, Aarhus University” que nos habla de los cosplayers como personas que juegan con su género, al mismo tiempo que se identifican con el personaje que representan, viendo a hombres como

---

3 Palabra japonesa que significa lindo

4 En términos generales son aquellas personas a las que les gustan las historietas y las caricaturas japonesas.

5 Historias creadas por fans de alguna serie japonesa

princesas y a mujeres como grandes guerreros. Presentándonos como los medios, sobre todo internet, nos abre caminos virtuales y físicos, para ser o mejor dicho querer ser otra persona y no la que realmente se es.

Fajnzyber Takashi Víctor nos habla del cosplay como parte de una microcultura que es la de los otakus, entendiendo como microcultura a aquella en donde “la lectura se vuelve una búsqueda y en ciertos casos un recorrido iniciático, en donde el lector recolecta indicios que le permiten pasar a diferentes niveles y de alcanzar finalmente el conocimiento esperado” (Fajnzyber, 2000). Además de que se pretende estudiar a los jóvenes y su búsqueda de una identidad a través de medios audiovisuales que brinden información sobre el mundo de la animación japonesa.

Se puede concluir que los trabajos sobre el cosplay los engloban en un solo grupo de jóvenes que son los “otakus”, por eso esta investigación va enfocada en los cosplayers pero no como parte de algo sino como un grupo de jóvenes que les gusta realizar una actividad en concreto, pero que se vincula no solo con los otakus, sino con otros otros tipos de chicos que realizan distintas actividades pero que se conectan entre si. Es decir que un otaku puede ser un cosplayer pero un cosplayer puede no ser un otaku, ya que un cosplayer puede tener hobbies distintos que se vinculan con el cosplay, como que le gusten los comics estadounidenses, los videojuegos o las películas de ciencia ficción.

### 1.1.3 Clasificación del cosplay

Existen distintas clasificaciones del cosplay, Elena Gallego Andrada en su artículo “Cambios sociales en las nuevas Generaciones Japonesas y su repercusión en las próximas fechas” hasta la que nos dan los propios cosplayers. Por lo cual enseguida se enunciará una clasificación que busca ser integral, de acuerdo a los objetivos de nuestra investigación.

- **Lolicon:** abreviatura de Lolita Complex (complejo de Lolita). Son personajes que se disfrazan de Lolita, el personaje literario de V. Nabokov.
- **Shotacon:** abreviatura de Shotaro Complex (complejo de Shotaro). Es el equivalente masculino del “complejo de Lolita”
- **Crossplay:** El crossplay es una variante del cosplay en el que una persona se disfraza de un personaje del género opuesto. Las personas que realizan el crossplay se les conoce como crossplayers. En ocasiones los cosplayers que se dedican al crossplay suelen ser aficionados a los mangas de temática yaoi.
- En Japón las cosplayers femeninas que visten como personajes masculinos son más comunes y se han convertido en algo tan popular y aceptado que no recibe tanta atención especial como "subgénero" del cosplay.
- **Kigurumi:** Es el nombre japonés para los disfraces de personajes animales. El disfraz animal de cuerpo entero con capuchas o sombreros estilizados de animales se llaman también Kigurumi, pero no tienen la misma connotación de "disfraz" como los trajes de cuerpo entero, son llevados en la calle con fines no comerciales como parte de la moda callejera japonesa.
- **Animegao:** Es una variante del cosplay kigurumi. En el kigurumi de animegao, el actor que caracteriza un personaje humanoide de anime llevará un traje de cuerpo entero y

máscara color carne hecho generalmente de masilla. Algunos aficionados consiguen máscaras de estudios establecidos de máscaras para aficionados tales como Build Up Studio SIGMA o Dolphin Factory.

- **Gender Bender:** Este género de Cosplay consiste en hacer las versiones opuestas de los personajes, si el personaje es hombre hacer su versión femenina y viceversa.

## 1.2 Definición de Juventud

Ya que sabemos un poco del fenómeno cosplay en términos generales, ahora es necesario hablar sobre los jóvenes ya que ellos son una parte esencial en esta investigación, porque aunque el cosplay abarca diversas edades, esta investigación se centrará en los jóvenes que lo practican en la Ciudad de Toluca ya que es el sector al cual se pudo tener un contacto más cercano al estudiar este fenómeno.

La juventud es una etapa de la vida que se ha construido social y culturalmente desde tiempo atrás, para este trabajo de investigación consideraremos las definiciones de juventud que más nos acerquen a nuestro objeto de estudio que son los chicos que practican el cosplay. Aparte de considerar autores que nos hablen de sus cualidades culturales, podemos decir que estos jóvenes son personas que tienen una edad de entre 15 a 29 años, por lo que pudimos visualizar, son chicos que tienen un nivel socioeconómico entre medio y alto ya que usan recursos económicos para realizar sus disfraces (cosplayers) además de que algunos de ellos llegan a tener estudios universitarios.

Hablar de juventud, esa etapa que la sociedad conoce como el paso de la niñez a la vida adulta, nos hace pensar en que esta ha estado presente en la humanidad desde sus inicios, su conceptualización ha tenido distintas transformaciones de acuerdo a diferentes factores como los económicos, políticos y sociales, estos a su vez marcados por las distintas etapas históricas que hemos vivido como sociedad. Feixa nos habla de 5 modelos de juventud los cuales son "...los efebos de de los Estados antiguos; los mozos de las sociedades campesinas preindustriales; los muchachos de la primera industrialización; y los jóvenes de las modernas sociedades postindustriales" (Feixa, 1999), estos periodos nos hablan de los jóvenes y el cómo estos vivían su etapa de juventud de acuerdo a distintas fases históricas, sin embargo a mi me gustaría abarcar una de ellas que para este trabajo de investigación es de vital importancia y es la de los jóvenes de las modernas sociedades postindustriales.

Feixa (1999) nos dice de una cultura rural que se convierte en industrial y postindustrial, creando un cambio en la sociedad, existen cinco factores de cambio fundamentales, el primero es la emergencia del estado de bienestar quien creó las condiciones para un crecimiento económico sostenido, bajo estas condiciones en donde se incrementa la capacidad adquisitiva los jóvenes se convierten en el sector más beneficiado de las políticas del bienestar; es así como se les dan las oportunidades de educación, de ocio, de seguridad social, de transferencia de recursos de los padres a los hijos, entre otras cosas. El segundo factor es la crisis de la autoridad patriarcal, la tercera es el nacimiento del "teenage market", una serie de productos dedicados exclusivamente para los adolescentes. El cuarto factor fue el surgimiento de una "cultura juvenil internacional-popular" a través de los mass media que fue creando un lenguaje universal entre muchos jóvenes y por último la

quinta etapa que fue la modernización de los usos y costumbres sustituyendo gradualmente la moral puritana por una moral consumista. Estas etapas marcan el inicio de una clase de juventud que hoy en día nos caracteriza ya que seguimos viviendo todos los factores antes señalados, sin embargo algunos han tenido más fuerza que otros, hablando sobre todo del impulso que ha alcanzado el “teenage market”, llegando a rebasar fronteras.

Feixa (1999) menciona de esta juventud de las sociedades postindustriales como aquellas en las que las fronteras entre la adultez y la juventud se ven alargadas por la educación, la dependencia económica familiar y sobre todo por la espera tan larga a la inserción laboral. Dentro de esta etapa histórica de la juventud nace a principios de los 90’s la llamada “generación X” (Feixa, 1999), Su característica principal es la influencia de las nuevas tecnologías en ellos como el teléfono celular, videos, internet entre otros avances que se han venido dando con el paso del tiempo, cabe recalcar que el uso de la Internet es primordial en esta investigación ya que sin él no habría llegado el fenómeno “cosplay” hasta esta parte del mundo que es México. Es por esto que Feixa (1999) nos señala que algunos expertos han dicho que ésta es una generación denominada “cultura juvenil posmoderna” porque no fue hecha por jóvenes marginales, sino por el creciente capitalismo transnacional influenciado por los medios de comunicación.

En el libro de la CEPAL (Comisión Económica para América Latina y el Caribe) “La juventud en Iberoamérica Tendencias y Urgencias” en el apartado de las tendencias y paradojas de la juventud, nos plantea que los jóvenes *son mas cohesionados hacia adentro, pero con mayor impermeabilidad hacia afuera* y nos habla de los nuevos iconos que están apareciendo y que son los que están proporcionando referentes que les permite generar “identidades colectivas” y construir “universos colectivos”. También en el mismo libro nos habla sobre el consumo de los jóvenes, en donde se cita a Garcia Canclini a Mary Douglas y a Baron Isherwood en donde establecen que “la función del consumo es para dar sentido” además de que el consumo lo define Canclini como “el conjunto de procesos socioculturales en el que se realiza la apropiación y uso de los productos”.

Una característica importante que se describe es sobre el tiempo libre y lo que hacen los jóvenes con él, ya que la gran mayoría de los jóvenes de finales del siglo XX pasan sus horas libres en sus casas viendo la televisión o escuchando música. De igual manera hablar de juventud hoy en día es más que enfocarnos en un género o en un rango de edad, es hablar sobre una construcción social o cultural que va cambiando con el paso del tiempo y dependiendo del lugar en el que cada joven se desarrolla, incluso necesitamos de ciertos factores que nos ayuden a identificar quienes son los jóvenes es por esto que Maritza Urtega (2010) comenta que “la construcción social de imágenes culturales, es decir, de un conjunto de ritos que señalen la distinción entre los niños y los jóvenes, y entre estos y los adultos”, y estos cambian de una sociedad a otra, incluso entre los jóvenes de una misma sociedad pueden cambiar. Esto lo mencionamos porque aunque en la práctica de los cosplayers existen niños y adultos que lo practican, hay cosas que los distinguen como por ejemplo que se presentan menos personas adultas o niños que practiquen este tipo de actividad.

Los jóvenes viven su cotidianidad alrededor de muchas personas y lugares que marcan su paso por esta etapa, uno de ellos es la familia, Cortés (2010) la marca como la unidad básica de toda organización social, y aunque la autora lo señala como “el mundo

incomprensible para los jóvenes” es uno de los pilares para realizar todas las actividades que le rodearán en su futuro y en su presente. La familia es importante sobre todo para los jóvenes que se dedican a la escuela porque ésta se convierte en un importante protector, esto también nos lo señala Cortés (2010) en su artículo “Cotidianidad y Juventud” aunque también nos comenta que la familia puede convertirse en un juez muy severo. Incluyo este apartado porque la familia es muy importante en el desarrollo de los jóvenes que estoy estudiando ya que algunos comparten esta afición muy estrechamente con su familia y en caso de muchos esta protección de la que habla la autora se convierte tanto en educativa como en monetaria e incluso afectiva, aun así es uno de los pilares que se considera menos importantes pero que no por eso debemos de descartarle y sobre todo no debemos de considerarlo menos influyente en los jóvenes.

Otro de los pilares importantes del que nos habla la autora es la escuela, en ella hay personas de la misma edad que los jóvenes pero sobre todo, Cortés (2010) nos habla de que no se vive lo mismo en una escuela citadina que en una escuela en el campo, y nos cuenta que “en el campo se vive y se muere trabajando” (Cortés, 2010) y esto es porque para estos lugares además de la escuela las obligaciones del hogar son muy importantes es por eso que ellos son reconocidos en la entidad de donde proceden; pero en la ciudad es distinto ya que “...en la ciudad, los jóvenes tienen mayor oferta educativa y junto con ella mayores espacios de ocio y entretenimiento”(Cortés, 2010) es por eso que desde la escuela de las ciudades se comienzan a planear las salidas, las tardes de juegos o incluso los viajes a otro lugar con el fin de divertirse, esto es importante en los jóvenes que estudio ya que ellos se desarrollan en la ciudad y todas sus actividades que realizan como cosplayers las llevan a cabo en lugares que se encuentran en ésta.

En la escuela se va desarrollando un vínculo importante que son los amigos, Cortés (2010) lo considera como uno de los medios principales de socialización, es con quienes se pasará el rato y se compartirán muchos momentos de entretenimiento y ocio, son aquellos que nos comprenden, un pilar muy importante para el desarrollo de los jóvenes y sobre todo en esta época ya que ahora existen los amigos directos y los amigos virtuales, todos ellos comparten historias de vida con los jóvenes que se van desarrollando, es importante plantear esto ya que muchos jóvenes de los que estudio, tienen amigos físicos pero de igual manera hay muchos que se encuentran inmersos en la internet, sobre todo en la redes sociales como Facebook o Twitter y que van teniendo encuentros con personas a las que les gusta este fenómeno y comienzan a compartir ideas e incluso a conocerse y darse ideas.

Feixa (1999) también nos habla de las culturas juveniles y su conceptualización, es decir, nos habla de los estilos de vida que tienen los jóvenes, sobre todo cuando los construyen y al realizarlos con más personas iguales a ellos y esto lo hacen, especialmente, a través del tiempo libre, el autor también nos comenta que la forma más visible de estas culturas juveniles es todo un “conjunto de estilos juveniles espectaculares”.

La juventud de acuerdo a esta investigación son aquellas personas que oscilan entre los 15 y los 29 años, son chicos que residen en la ciudad los cuales asisten a la escuela o en su defecto comienzan a insertarse en el ámbito laboral por lo cual aún viven con su familia, económicamente son de un nivel socioeconómico medio o alto ya que tienen acceso a internet, además de que ellos compran los disfraces o en su defecto los materiales para

poder realizarlos, a parte de otras cosas las cuales complementan los atuendos. Como sabemos son jóvenes que al estar en contacto directo con internet por medio de distintos dispositivos electrónicos se dejan influenciar por otras culturas y por otros jóvenes los cuales comparten el realizar cosplays y otros hobbies que involucran esta actividad.

### 1.2.1 Hablemos de culturas juveniles

En su libro “De Jóvenes Bandas y Tribus. Antropología del Consumo” Feixa nos habla de las culturas juveniles y nos dice que refieren a las experiencias sociales que estos expresan colectivamente mediante los distintos estilos de vida localizados en su gran mayoría en el tiempo libre. El autor nos da distintas etapas por las que las culturas juveniles pasan para transformarse y para su articulación social hay 3 escenarios:

**La cultura hegemónica:** Son los que nos muestran la distribución del poder cultural a nivel de la sociedad más amplia y se ejerce a través de la escuela, el ejército, medios de comunicación, etc.

**Las culturas parentales:** Son las que establecen las normas de conducta y los valores que los jóvenes aprenden, sin embargo también es la relación de generaciones más grandes con los mismos aprendiendo elementos culturales de éstos.

**Las culturas generacionales:** En éstas, los jóvenes conocen a otros jóvenes más grandes que ellos y comienzan a convivir y aprender de ellos, cabe resaltar que es distinto a lo que se aprende con las generaciones de adultos.

Feixa nos hace referencia de dos maneras en las cuales podemos estudiar a las culturas juveniles, una es la forma de las condiciones sociales que implica las identidades generacionales, de género, clase, etnia y de territorio; y también tenemos la de el plano de las imágenes culturales estos, nos dice el autor, los veremos reflejados en los “estilos más o menos visibles”. Aunque es importante hablar de ambos, ésta investigación pondrá especial atención en la segunda.

Hablar de estilos en los jóvenes es abarcar muchos conceptos que no hubieran podido existir sin el naciente y ahora consolidado mercado juvenil. Sin embargo deberíamos de preguntarnos qué es un estilo, pues bien, Feixa nos dice el siguiente concepto “... manifestación simbólica de las culturas juveniles, expresada en un conjunto más o menos coherente de elementos materiales e inmateriales que los jóvenes consideran representativos de su identidad como grupo” (Feixa, 1999), de igual manera el autor nos habla de estos elementos, pero nos recalca que se enuncian los “más sorprendentes” sobre todo en la escena pública y que presenten una trayectoria pública.

Feixa nos dice que, para crear un estilo las culturas juveniles, se apropian de objetos creando una identidad grupal, y estos objetos son distintos elementos culturales que matizan y dan sentido a los espacios y prácticas sociales que realizan los jóvenes dentro de estas culturas juveniles. Los principales elementos son los siguientes:

- El lenguaje
- La música

- La estética
- Las producciones culturales
- Las actividades focales

Los cosplayers cumplen con los factores que hemos mencionado por lo cual es necesario mencionarlos a continuación con la intención de comprender el entorno en el que se desenvuelven, es importante señalar que esta no es la línea a seguir para la investigación, sino solo servirá para apoyar a la misma.

Al igual que cualquier cultura juvenil, los cosplayers tienen un **lenguaje** especial, este se asocia en primera estancia al lenguaje que ellos utilizan como parte de su afición al cosplay, es decir palabras referentes a la realización de disfraces, como patronar (que es la realización de plantillas para realizar un vestuario), promps (aditamentos extras para realizar un cosplay como espadas, báculos, etc.). Este tipo de argot se une con el de las distintas actividades a las que se vincula el cosplayer, es decir las de un otaku, un gamer, un friki o una persona a la que le gusten las películas de ciencia ficción. El cosplayer puede tener un tipo de argot de los mencionados o un poco de todos, dependiendo de sus gustos.

Sobre la **música**, al igual que con el lenguaje, depende de lo que el cosplayer sea y es aquí en donde se verán sus gustos musicales, por ejemplo, si es un otaku gustará de la música japonesa y la música coreana, aunque hay distintos géneros sobre estos, por lo general comienzan a seguir a cantantes o grupos que realizan las entradas y las salidas de los animes que ven (en Japón es común que los cantantes del momento realicen las entradas y salidas de los animes que están en emisión). Lo mismo ocurre cuando es un cosplayer gamer o friki, sus gustos se van a ir marcando dependiendo de la historia que le gusta del manga, anime, videojuego, comic o película de ficción.

La **estética** es lo que marca a un cosplayer, es lo que hace brillar a esta cultura juvenil, es la parte más importante, porque ellos se visten como un personaje que a ellos les gusta o que les piden que hagan. Feixa nos dice que incluso pueden realizar alguno de los artículos que ellos portan, como veremos en esta investigación algunos de ellos no sólo hacen sus artículos sino el disfraz mismo.

Los **productos culturales** va muy vinculado a la estética del cosplay ya que ellos buscan ser vistos por su comunidad y por las culturas juveniles que se vinculan a ellos, es por ello que podemos ver su trabajo en las convenciones relacionadas a las temáticas de las cuales ellos se disfrazan, también existen páginas de internet y páginas en las redes sociales que se dedican a exponer los trabajos de los cosplayers. Lo que más distingue a estos jóvenes son las fotografías y en menor proporción los videos que realizan de los performance que suelen hacer en las convenciones.

Las **actividades focales** para los cosplayers se dividen en dos, la primera es el consumo de los animes, mangas, videojuegos, comics y películas de ciencia ficción y todo lo que se vincule a éstos, ya que es de aquí de donde sacan a los personajes que quieren interpretar. La segunda es reunirse para realizar las sesiones de fotos y asistir a las convenciones, más adelante hablaremos de éstas y como se realizan en Toluca y en el D.F.

Como lo dice Feixa, estas actividades son cambiantes y evolucionan con el paso del tiempo, hay situaciones que se mantienen o evolucionan, como en cualquier cultura juvenil, por ejemplo, el manejo de escenarios para las fotografías o incluso existen tendencia de realizar los personajes de alguna serie en particular porque está de “moda” en ese momento, sin embargo después de cierto tiempo llega otra moda y reemplaza a la que esta en ese instante.

Después de ver de manera general lo que Feixa nos dice sobre las características de una cultura juvenil de acuerdo al estilo que tiene es tiempo de ver las particularidades de un joven mexicano de acuerdo a estadísticas del INEGI.

### **1.2.2 Los jóvenes de México.**

Hablemos ahora de los jóvenes que residen en México, ¿por qué hablar de ellos? ellos o mejor dicho a un sector de ellos es a quienes vamos estudiar este trabajo de investigación, es por eso que se decidió consultar 2 publicaciones que hizo el INEGI, uno a nivel nacional y otro a nivel estatal, esto con el propósito de irnos acercando a nuestra población a estudiar, que son los jóvenes que residen en la ciudad de Toluca.

En su publicación “Jóvenes de México” el INEGI coloca que en el año 2000 las generaciones más numerosas de mexicanos llegarán a la etapa de adolescencia y juventud y que el porcentaje de jóvenes es del 29.4% además de que la población infantil disminuyó en ese año, esto significa que en el año 2000 había un total de 29.3 millones de jóvenes, sin embargo el INEGI estimaba que para el año 2010 hubiera un pequeño aumento de la población y que llegaría a los 30 millones de jóvenes. Sin embargo en las próximas décadas la población de jóvenes ira decayendo, esto por las medidas de fecundidad que se vinieron toando en los años setenta.

En su publicación “Jóvenes del Estado de México” el INEGI nos maneja la distribución de la población por entidad federativa, tanto la total como la de los jóvenes. Y que en el conteo de población que se realizó en el 2005, se contabilizó 27.2 millones de jóvenes. El INEGI nos dice que el estado más poblado es el Estado de México y por lo tanto es el Estado con más jóvenes, contabilizando en el año 2005 3.7 millones de jóvenes.

## Distribución de la población total y joven por entidad federativa según sexo, 2005

Entidad Federativa	Poblacion Total			Población Joven		
	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres
Estados Unidos Mexicanos	103.3	50.2	53	27.2	13.1	14.1
Aguascalientes	1.1	0.5	0.6	0.3	0.1	0.1
Baja California	2.8	1.4	1.4	0.7	0.4	0.4
Baja California Sur	0.5	0.3	0.3	0.1	0.1	0.1
Campeche	0.8	0.4	0.4	0.2	0.1	0.1
Coahuila de Zaragoza	2.5	1.2	1.3	0.7	0.3	0.3
Colima	0.6	0.3	0.3	0.2	0.1	0.1
Chiapas	4.3	2.1	2.2	1.2	0.6	0.6
Chihuahua	3.2	1.6	1.6	0.8	0.4	0.4
Distrito Federal	8.7	4.2	4.5	2.2	1.1	1.1
Durango	1.5	0.7	0.8	0.4	0.2	0.2
Guanajuato	4.9	2.3	2.6	1.3	0.6	0.7
Guerrero	3.1	1.5	1.6	0.8	0.4	0.4
Hidalgo	2.3	1.1	1.2	0.6	0.3	0.3
Jalisco	6.8	3.3	3.5	1.8	0.9	0.9
<b>México</b>	<b>14</b>	<b>6.8</b>	<b>7.2</b>	<b>3.7</b>	<b>1.8</b>	<b>1.9</b>
Michoacán de Ocampo	4	1.9	2.1	1	0.5	0.6
Morelos	1.6	0.8	0.8	0.4	0.2	0.2
Nayarit	0.9	0.5	0.5	0.2	0.1	0.1
Nuevo León	4.2	2.1	2.1	1.1	0.6	0.6
Oaxaca	3.5	1.7	1.8	0.9	0.4	0.5
Puebla	5.4	2.6	2.8	1.4	0.7	0.8
Querétaro	1.6	0.8	0.8	0.4	0.2	0.2
Quintana Roo	1.1	0.6	0.6	0.3	0.2	0.2
San Luis Potosí	2.4	1.2	1.2	0.6	0.3	0.3
Sinaloa	2.6	1.3	1.3	0.7	0.3	0.3
Sonora	2.4	1.2	1.2	0.6	0.3	0.3
Tabasco	2	1	1	0.6	0.3	0.3
Tamaulipas	3	1.5	1.5	0.8	0.4	0.4
Tlaxcala	1.1	0.5	0.6	0.3	0.1	0.2

Entidad Federativa	Poblacion Total			Población Joven		
	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres
Veracruz de Ignacio de la Llave	7.1	3.4	3.7	1.8	0.9	1
Yucatán	1.8	0.9	0.9	0.5	0.2	0.3
Zacatecas	1.4	0.7	0.7	0.4	0.2	0.2

Nota: Cifras en millones

Fuente: INEGI. II Censo de Población y Vivienda 2005.

De igual manera el INEGI nos muestra que de entre los municipios que el Estado de México tiene con mayor volumen de población de jóvenes son Ecatepec de Morelos con 441 mil, Nezahualcóyotl con 301 mil, Naucalpan de Juárez con cerca de 223 mil y Toluca con 201 mil. Es decir que Toluca es uno de los municipios del Estado de México con mayor población joven, a los cuales estudiaremos, sobre todo a su población con un nivel socioeconómico medio y con la oportunidad de tener acceso a una educación media superior y superior.

### Distribución de la población total y joven por municipio seleccionado según sexo, 2005

Municipio	Población Total			Población Joven		
	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres
México	14 000.5	6 832.87	7 174.7	3 736.7	1 810.1	1 926.6
Ecatepec de Morelos	1 688.2	825.6	862.6	441.1	218.1	228
Nezahualcóyotl	1 140.5	553.1	587.4	301.1	147.4	153.7
Naucalpan de Juárez	821.4	398.5	422.9	222.7	108.1	114.6
<b>Toluca</b>	<b>745.5</b>	<b>360.8</b>	<b>386.7</b>	<b>201.3</b>	<b>96.9</b>	<b>104.4</b>
Tlalnepantla de Baz	683.8	331.1	352.7	176.1	86.5	89.6
Chimalhuacán	525.4	258.5	266.9	149.9	73.1	76.8
Cuautitlán Izcalli	498	242.8	255.2	132.9	65.3	67.6
Tultitlán	472.5	231.7	241.1	127	62.4	64.6
Atizapán de Zaragoza	472.5	230.2	242.3	132	63.9	68.1
Ixtapaluca	429	210	219	101.2	48.4	52.8
Nopaltepec	8.2	4.1	4.1	2.1	1	1.1
Tonanitla	8.1	4.1	4	2.1	1	1.1
Chapultepec	6.6	3.2	3.4	1.8	0.8	0.9
Ayapango	6.4	3.2	3.2	1.7	0.8	0.9

Municipio	Población Total			Población Joven		
	Total	Hombres	Mujeres	Total	Hombres	Mujeres
Ixtapan del Oro	6.3	3.2	3.1	1.6	0.8	0.8
San Simón de Guerrero	5.4	2.6	2.8	1.3	0.6	0.7
Otzoloapan	4.7	2.3	2.4	1.2	0.6	0.6
Texcalyacac	4.5	2.2	2.3	1.2	0.6	0.6
Zacazonapan	3.8	1.9	1.9	0.9	0.4	0.5
Papalotta	3.7	1.8	1.9	0.9	0.4	0.5

Nota: Cifras en miles

Fuente: INEGI. II Censo de Población y Vivienda 2005.

### 1.2.3 Jóvenes del Estado de México y su Educación.

El INEGI en su estudio que hizo sobre los jóvenes del Estado de México los divide en grupos según el nivel educativo que existe en México, de estos, los que nos interesan en el presente trabajo son los grupos de 15 a 19 años con el 55% de asistencia a educación media superior y superior; están los de 20 a 24, aquí el INEGI nos señala que el índice de educación comienza a disminuir sobre todo porque los jóvenes de este rango están por concluir o ya concluyeron su educación, su porcentaje es de 20.5% que asisten a la escuela y está el rango de 25 a 29 años, que sucede lo mismo que en el rango anterior con un porcentaje de asistencia de 5.9%.

Grupo de Edad	Grupos de 5 y más años	Condición de asistencia escolar		
		Asiste	No Asiste	No especificado
México	12 014 536	31.5	67.7	0.8
5-14	2 772 756	94.5	4.4	1.1
<b>15-29</b>	<b>3 736 670</b>	<b>28.3</b>	<b>71.1</b>	<b>0.6</b>
30 y más	5 505 110	2	97.1	0.9

Fuente: INEGI. II Censo de Población y Vivienda 2005.

Como podemos observar para estudiar a los cosplayers se necesitan muchos factores importantes sobre todo para entenderlos como jóvenes y con los datos que vamos obteniendo de ellos podamos irlos comprendiendo mejor, especialmente a los que competen en esta investigación. En el siguiente capítulo nos tocará hablar de la manera en cómo estudiaremos a estos jóvenes.

## Capítulo 2

### ¿Cómo estudiar el fenómeno cosplay? Conozcamos las técnicas y las teorías que utilizaremos

#### 2.1 Método Cualitativo y las Técnicas empleadas

Ahora es momento de hablar sobre la metodología que utilizaremos para entender el tema que hemos elegido estudiar, para el caso de esta investigación de “Los jóvenes y el cosplay” escogimos el método cualitativo ya que entendemos por este como “...metodología cualitativa se refiere en su más amplio sentido a la investigación que produce datos descriptivos, las propias palabras de las personas, habladas o escritas y la conducta observable” (Taylor y Bogdan, 1994), y ese es uno de los objetivos de esta investigación, conocer un poco más a los jóvenes que practican esta actividad en la ciudad de México.

Es por eso que al utilizar esta metodología hemos decidido recurrir a algunas técnicas cualitativas para poder comprender un poco más este fenómeno, así que adentrémonos un poco al como usaremos estas técnicas.

##### 2.1.1 Etnografía

Esta investigación se hará bajo una perspectiva cualitativa, es por eso que se ha escogido este método de investigación para realizarlo. Para comenzar diremos que la etnografía según Hammersley y Atkinson (1994) es la capacidad de observar a una sociedad, cultura, etc., pero este tipo de observación es participante, es decir, actuar en el mundo social y ser capaces de vernos a nosotros y a los demás como parte de ese mundo y así comprobar y desarrollar nuestras teorías sobre el mundo social que estamos estudiando, dicho de otro modo, es una manera de convivir con las personas que estudiaremos y vivir de cerca lo que ellos realizan.

Los autores Hammersley y Atkinson (1994) nos dicen que para llevar a cabo una investigación es necesario tener un objeto de estudio, el cual ya mencionamos arriba, ese será nuestro punto de partida para comenzar a realizar nuestro trabajo de investigación etnográfica. Después nos dicen que tenemos que hacer una “recogida de información previa” del lugar y de las personas que investigaremos, esto se hace teniendo contacto con alguna persona a la cual podamos contactar fácilmente y que nos introduzca al lugar que estudiaremos. También los autores nos plantean que para realizar el muestreo de la gente podemos hacerlo de acuerdo a distintas categorías, que pueden ser conforme a lo que el observador ha visto o mediante categorías elaboradas por los miembros que se están viendo (mediante la jerga que estos utilizan)

Geertz (1989) a través de distintos ejemplos nos da una propuesta de cómo estudiar la cultura, dándonos la opción de estudiarla o saber cómo interpretarla a través de la Etnografía, más específicamente hacerlo a través de lo que Rylie menciona como descripción densa que en pocas palabras es aquel significado que tiene distintos significantes. Esto nos quiere decir que al tratar de explicar algún fenómeno social nos toparemos con distintas cosas y sacaremos distintos datos que solo nos llevaran a comprender un pequeño fragmento de la realidad, o como lo maneja el autor “ nuestros datos

son realmente interpretaciones de interpretaciones de otras personas sobre lo que ellas... piensan y sienten” (Geertz, 1989), es decir que para estudiar a una cultura, lo que buscamos es la explicación de las expresiones sociales y estas las encontraremos sólo con interpretar lo mejor posible dichas expresiones sociales.

El autor también nos menciona que “la cultura es pública porque la significación lo es” (Geertz, 1989) es decir que todos los significantes son colectivos y pertenecen a una sociedad específica que entiende lo que estos significan por el sólo hecho de compartirlos, y la necesidad de crear vínculos con otras personas que son afines a nosotros.

Para introducirnos al tema que estamos estudiando me contacté con 2 chicas cosplayers las cuales eran conocidas de una amiga que teníamos en común, se les citó en un centro comercial y se les preguntó un poco sobre el tema y nuestra “recogida de información previa” es un pequeño resumen que nos ayudó mucho para ir avanzando en la investigación el cual cuenta con las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Te consideras otaku además de ser cosplayer?
- ✓ ¿Un cosplayer debe de saber coser?
- ✓ ¿Qué es mejor hacer tu cosplay o mandarlo a hacer?
- ✓ ¿Cómo eligen el personaje a representar?
- ✓ ¿Por qué les gusta hacer cosplay?
- ✓ ¿De qué manera tu familia interviene en esta actividad que realizas?

En el transcurso de la entrevista se preguntó sobre otras temáticas que fueron surgiendo las cuales fueron:

- ✓ Niveles en el cosplay
- ✓ Participación en concursos
- ✓ Realización de performance y photoshoot
- ✓ Convenciones

La información recabada fue la base para comenzar el trabajo de investigación además de que las jóvenes que se entrevistaron eran las mismas que nos introdujeron al mundo del cosplay, cabe señalar que no tuvo mayor complicación entender el tema ya que conozco sobre el anime, manga y videojuegos y lo que éstos implican en la comunidad otaku. Esta información se encuentra en la parte de anexos (Anexos 1).

Hammersley y Atkinson (1994) nos hablan de las entrevistas etnográficas y de cómo los etnógrafos las aplican, es decir, nos explican que éstos realizan entrevistas conociendo los tópicos que van a preguntar pero sin cerrarse a la posibilidad de hacer otras preguntas que puedan hacer, pero al mismo tiempo las puede realizar directas, todo depende de la información que requiera en ese instante. Los autores también nos dicen que las entrevistas pueden ser usadas como “experimentos”, esto porque al usarlas y compararlas con la observación que estamos realizando puede ser enriquecedor ya que podremos corroborar lo que nos dicen los entrevistados con lo que nosotros hemos estado observando.

Para un acercamiento más a fondo se hizo una segunda entrevista esta vez a 3 de ellas, ya que me habían presentado a una cosplayer más, esta entrevista se hizo unos días antes de ir a la convención que se realizó en Toluca los días 26 y 27 de marzo del 2011, éstas fueron de forma escrita y contenían las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Cuál es tu Cosplay favorito?
- ✓ ¿Cómo haces tus cosplays?
- ✓ ¿Te resulto difícil realizarlos?
- ✓ ¿El maquillaje que has hecho como ha sido?
- ✓ ¿Alguno de tus cosplays han sido especiales?
- ✓ Agrega algo especial que recuerdes

Estas entrevistas fueron realizadas de manera informal con el motivo de acercarnos a los cosplayers y conocerlos mejor para después poder realizar una entrevista más integral de acuerdo a lo que arrojaron las 2 entrevistas anteriores, por lo cual incluiremos el apartado siguiente para poder complementar la investigación.

Las **entrevistas a profundidad** fue una de las técnicas que se utilizaron para la comprensión de esta clase de jóvenes ya que como lo planteo Valles (1999) la entrevista en profundidad se caracteriza por ser una entrevista que pueda acceder a la información que nos brinda la persona a la que se va entrevistar pero sin dejar de lado la “conversación común”. De hecho en las entrevistas realizadas se usarán 3 tipos de entrevistas de las cuales plantea Valles las cuales fueron “la entrevista conversacional informal” que se caracteriza por hacer una entrevista introductoria al tema, esto con el propósito de conocer el tema a tratar, un acercamiento, esto lo hice al principio de la investigación para conocer a las personas que se convertirían en mis personas claves a estudiar.

Después fue la “entrevista basada en un guión”, esta se realiza según Valles (1999) con un guión o tópicos y en la cual el entrevistador puede elegir el orden y las preguntas que se hacen; esta clase de entrevista la realicé como un paso posterior a la entrevista informal ya que se comenzó a tener tópicos para ir indagando un poco más sobre ellos, es decir, fue un acercamiento un poco más estrecho a lo que se quería investigar realmente. Y por último se realizó “la entrevista estandarizada abierta” en la cual Valles (1999) nos dice que esta ya tiene preguntas redactadas y ordenadas, que se preguntaran a los entrevistados por igual, y de igual manera las respuestas son libres, este tipo de entrevista se realizo cuando ya se tenían los objetivos de la investigación bien definidos, claro está después del acercamiento que se tuvo con los entrevistados.

Para la última entrevista mencionada se realizó una serie de preguntas estructuradas y hechas por tópicos, de acuerdo a lo que se pretende estudiar sobre el tema, la cual es la siguiente:

#### Guía de Entrevista (Caso Cosplay)

##### ❖ Personaje

- ¿Cómo escoges a los personajes con los que haces cosplay?
- ¿Alguien o algo influye en esa decisión? ¿De qué manera lo hacen?
- ¿De los cosplays que has hecho, te has basado en una característica especial del

- personaje o significado especial para ti, para escogerlo? (Depende de la pregunta 1)
- ❖ Maquillaje
    - ¿Los personajes que sueles elegir son difíciles en su caracterización?
    - ¿Cuánto tiempo le dedicas al maquillaje de tus cosplays?
    - ¿Suele ser este un factor para elegir el tipo de cosplay a realizar? ¿Por qué?
  - ❖ Vestuario-Promps
    - ¿Qué es lo que sueles hacer a la hora de realizar tu vestuario y los accesorios de tu cosplay?
    - ¿De alguna manera hay alguien que te ayude a realizar tu cosplay? ¿Quién es y cómo lo hace?
    - Aproximadamente ¿Cuánto tardas en hacer un cosplay con todo y promps?
  - ❖ Personalidad
    - ¿Cuándo tienes puesto tu cosplay en alguna convención que es lo que más te gusta hacer?
    - ¿Has realizado alguna presentación en una convención? ¿Qué personaje fue? ¿Qué hiciste?
    - ¿Cuándo tienes un cosplay puesto, te gusta actuar como el personaje que representas? ¿Por qué?
  - ❖ Fotografía
    - ¿Qué significa para ti el que te fotografíen o te pidan una fotografía?
    - ¿Es la misma sensación que te pidan una fotografía a realizar un photoshoot? ¿Por qué?

Se entrevistaron a 5 cosplayers, ya que a 2 de ellas ya se le conocían, ellas fueron las que nos introdujeron al ambiente del cosplay y las cuales nos presentaron a 3 personas más, las cuales accedieron a ayudarnos con esta investigación por lo cual se les entrevistó, además de que ellas pertenecen al Estado de México, específicamente en Toluca, lo cual nos sirvió mucho ya que nuestra investigación esta enfocada a esta zona en específico.

### 2.1.2 Observación Participante

Para conocer un poco más sobre los cosplayers una de las técnicas que se utilizaron fue la observación participante, por el hecho de involucrarme con las personas a las que estoy estudiando, Miguel S. Valles nos plantea que la observación,

“suele entenderse por técnicas de observación los procedimientos en los que el investigador presencia en directo el fenómeno que estudia... el observador no puede contentarse solo con la información indirecta de los entrevistados o de los documentos. Esta distintiva caracterización de la observación se fundamenta en: La búsqueda del realismo y la reconstrucción del significado, contando con el punto de vista de los sujetos estudiados” (Valles, 1999)

Además el autor nos señala que “La observación de la que hablamos permite al investigador contar con su versión, además de las versiones de otras personas y las

contenidas en los documentos” (Valles, 1999), es decir, poner lo que vi y complementarlo con lo que las personas me dijeron que se hacía y se supone que se debería de hacer. Esto con la intención de comprender a través de la observación lo que los cosplayers me relatan con sus propias palabras, y no quedarme solo con lo que dicen.

Elegimos de igual manera la autoobservación quien es propuesta por Delgado y Gutiérrez (1995), ellos nos dicen que a diferencia de la observación participante en la cual somos ajenos al grupo que se pretende estudiar, este tipo de observación nos hace “actores-participantes” (Delgado y Gutiérrez, 1995) es decir, pertenecemos al grupo que estudiaremos pero al mismo tiempo los observaremos. Un punto a favor de este tipo de observación que recalcan los autores es que se puede estudiar al grupo sin que se altere la rutina que tienen ya predestinada a ser, como dicen los propios autores “...en lugar de aprender a ser un nativo de una cultura extraña, el nativo aprende a ser un observador de su propia cultura...se constituye un estado observador del sistema ante las perturbaciones introducidas por otro sistema (sistema demandante de investigación)” (Delgado y Gutiérrez, 1995). La autoobservación la elegí porque como he dicho en algunas ocasiones yo conozco sobre el tema ya que soy parte de la comunidad en donde se desenvuelven los cosplayers, recalcando que no practico esa actividad, por eso fue más fácil para mí adaptarme a las conversaciones que tenía con mi objeto de estudio.

También podemos hablar de Douglas el cual nos dice que “la inversión en un indicio útil para la interpretación... puede leerse como una analogía de la situación social” (Douglas, 1988: 23), es decir que si entendemos o conocemos el contexto en donde se lleva a cabo la obra, es seguro que sabremos y sobre todo le daremos sentido a lo que relatamos o lo que escribimos.

## **2.2 Lo que se quiere estudiar**

Después de saber algunos detalles sobre el tema de los Jóvenes y el Cosplay. Un acercamiento a los jóvenes que lo practican en Toluca, y tener en cuenta algunos conceptos, es tiempo de saber que es lo que pretendemos estudiar en esta investigación, por lo que ahora nos hace falta definir ¿cómo los haremos? y ¿qué es lo que estudiaremos de este grupo de jóvenes? Por eso es conveniente que digamos qué es lo que pretendemos con esta investigación.

Para comenzar diremos que lo que se pretende saber con esta investigación es buscar los elementos que intervienen para que un joven sea cosplayer, la manera en que el disfrazarse influye en un joven, indagar en algunos lugares en los que se reúnen y saber los elementos que caracterizan a un cosplayer que reside en la ciudad de Toluca.

La primicia de esta investigación es saber si los jóvenes de la ciudad de Toluca se disfrazan de personajes de ficción como mangas, anime, videojuegos, etc. porque les gusta el personaje y les gustaría parecerse al mismo, además de que les gusta convivir con personas que tienen sus mismos gustos, de manera tal que pueden interactuar con ellos mediante el cosplay.

Es por eso que para estudiar a los cosplayers hemos decidido utilizar 3 elementos que

nos ayudarán a entender a los cosplayers los cuales son: el performance, que será uno de nuestros ejes principales ya que nos ayudará a echar una mirada en lo que a disfraz y personalidad se refieren cuando hablamos de cosplay, es por eso que el performance se tomará en cuenta de acuerdo al intercambio cultural que existe ahora en el mundo globalizado que vivimos; la identidad la usaremos para apoyar al performance en cuanto a lo que los jóvenes realizan, además de servirnos como un conector con la territorialidad y el vitrineo, que nos ayudará a comprender los escenarios en los cuales los cosplayers se desenvuelven. Sin más preámbulo, a continuación veremos estos ejes que nos guiarán en esta investigación.

### **2.2.1 El Performance**

Para hablar sobre el performance, me fundamentaré en lo que ha escrito Guillermo Gómez-Peña, Josefina Alcazar y Fernando Fuentes, ya que le da un enfoque descriptivo a una clase de actor que, paradójicamente no se considera un actor sino como lo diría el mismo “escenifican y representan la cultura” (“En defensa del arte del performance”, 2005), para él, el cuerpo es su instrumento esencial ya que para los que practican el performance es un santuario, un escenario, es un lienzo para sus obras de arte, es decir, es la matriz de todo su arte.

Ellos muestran sus nuevos personajes y acciones a la esfera pública, pero lo recalca estrictamente “no son artistas públicos” (“En defensa del arte del performance”, 2005), con este respecto, Gómez-Peña nos dice que de hecho las personas que realizan performance son personas tímidas.

En cuanto a la atmósfera que se siente entre el público y el realizador del performance, Gómez-Peña nos plantea que se les permite asumir posiciones e identidades en continua transformación y la distancia entre el yo, el ellos, el nosotros, el arte, etc., se hace borrosa (“En defensa del arte del performance”, 2005). Aquí nos da a entender que a ellos no les importa en donde se realiza el performance, sólo les importa representar la identidad que ellos desean. “En el performance, al asumir la personalidad de otras culturas y al problematizar el proceso mismo de representar a otro o de hacerse pasar por el otro puede ser una estrategia efectiva de “antropología inversa” (“En defensa del arte del performance”, 2005). Es decir que al tomar en cuenta otras culturas y lo que están realizando podemos definir u observar nuestra propia cultura a través de otra. En nuestro tema se puede observar que un cosplay hecho en México será distinto al hecho en otro país, aunque sea la misma actividad y la misma esencia.

Josefina Alcázar nos dice que “El performance permite expresar situaciones interculturales donde los márgenes establecidos se fracturan” (Gómez-Peña, 2002) y también nos dice que “El performance es un medio para expresar las cambiantes formas plurinacionales y transfronterizas que surgen en el México que está naciendo” (Gómez-Peña, 2002), es decir que con la globalización y con la llegada de otras culturas a nuestro país, sobre todo por medio de la internet.

Es tan vasto lo que se puede decir y sobre todo lo que se puede hacer con el performance que como lo dice Josefina Alcazar y Fernando Fuentes (2005) se ha pluralizado

al grado de haber distintas vertientes y enfoques que éste se reinventa con el paso de los años y va cambiando con las personas que lo practican y con la época en la que se practica, por eso pienso que es una manera interesante en la cual el cosplay puede entrar, sobre todo en esta época en la que México se encuentra inmerso en un intercambio de culturas y de conexiones con otros países que lo hacen explorar en otros ámbitos y sobre todo en otras culturas. El artista del performance desafía la obsesión por la pureza, se enriquece con lo diverso” (Gómez-Peña, 2002).

Alcazar (2002) señala que el artista de performance reflexiona sobre lo que pretende realizar y él sabe cuáles son sus límites, lo que puede realizar y lo que quiere lograr, aquí todas las cosplayers entrevistadas nos comentan lo que pueden realizar según su cuerpo, sus preferencias o rasgos físicos tanto de ellas como del mismo personaje que desean interpretar, incluso nos hablan sobre su carácter y si va con su propio carácter o si podría complementarse con el suyo.

Gomez-Peña (2002) nos plantea una deconstrucción continua de valores, símbolos, tradiciones, en el margen de vivir en una frontera como lo es México y Estados Unidos, pero me gustaría plantear esta idea en el surgimiento del internet y de esa frontera que se traspasa entre distintos países, me parece que de igual manera se realiza una deconstrucción de lo antes mencionado, no tan pronunciada como se podría presentar de forma presencial, pero se comienza a conocer e idealizar costumbres, símbolos, etc., y estos a su vez se empiezan a mezclar con los que ya se tienen, lo incluyo aquí a manera de comenzar a hablar de identidad, ya que es una de las razones por las que los jóvenes a los que estoy estudiando comienzan a realizar el cosplay.

Para este trabajo utilizaremos al performance como aquel que nos muestra a los jóvenes que vamos a estudiar, como portadores de una identidad que se va construyendo a través de su cuerpo y el manejo que ellos tienen con él al transformarse y jugar con las características físicas y psicológicas del personaje a interpretar con las suyas, pero sobre todo por la cultura que van adquiriendo tanto nacional como internacional, esto se logra gracias a la globalización que nos dan los medios de comunicación y la cercanía con otros países que da el uso de internet.

### **2.2.2 Identidad**

Rossana Reguillo Cruz (1994), nos habla de la juventud y de la búsqueda de su identidad, en un artículo llamado “Las tribus juveniles en tiempos de modernidad” comenta sobre el carácter de búsqueda de esta identidad, y que los medios, los símbolos que generan y la propia asimilación de todo lo que ellos transmiten, es una de las bases para entender la creación de la identidad

La idea principal que nos plantea la autora es que la identidad se va creando cuando se va interactuando con otras personas que son similares a nosotros, pero además, nos plantea que esa identidad es actuada según el grupo al que el joven pertenezca. Reguillo nos plantea que “las identidades juveniles transitan ahora, no por la racionalidad, sino por el deseo y las emociones...transitan en un mundo de comunicaciones sociales” (Las tribus juveniles en tiempos de modernidad, 1994).

Reguillo (1994) nos dice que a los jóvenes se les debe de estudiar desde el contexto en el que se ubican para poder analizar su realidad, ya que no es lo mismo cómo se va construyendo la identidad de un joven que vive en la provincia, a aquel joven que vive en un lugar céntrico.

Otro punto importante que nos menciona Rossana Reguillo es sobre el espacio urbano como creador de identidades, esto lo menciona en su libro “En la calle otra vez”, un punto importante que menciona es que “El espacio urbano, es un escenario situacional de ciertas prácticas” (Reguillo, 1990) estas prácticas son sociales en cuanto a que nosotros como personas convivimos con distintos tipos de personas que dotan a los demás de ciertas realidades que podrían ser, como lo destaca la autora “naturales” para quienes los siguen. Y así como nos habla de grupos, ella nos habla de “actores sociales” como “un sujeto históricamente posicionado, está expuesto desde el lugar social que ocupa en la estructura, a múltiples y variados discursos sobre la realidad” (Reguillo, 1990). Desde este punto nos transmite que hay grupos dominantes que construyen una realidad para las personas y que estas van asumiendo según sus intereses y los del grupo.

En el artículo “En búsqueda de la identidad, formas de ser jóvenes del Colectivo H”(2010), nos dicen que no existe una identidad homogénea, sino que existen distintas maneras de construirlas, dotándolas de sentidos y significados según el tiempo, el espacio y el contexto social, político, cultural y económico, y que la identidad tiene que ver con el comportamiento, carácter y personalidad individual y se va estableciendo de acuerdo a la cultura, el entorno y la educación. Además nos dicen que el cuerpo y el uso que le dan los jóvenes es como ellos se representan a sí mismos y a los demás por lo cual el este se transforma en un mecanismo para plasmar la identidad personal y la adscripción a un grupo , como es el caso del tema que estamos estudiando, los jóvenes se disfrazan y plasman su identidad al elegir el tipo de personaje que desean personificar además de decirle a la sociedad que pertenecen no solo a los cosplayers, sino a un grupo de personas con características específicas como es el gusto por el anime, los videojuegos, mangas, comics, etc.

Es por eso que los jóvenes toman a su cuerpo como una vía de comunicación y expresión que les permite transmitir estilos y formas de representación que en conjunto logran dar a conocer lo que son conforme a su identidad y es por eso que estudiaremos a los jóvenes desde esta perspectiva de identidad, el cómo portan un cosplay y cómo es que su cuerpo es el que plasma ese personaje pero al mismo tiempo nos brinda un poco de su personalidad.

También tomaremos a la identidad como aquella que se puede crear u obtener a través de lo que los medios de comunicación y lo que otras culturas pueden aportar a través de éstos; otro factor importante que nos ayudará en esta investigación es lo que la pertenencia a un grupo hace en estos jóvenes, que en este caso el pertenecer a jóvenes que les gustan los videojuegos, los comics o la animación japonesa es lo que te hace querer ser cosplayer, aunque eso lo veremos más adelante. Y también interviene el espacio en donde se desarrolla y si este es urbano o rural, que esta actividad del cosplay se realiza en un ambiente totalmente urbano por los gustos que estos jóvenes tienen.

### 2.2.3 Territorialidad y Vitrineo

Para entender a los cosplayers y en general a las ciudades es necesario hablar de territorio, sobre todo porque es en éste donde se desarrollan actividades de distinta índole y en donde se desarrolla la actividad que estamos estudiando en esta investigación, pero debemos entender algo, hoy en día hablar de territorio y sobre todo de territorio urbano es como lo diría Silva (2006) hablar de cambios ya que no solo hay un territorio visible, sino que vivimos en una era digital con una sociedad digital y hasta esta abarca el territorio, es decir, el territorio es un espacio y este espacio para poder decir que es de algunas personas o de alguien debe “denominarlo y recorrerlo” según nos plantea Silva (2006), es importante destacar que hoy en día los edificios de las grandes ciudades quedan en segundo plano, siendo los imaginarios urbanos los importantes, es decir, que lo que representa cada lugar es lo que realmente importa en la denominación de un territorio. De igual manera Licona (2004) en su artículo “La ciudad de Puebla como diversidad cultural” nos plantea la idea de una ciudad como la combinación de símbolos y significados traídos de distintos lugares y de distintas épocas y en donde los cambios serán vistos y sentidos por los habitantes de las ciudades, de igual manera nos explica que se han formado zonas diferentes que se caracterizan por distintos lenguajes, es el encuentro de historias locales pero también de historias globales. Al ser el cosplay una actividad ciudadana esta se encuentra dentro de los recovecos de las ciudades, perteneciente a algo global con un lenguaje e historia particular.

Licona (2004) también nos habla de una “hibridación urbana” que es el surgimiento de las nuevas identidades en las ciudades que se crean gracias a las nuevas modas, la música, edad y sexualidad y que tienen sus cimientos en la estética y la puesta en escena, esto lo vemos reflejado en el fenómeno cosplay ya que, como veremos más adelante, los jóvenes cosplayers crean nuevos espacios para socializar y realizar las actividades que caracterizan a este fenómeno, es como lo dice Licona (2004), se alimentan de lo que existe pero también de lo que ya existe aquí, es por eso que las prácticas del cosplayer en México serán muy distintas a las del cosplayer de otra nación, y la estética y la puesta en escena es una de sus principales características ya que ellos buscan ser vistos y reconocidos dentro de la comunidad de la cual forman parte.

Pero el hablar de territorio específico es, como diría Silva (2006), algo que nos identifica, no sólo visual sino culturalmente. Pero algo importante que nos dice Silva (2006) es que a la hora de apropiarnos de un territorio lo transformamos de algo imaginado a algo real, esto lo recalco ya que las convenciones que se realizan y que son mencionadas en este trabajo de investigación, como lo son la Magyc en Toluca y la TNT en la Ciudad de México, son lugares específicos y que la población que asiste a ello sabe en donde se encuentran y como es utilizado ese territorio, incluso los que son más cercanos a este ambiente saben quiénes están involucrados en la realización de dichos eventos. Es decir, ese territorio fue ocupado y toda la cosmogonía fue imaginada y hecha una realidad.

Además de territorio, Silva (2006) habla de escenarios, entendiéndolos como aquellos lugares en la ciudad en donde se lleva a cabo una escena, además de la tele-ciudad, la cual es la que se vive desde las redes de telecomunicaciones, y al hablar de estos dos temas, el autor nos comienza a hablar del centro y la periferia, entendiendo que la periferia es “lo marginal” y el centro es “el punto de mira”, esto podemos trasladarlo a las diferentes

ideologías o culturas que existen en una ciudad ya que cada una de ellas tiene su propio territorio y la manera en distribuirlo.

Pues bien, ahora hablemos de un tema que me pareció de suma importancia sobre todo cuando de cosplay y territorio se trata, es sobre un tema que Silva (2006) nos habla: “las vitrinas”. Tomemos el concepto que nos da el autor “una vitrina es una ventana. En ella construimos un espacio para que los demás nos miren, pero también miramos a través de ella” (Silva, 2006) es decir que esta se crea para que la gente nos vea y para que nosotros también podamos ver pero esto solo lo podemos dirigir a un mercado en específico.

Silva (2006) también nos habla de las vitrinas y de cómo estas gustan de ser vistas y que las observen, es un espacio de deseos ya que vemos lo que nos gusta pero al mismo tiempo refleja nuestras frustraciones al no poseer lo que estamos viendo y nos agrada, nos muestra más de lo que uno puede poseer, es por esto que las vitrinas muestran lo que se quiere ver y se va transformando de acuerdo a lo que pasa fuera de ella, es decir, con las cosas que están de moda o que están pasando es ese momento, estas características es lo que hacen al mercado simbólico, muestran lo que quieren que sea visto, sea o no adquirido.

El autor también nos dice que las vitrinas corresponden a un paisaje local, es decir, que sólo aquellos que conocen son los que podrán reconocer lo que hay y lo que se expresa, además nos dice Silva (2006) que la ciudad ya no es solo un territorio sino que existen las redes multimedia como el internet y dentro de este las redes sociales en donde el cosplayer a tenido muchas ventajas para ser conocido por muchos amantes de los personajes a los que imitan, incluso pueden ser vistos a nivel mundial sin haber salido de su propia ciudad.

Hablando sobre estas vitrinas, Silva (2006) nos explica que en las ciudades existen 2 tipos de vitrinas, unas que son surrealistas por el hecho de que venden sueños o distintos escenarios en lugar de vender el producto en sí, este tipo de vitrinas son reconocidos sólo en la sociedad elite. También tenemos las vitrinas comunes, esas que sólo muestran el producto sin embellecer el escenario en el que se muestra este tipo de vitrina, es conocida por la sociedad común.

A continuación veremos un esquema con el cual pretendemos resumir lo visto sobre lo que estudiaremos, con el fin de proporcionar los ejes importantes que se pretenden estudiar y así poder entender de mejor manera la investigación la cual presentaremos en el siguiente capítulo.

<b>Performance</b>	<b>Identidad</b>	<b>Territorio</b>	<b>Vitrineo</b>
Cuerpo como escenario de cultura	Medios y símbolos creadores de identidad en los jóvenes	Espacio Urbano	Se crean para ver y para ser vistos
Identidad en constante transformación	<b>Se construye de acuerdo en donde se desarrolla (centro/provincia)</b>	Denominar y recorrer un territorio	Muestran lo que quiere ser visto, sea o no adquirido
<b>Expresa cambios que surgen por la inserción de otras culturas a nuestro país</b>	Pertenencia a un grupo	<b>Hibridación urbana gracias a la música, modas y edad</b>	<b>Se transforman de acuerdo a lo que pasa fuera de ellas</b>
Se enriquece con lo diverso, deja de lado la pureza	Espacio Urbano constructor de identidad de acuerdo a personas con las que se interactúa	Apropiación de un territorio de acuerdo a factores de identificación	Sólo son conocidas por aquellos que conocen sobre el tema
Saber logros y limitaciones físicos o de carácter	Cuerpo como una vía de comunicación y expresión que les permite transmitir estilos y formas de representación	Centro y periferia y como interactúa	Surrealistas venden sueños
Deconstrucción de valores con la mezcla de estos con los de otros países	La identidad tiene que ver con el comportamiento, carácter y personalidad individual y se va estableciendo de acuerdo a la cultura, el entorno y la educación.		Comunes muestran las cosas tal y como son

## Capítulo 3

### El cosplay en México, una aproximación a los jóvenes de la Ciudad de Toluca

#### 3.1 Una mirada a la convención TNT

En este apartado hablaremos de los cosplayers de Toluca, sus características y del cómo se desenvuelven en lugares específicos, además de realizar un análisis sobre este tema. Comenzaremos con lo básico, ¿en dónde se practica este tipo de actividades?, pues bien, diremos aquí que una de las principales convenciones en México se lleva a cabo en el Distrito Federal y se llama TNT, tiene distintas modalidades y se lleva a cabo 3 veces al año, una a principios de febrero, otra en julio y otra a finales de octubre y comienzos de noviembre, aquí es uno de los principales lugares en donde se practica el cosplay. Cabe señalar que esta convención no es la única que se realiza en México sin embargo, es una de las cuales utilizaremos para esta investigación como referencia para investigar a una de las realizadas en Toluca que es la Magyc, ya que en ésta se realiza uno de los eventos más importantes dentro del cosplay que es la selección del equipo que representará a México en el World Cosplay Summit<sup>6</sup>.

Al hablar de la TNT, nos viene a la mente el Centro de Convenciones Tlatelolco ya que es aquí donde se organiza y es una convención de manga, anime, comics y videojuegos, pero expliquemos qué pasa en este apartado de la ciudad en días de convención, según lo que pudimos observar realizando nuestro trabajo etnográfico. Son días en los cuales las calles aledañas al centro de convenciones se llenan de personajes de anime, sea en los supermercados cercanos, en la estación del metro; una anécdota que recuerdo fue al término de la convención, esperábamos el metro para llegar a la central de camiones, fue sorprendente porque toda la estación de Tlatelolco estaba repleta de personajes animados esperando también el transporte para poder ir a su lugar de procedencia. En las mañanas al llegar, se puede ver una gran fila de otakus<sup>7</sup>, de visual keys<sup>8</sup> y de cosplayers, para comprar sus boletos de entrada, son muchos los disfraces que hay por todas partes, incluso en el centro comercial que hay cerca de ahí, ya que van a comprar comida o simplemente van al baño. La reacción en el centro comercial ya no es de extrañeza, supongo porque todos los años se ven esa clase de personas pero en el metro es distinto ya que la gente los ve como gente extraña sobre todo por su manera de vestir, esto quiere decir que este territorio ya está “recorrido y denominado”, como lo dice Silva, ya que vemos que para la gente que habita en los alrededores del centro de convenciones ya es algo cotidiano verlos disfrazados de distintas maneras e incluso, en fechas de convenciones se puede oír hablar a la gente sobre

---

6 También conocido como WCS, es un evento anual internacional relacionado con el cosplay que promueve el intercambio amistoso internacional a través de la cultura popular japonesa. El evento es organizado por TV Aichi y se realiza en la ciudad de Nagoya, Japón. Desde el 2005 el evento fue organizado como un concurso de cosplay, y por lo tanto las eliminatorias para el campeonato son realizados en los respectivos países de los participantes.

7 No todo el tiempo se ve la gran fila, ya que esto está determinado al factor de los invitados que provienen de Japón y de que tan famosos sean

8 Término con el cual a finales de los 70' y principios de los 80' se comenzó a llamar a las bandas musicales en Japón que formaban parte de la llamada "livehouse scene". Si bien es un término musical, la expresión visual kei no define un estilo musical determinado, sino que alude a la particular apariencia de sus integrantes. La palabra *kei* traducida del japonés significa estilo, pudiendo fácilmente deducir que se refiere a un *estilo visual*.

temas relacionados al anime, manga, videojuegos, comics y películas de ciencia ficción.

Al hablar de territorio podemos decir que es en éste donde se desarrollan actividades de distinta índole y en donde se desarrolla la actividad que estamos estudiando en esta investigación, pero debemos entender algo, hoy en día hablar de territorio, y sobre todo, de territorio urbano es como lo diría Silva (2006) hablar de cambios, ya que no sólo hay un territorio visible, sino que vivimos en una era digital con una sociedad digital y hasta esta abarca el territorio, es decir, el territorio es un espacio y este espacio para poder decir que es de algunas personas o de alguien debe “denominarlo y recorrerlo”, según nos plantea Silva (2006); es importante destacar que hoy en día los edificios de las grandes ciudades quedan en segundo plano, siendo los imaginarios urbanos los importantes, o sea dicho, que lo que representa cada lugar es lo que realmente importa en la denominación de un territorio. Es decir que en este caso el centro de convenciones en Tlatelolco y las tiendas que están a su alrededor son de los chicos que asisten a la convención, entre ellos los cosplayers, pero sólo pertenecen a ellos en época de convención, sin embargo las personas que viven alrededor ya lo saben, porque como lo vimos en el párrafo anterior, ya no les causa extrañeza porque lo viven 3 veces por año.

En el año 2010 fue cuando tuve contacto con los jóvenes que se dedican a la actividad del cosplay en las convenciones de manga, anime y videojuegos que se organizaban en la Ciudad de México, para ser más precisos en una TNT, cuando tuve la oportunidad de asistir me encontré con estos jóvenes que se disfrazaban de muchos personajes distintos y se les denominaba cosplayers.

Se asistió a la TNT para observar los modelos de los cosplayers, en esa clase de convenciones se venden productos a precios bajos desde muñecos de personajes de videojuegos o de caricaturas japonesas hasta las series o los mangas que estén disponibles, esto lo comento porque es un dato importante para los asistentes ya que generalmente los precios de estos productos son caros en tiendas comunes. Además se presentan grupos musicales tanto japoneses como grupos nacionales, también hay comida japonesa, torneos de videojuegos, conferencias de distinta índole, como de cultura japonesa en general, sobre actores de doblaje, etc., un ejemplo de lo dicho anteriormente son conferencias sobre narraciones mitológicas, conferencias de actores de doblaje o de dibujantes nacionales los cuales cuentan sus anécdotas sobre el trabajo que realizan, todo en la temática de la animación y el dibujo japonés o estadounidense como Mario González. También existen stands que se dedican a los comics y animaciones americanas, sobre estas últimas se encuentra un poco más sobre el fenómeno de los Simpson.

Siguiendo con el tema de territorio, Licona (2012) nos habla sobre los recorridos quienes son los que describen a un segmento de la ciudad ya que con ellos las personas que viven en un lugar conocen y marcan un camino para realizar distintas actividades, el autor los divide en familiaridades, abastecimiento y gozos, las familiaridades se caracterizan por la visita a amigos y familiares, el abastecimiento, como su nombre lo indica, es el recorrido que nos llevará a la compra de cosas necesarias para cada uno de nosotros, y el gozo es para actividades de diversión, en este sentido el cosplay es una actividad que tiene un territorio propio en la ciudad, sobre todo en los días de convención en donde los recorridos se hacen familiares al ir con amigos o incluso con su propia familia a estos eventos y pasarlo bien con

ellos, de abastecimiento porque en estas convenciones no sólo se va a participar, como se describió antes se va a comprar cosas relacionadas con el anime, el manga, los videojuegos, etc., y de gozo porque es algo que les gusta hacer a los que gustan de participar en este tipo de actividades, cabe señalar que este espacio no es sólo de los cosplayers sino que es compartido por otras personas que realizan otras actividades relacionadas entre sí como los gamers o los otakus.

Cuando se asiste a las convenciones se hace con amigos o con personas a las que les agrada el manga y el anime, y socializan sobre lo que pasa en la convención; las actividades que se realizan en la convención son ir a comprar animes o mangas porque están a precios bajos, además de ver los performance de los cosplayers, escuchar algunas conferencias, sobre todo de actores de doblaje, y en ocasiones se juega o sólo se observa en la sección de videojuegos los distintos torneos que existen, uno de los videojuegos que por lo regular se juega es de la consola Wii de Nintendo y es el “Super Smash Brothers Brawl” un videojuego de peleas. Esto es lo que hacen las personas que les gusta esta clase de actividades y son algunas de las cosas por las que van a esta clase de convenciones.

En octubre de 2010 observé concursos de cosplayers en la categoría de grupo temático y grupo en general<sup>9</sup> en la TNT, también tuve la oportunidad de ver grupos temáticos de los personajes del software creado por Yamaha “vocaloid”, es un software en donde se puede crear canciones estilo japonesas, el performance que tenían que realizar era cantar o imitar que cantaban como los personajes, además tenían que actuar como cada personaje, ya que cada uno tiene su propia personalidad. El concurso de la categoría grupal se conformo de distintos animes como Death Note, Chobits, Naruto, Bleach, entre otros, aunque por lo general eran animes que están de moda en Japón, lo que debían de hacer era interpretar algo que hiciera alusión a la caricatura, desde un baile, hasta una actuación. En los concursos podemos ver una actuación o coreografía, la actuación principalmente se basa en realizar una representación de alguna escena del personaje o personajes que están representando, mientras que la coreografía es una rutina de baile, pero se debe ver que el tema se refiera a la animación, videojuego o manga que se representa por parte de los participantes, además de que son calificados por cosplayers profesionales de orden nacional e internacional. Lo que se califica en los concursos es la interpretación que haga el cosplayer del personaje, es decir, que la actuación sea lo más parecida a la temática de la animación japonesa que escogieron, o en su defecto, a la que se debe de representar, y el parecido que se tenga con el personaje, principalmente en cuanto a vestuario y maquillaje, esto significa que debe tener un parecido al personaje que se escogió, tener el más mínimo detalle del personaje como son prompts o emblemas que lo representen. Un ejemplo de esto fue cuando participó un grupo que se disfrazó de los personajes de Death Note, ya que era una parodia con canciones de pop comunes en México, es decir, de canciones que se escuchan con mayor regularidad, pero cada canción hacía alusión a un personaje y el papel que jugaban en la animación.

Antes de los concursos se puede ver a muchos jóvenes disfrazados de los personajes que eligieron, posando para las cámaras fotográficas, y sintiéndose el personaje del que están disfrazados en ese preciso instante, ya que en las convenciones hay un lugar especial

---

<sup>9</sup> Esto quiere decir que los cosplayers eligen un tema, es decir un anime o un comic por ejemplo y de ahí los cosplayers eligen a algún personaje

donde están los camarógrafos profesionales o kamekos, y si el cosplayer lo desea puede posar para ellos, aunque los fotógrafos ocasionales pueden sacar sus fotos en cualquier lugar donde se lleva a cabo la convención. Se aprecian disfraces muy elaborados ya que se puede observar que el diseño es idéntico al del personaje, desde el vestuario hasta los artículos complementarios son diseñados con una gran similitud al real y también se observan disfraces de los cuales se puede ver la improvisación de los jóvenes de hacerlo en un instante, ya que sólo es un disfraz que, de antemano se ve, no se hizo un trabajo profundo en el cosplay por el hecho de parecer simple ropa común, con algo que haga notar que supuestamente es el personaje del que se disfrazó, un ejemplo de esto son algunos chicos que llevan una gabardina negra con solo nubes rojas impresas pensando que son de akatsuki (naruto), esto en el mundo del cosplay es malo ya que el reconocimiento se lo llevan las personas que hacen por su propia cuenta sus disfraces y sobre todo con similitud al real.

Pero, como lo habíamos dicho antes, las barreras del cosplay no se cierran sólo a los jóvenes, ya que hay padres de familia que disfrazan a sus pequeños hijos de aproximadamente 3 a 12 años de algún personaje de anime. También podemos ver a gente mayor disfrazarse, por lo general de personajes un tanto maduros como el Maestro Roshi de la caricatura Dragon Ball ya que es un personaje de edad avanzada (aproximadamente entre 70 y 80 años), aunque cabe destacar que no es una regla específica ya que hay jóvenes que se disfrazan de gente madura.

Una de las cosplayer entrevistada cuando recién se empezaba la investigación comenta que ella nunca participó en un concurso, ya que no sentía la necesidad de ganar dinero<sup>10</sup> por ello, realizaba sus disfraces porque era algo que le divertía en el sentido de que ella creaba su vestuario para ser el personaje de la serie que le gustaba, por ejemplo, una vez se disfrazó de pac-man un personaje de videojuego. Incluso hay cosplayers que hacen disfraces sólo para realizar sesiones de fotos porque es algo que les divierte. El hecho de que ellos hagan su propio cosplay es mucho mejor que mandarlo hacer porque se le da mayor mérito al cosplayer ya que en esta comunidad y en general en la comunidad de los otakus es más aceptado crearlo por tu propia cuenta, además de que se siente una gran satisfacción cuando te dicen que es un cosplay muy bien elaborado.

También comentó que los cosplayers en grupo son más divertidos porque pueden compartir su afición con amigos a los que les gusta lo mismo, y que en ocasiones se pueden intercambiar disfraces para asistir de distinta manera los días que duran las convenciones. Todo esto lo hacían para no ir disfrazados de la misma manera los 4 días que duran las convenciones, aunque por lo general sólo se va un día por cuestiones de dinero, no obstante hay cosplayers que suelen ir todos los días que duran las convenciones.

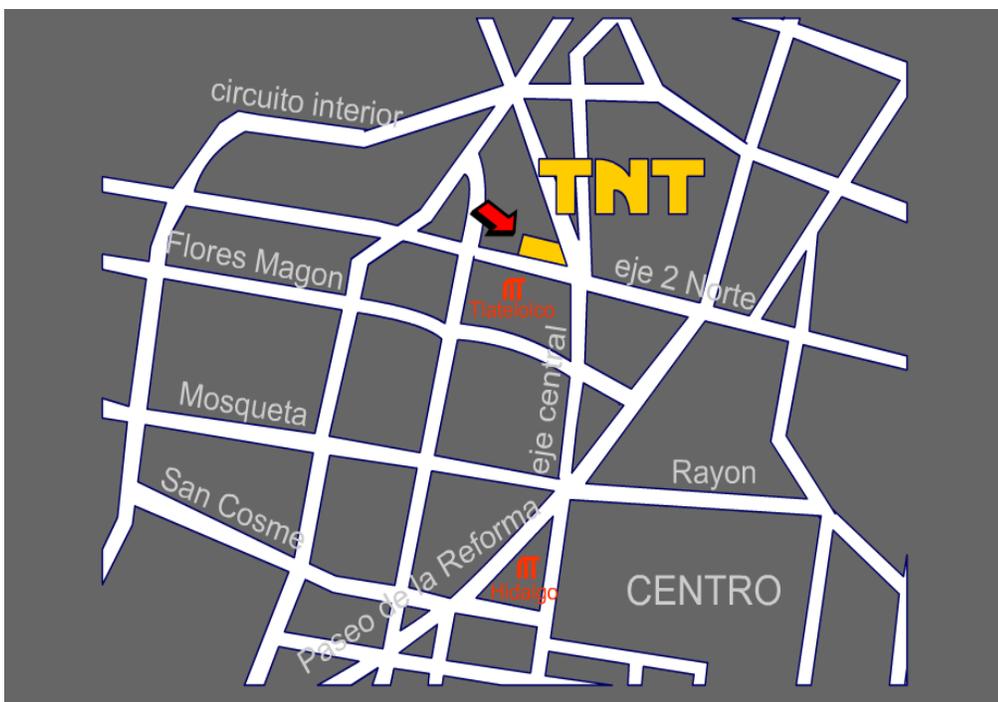
Licona (2004) en su artículo “La ciudad de Puebla como diversidad cultural” nos plantea la idea de una ciudad como la combinación de símbolos y significados traídos de distintos lugares y de distintas épocas y en donde los cambios serán vistos y sentidos por los habitantes de las ciudades, de igual forma nos explica que se han formado zonas diferentes que se caracterizan por distintos lenguajes, es el encuentro de historias locales pero también de historias globales. Al ser el cosplay una actividad ciudadana esta se encuentra dentro de los

<sup>10</sup> En los concursos de las convenciones se gana dinero según las categorías en las que se convoca y se pueden ganar desde 1,000 hasta 3,000 pesos.

recovecos de las ciudades, perteneciente a algo global con un lenguaje e historia particular. Es por eso que es pertinente hablar de como estas convenciones se van haciendo parte de la ciudad.

Silva (2006) menciona a los croquis como “límites metafóricos” ya que estos, entre las personas que habitan un territorio, no tienen límites precisos por la carga de sentimientos colectivos tales como una tradición, una lengua o una cultura, que tiene un lugar es por eso que en este trabajo de investigación se decidió colocar croquis y no un mapa como tal, ya que como Silva lo recalca estos son más precisos y no aportan el sentimiento colectivo que un croquis tiene. Los croquis nos servirán para identificar en dónde se desarrollan los eventos como el que vemos a continuación que nos dice, dentro de la Ciudad de México, dónde está ubicado el Centro de Convenciones Tlatelolco

Croquis de dónde está el Centro de convenciones Tlatelolco

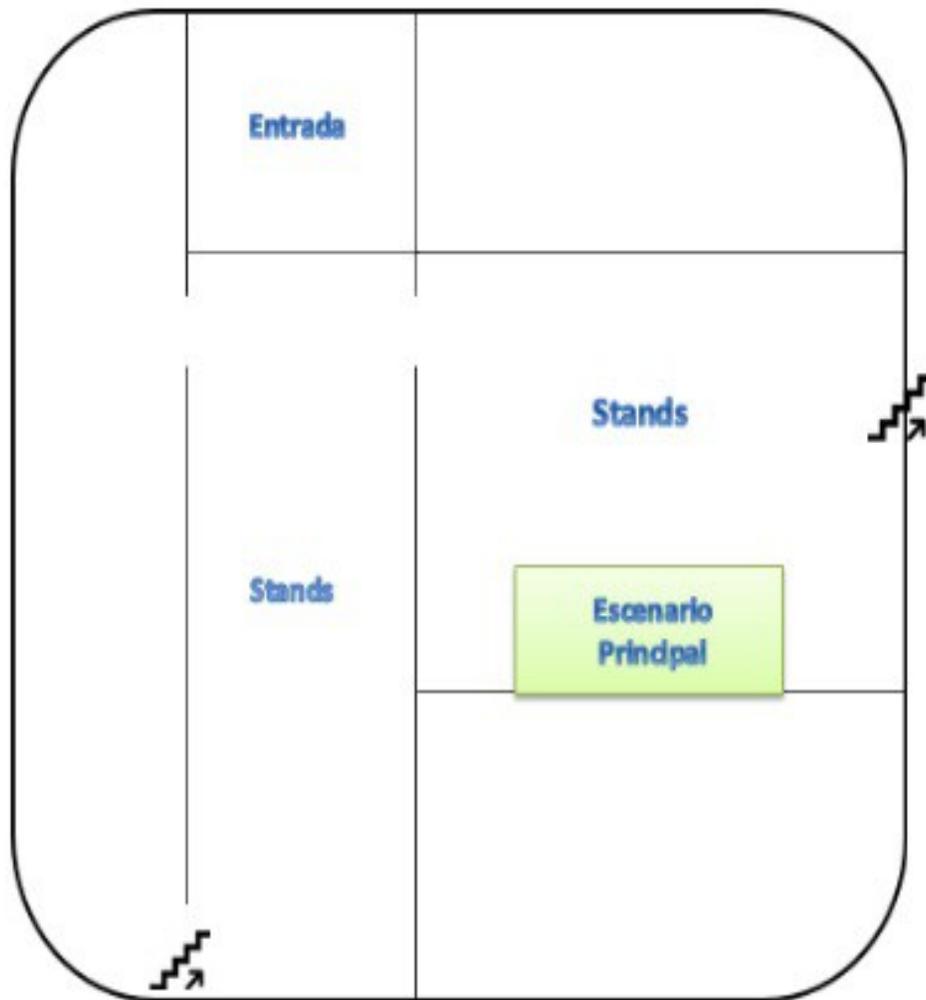


Manuel González No. 171 col. San Simón Tolnahuac entre Lerdo y Eje Central Delegación Cuauhtémoc CP. 06920 México DF.

### **Croquis aproximado de la organización de la TNT en el centro de convenciones Tlatelolco**

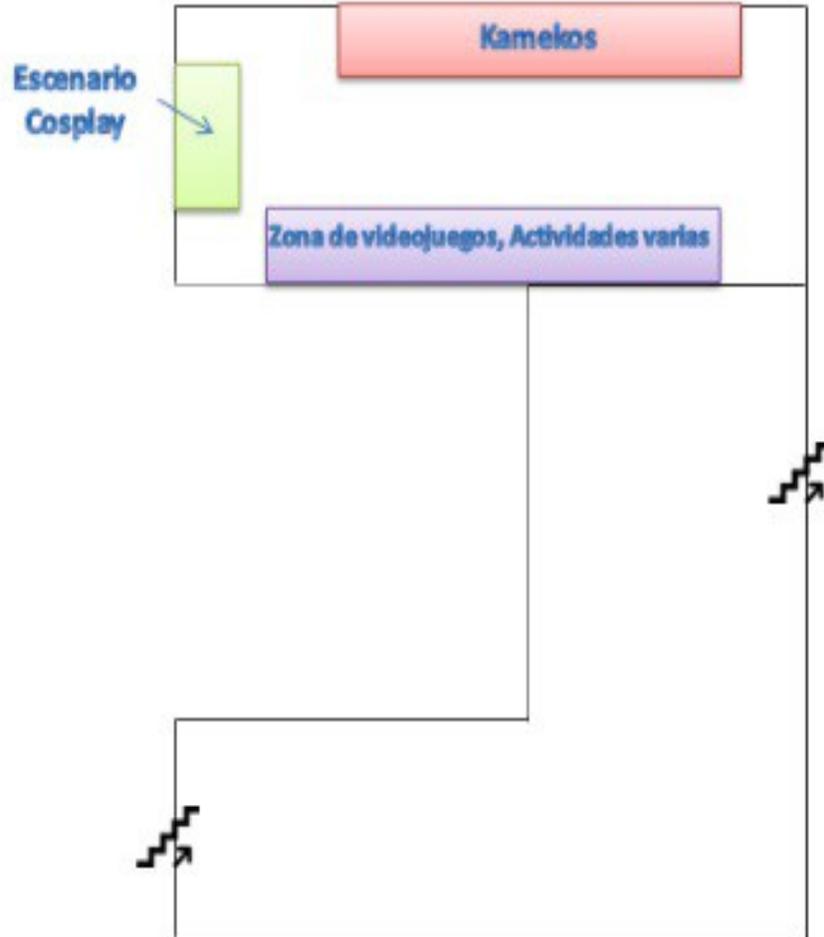
Como podemos observar en el croquis realizado resaltamos las partes primordiales de la convención, la gran mayoría de la planta baja sirve para los stands de artículos que, como mencionamos anteriormente, sirven para adquirir productos referentes al anime, videojuegos, comics, manga y películas de ficción, además de mostrarse el escenario principal el cual sirve solamente para los artistas nacionales e internacionales que se presentan en esta clase de convenciones.

## Planta Baja



La planta alta la comparten la zona de videojuegos, que es donde se hacen los torneos de videojuegos, que de igual forma ya se mencionó, y es aquí donde los cosplayers realizan los concursos de performance, esto lo hacen porque en el escenario principal, de igual forma están los stands de los fotógrafos o como son llamados en el medio “kamekos” que son los que, de manera profesional, realizan fotografías a los cosplayers que deciden trabajar con ellos. Aunque el centro de convenciones es más grande, sólo se usa un salón para realizar este apartado de la convención es por eso que lo demás esta blanco ya que son partes del centro de convenciones que no se ocupan para la misma.

## Planta Alta



### 3.2 Conociendo las convenciones en Toluca “Caso Expo Magyc 2011”

La convención de Manga, anime, games y comics (Magyc) fue realizada en la ciudad de Toluca, Estado de México en el parque “Luis Donaldo Colosio” ubicado en la calle de Isidro Fabela esquina con Gustavo Baz Prada los días 26 y 27 de marzo del 2011. La convención fue organizada por “Red Publicitaria Toluca”, el “H. Ayuntamiento de Toluca” a través del “Instituto Municipal de la Juventud”.



La convención fue realizada con el motivo de “ofrecer entretenimiento en un ambiente sano y recreativo para toda la familia además de ofrecer una convención de calidad para las personas que son fanáticas y que gustan del anime, manga, videojuegos y cómics e incrementar el gusto por todo esto hacia personas que desconocen toda esta interesante cultura” (González, 2011), ese fue el discurso que dijo Giovanni Ramírez Buendía, titular del Instituto Municipal de la Juventud en Toluca en la conferencia de prensa que dio, creo que es importante en el sentido de que se están reconfigurando las preferencias de diversión de los jóvenes, ya que aunque va a un público en específico, también se invitaron y se hicieron concursos sobre grafiti, break dance y skate, los cuales son grupos que apoya directamente el IMJE.

Maritza Urteaga (2010) en el libro *Inspiración y Compromiso: Los jóvenes del Estado de México*, nos dice que existen criterios que fijan límites y comportamientos de lo juvenil y que éstos se transforman en cada contexto histórico, además de que es el resultado de las relaciones de poder y del conjunto de instituciones y actores sociales en la que se encuentran insertos los jóvenes. Urteaga nos dice que hay 6 acontecimientos históricos que tuvieron que ver con la configuración de la juventud, uno de ellos nos habla sobre la “operación encierro de la juventud”, en el cual se consigna a los jóvenes a instituciones, las cuales se encargaron de moldearlos, formarlos y agruparlos en un espacio definido, es decir,

son los encargados de mantener el orden entre los jóvenes en esa etapa que dice Urteaga está entre los márgenes movедizos de la dependencia infantil y de la autonomía de los adultos.

De igual forma, Feixa nos comenta en la sección sobre la articulación social de las culturas juveniles, 3 escenarios principales de los cuales, la cultura hegemónica es una de las que se utilizan en este apartado, el cual nos muestra la distribución del poder cultural a nivel de la sociedad, el cual se ejerce a través de la escuela, el ejército, medios de comunicación, etc. En la realización de esta convención vemos que los organizadores del evento se respaldan en las instituciones como son los organizadores, patrocinadores y el gobierno del municipio a través del IMJE; es como lo dice el autor, ellos son los que nos muestran la distribución del poder, es decir, son los que darán las reglas a seguir a esta convención dentro de la comunidad del Estado de México, es por eso que también pudo tener una nota en el periódico local.

A continuación veremos el cartel y el programa de actividades que se utilizaron para ese evento, en donde a parte de ver los logos de los patrocinadores del evento, los cuales representan a la cultura hegemónica de la cual nos habla Feixa, representa lo que Urteaga nos dice de las instituciones las cuales son encargadas, en el caso de las convenciones de los cosplay, de agruparlos en un lugar definido para su sana convivencia con la sociedad. De igual forma nos muestra las actividades que se realizaron en el evento, los cuales nos dan una idea de su organización, la cual podemos ver es casi igual a la que se realiza en la Ciudad de México, con la diferencia de que ésta no tiene invitados internacionales, esto porque es una convención que apenas esta naciendo en la ciudad de Toluca, lo cual nos muestra lo que nos dice Licona es su apartado de hibridación urbana, el cual habla que las identidades se hacen de acuerdo a las modas, la música, la edad pero que éstas al conjuntarse con lo que ya existe aquí es como nacen las nuevas identidades.





**26-27 MARZO** Parque Luis Donaldo Colosio 10:00 am a 8:00 pm

SABADO		
HORARIO	ACTIVIDAD	DONDE?
10:00 - 11:00	INAUGURACION ( INSTITUTO MUNICIPAL DE LA JUVENTUD)	ESCENARIO PRINCIPAL
11:00 - 12:00	CONCURSO DE SKATE, Y CONCURSO DE GRAFFITI	ZONA DE SKATE
12:00 - 1:00	IKIRU / TORNEO DE VIDEO JUEGOS Y CARTAS YU GI OH	ESCENARIO PRINCIPAL / ZONA DE JUEGOS
1:00 - 2:00	MARIO CASTAÑEDA (VOZ DE GOKU) / CRISTINA HERNANDEZ (SAKURA)	ESCENARIO PRINCIPAL
2:00 - 3:00		ESCENARIO PRINCIPAL
3:00 - 4:00	K-MIKAZE (J MUSIC)	ESCENARIO PRINCIPAL
4:00 - 5:00	ENSAMBLE QUIMERA	ESCENARIO PRINCIPAL
5:00 - 6:00	IVETTE (JPOP) / PSP (JPOP)	ESCENARIO PRINCIPAL
6:00 - 7:00	ENTREGA DE PREMIOS DE GRAFFITI B BOYS Y SKATE - CONCURSO DE KARAOKE	ESCENARIO PRINCIPAL
7:00 - 8:00	CONCURSO DE EL OTAKU MAS FUERTE	ESCENARIO PRINCIPAL
DOMINGO		
HORARIO	ACTIVIDAD	DONDE?
10:00 - 11:00	CONCURSO DE COREOGRAFIAS	ESCENARIO PRINCIPAL
11:00 - 12:00	MEXTRIX	ESCENARIO PRINCIPAL
12:00 - 1:00	MONSTRUO PANORAMA (ELECTRO GAMER) /TORNEO DE VIDEO JUEGOS / CARTAS YU GI OH	ESCENARIO PRINCIPAL/ ZONA DE JUEGOS
1:00 - 2:00	KAOTO (VISUAL KEI)	ESCENARIO PRINCIPAL
2:00 - 3:00	HUMBERTO VELEZ (HOMERO SIMPSON)	ESCENARIO PRINCIPAL
3:00 - 4:00	K-MIKAZE (J MUSIC)	ESCENARIO PRINCIPAL
4:00 - 5:00	CONCURSO PARA LA FINAL NACIONAL DE COSPLAY EN OAXACA (IMAGINA 2011)	ESCENARIO PRINCIPAL
5:00 - 6:00		ESCENARIO PRINCIPAL
6:00 - 7:00		ESCENARIO PRINCIPAL
7:00 - 8:00	ENTREGA DE PREMIOS Y CONCURSO DE COSPLAY GRUPAL	ESCENARIO PRINCIPAL
7:00 - 8:00	ENTREGA DE PREMIOS DEL TORNEO DE VIDEO JUEGOS	ZONA DE JUEGOS!
7:00 - 8:00	ENTREGA DE PREMIOS YU GI OH DAM	ZONA DE JUEGOS!

### Programa de actividades Expo Magyc 2011

El parque se dividió en 6 espacios principales que eran: los stands donde se compraban artículos de manga, anime, videojuegos, comics; el área de los talleres de caligrafía japonesa, dibujo estaba en una área arriba de los stands; el área de videojuegos se encontraba en otro espacio de la misma dimensión que la zona en donde se encuentran los stands, este espacio fue donde se llevo a cabo concursos de los mismos, también estaba el área de skate, break dance, y grafiti, la cual se encontraba en un área verde dentro del parque, el área de comida estaba a un lado de la zona de break dance, en la cual vendían comida china y japonesa además de otro tipo de alimentos como lo son tacos y dulces convencionales que se venden en las tiendas de abarrotes de la ciudad. Y por ultimo estaba el escenario principal que es el más importante para la investigación ya que además de que ahí se presentaban las celebridades como actores de doblaje y los grupos musicales, aquí es en donde los participantes de cosplay presentaron sus trabajos finales de performance.

Hablar de territorio específico es como diría Silva (2006) algo que nos identifica, no sólo visual sino culturalmente, algo importante que nos dice es que a la hora de apropiarnos de un territorio lo transformamos de algo imaginado a algo real, en las convenciones que se realizan como lo son la Magyc en Toluca y la TNT en la Ciudad de México son lugares específicos y que la población que asiste a ellos sabe en dónde se encuentra y cómo es utilizado ese territorio, incluso los que son más cercanos a este ambiente saben quiénes están involucrados en la realización de dichos eventos. Es decir, ese territorio fue ocupado y toda la cosmogonía fue imaginada y hecha una realidad.

Las personas que asisten a las convenciones como estas, van acompañadas de sus amigos o familiares, eso fue lo que pude notar al arribar a la convención, ya que no podía ver a nadie sin compañía o llegaban solos pero al entrar se encontraban con alguna persona que era con quien convivían en la convención, Gina, una de las cosplayers que entreviste, dijo que se divertía más cuando iba con sus amigos que cuando sólo fue con su hermana. (Anexo 1). Aquí podemos constatar los otros 2 escenarios de los que nos habla Feixa sobre las culturas generacionales ya que aquí los jóvenes son acompañados por personas de su misma edad o por gente más grande que conoce mejor el ambiente, o en su defecto son algunos padres de familia los que acompañan a sus hijos a esta clase de eventos, sobre todo de jóvenes que a simple vista se veían menores de 18 años. Una concursante iba con sus padres, le ayudaban con sus cosas como prompts o a maquillarla, además de que su papá hablaba con las personas que organizaban el concurso, como si fuera un manager y tomaba fotos y su mamá sacaba video, en algunos casos los padres son importantes ya que impulsan a sus hijos a realizar esto en todos los sentidos, tanto moral como económico y afectivo, es como lo veíamos en el apartado donde hablabamos de los jóvenes y la familia, esta es uno de los pilares importantes para los jóvenes ya que sirven como protección en todo sentido.

Al entrar se observó que los cosplayers estaban en distintos lugares tomándose fotos pero se concentraban en el escenario principal y en el área donde participaron los que practican break dance, skate y grafiti, esto es porque ese lugar estaba vacío ya que el día sábado fue el concurso en donde participarían y el día domingo tocaba el turno de concursar a los cosplayers, ahí se concentraron para sacarse fotografías y convivir entre ellos

De igual manera en la Magyc, convención que se realiza en la ciudad de Toluca, se puede ver mucha gente disfrazada en la calle principal donde esta la entrada para ingresar a la convención, y en ocasiones también la calle junto a ella. A diferencia de la convención que se realiza en el DF, esta al ser de carácter local y no tener muchos años de haber sido formada, aún no llega el impacto del cosplay a las tiendas departamentales que se encuentran cerca, sin embargo podemos ver que se va posicionando cada vez más y sobre todo el “parque Colosio” hoy en día se caracteriza por tener ese tipo de convenciones.

Licona nos habla de una “hibridación urbana” que es el surgimiento de las nuevas identidades en las ciudades, que se crean gracias a las nuevas modas, la música, edad y sexualidad y que tienen sus cimientos en la estética y la puesta en escena, todas las características antes descritas las tienen los cosplayers en general ya que ellos son jóvenes que por modas introducidas por los medios de comunicación adoptan el fenómeno del cosplay, es como lo dice Licona, se alimentan de lo que existe pero también de lo que ya hay

aquí, es por eso que las prácticas del cosplayer en México será muy distinta del cosplayer de otra nación, y la estética y la puesta en escena es una de sus principales características ya que ellos buscan ser vistos y reconocidos dentro de la comunidad de la cual forman parte.

A continuación presentaremos fotos de lo que acabamos de mencionar con la finalidad de ilustrar lo que describimos.



*Stands de la Magyc 2011, en la parte superior se puede observar la zona de dibujo en la cual hay artistas que muestran sus dibujos e incluso venden algunos, en el área de stands pueden encontrar distintos productos sobre la temática de anime, manga, videojuegos, etc.*



*Zona de videojuegos de la Magyc, aquí es donde se realizan los torneos de videojuegos, desde juegos bélicos como el Battlefield, hasta juegos de peleas como Super Smash Bro, o el Marvel vs Capcom.*



*En esta fotografía podemos ver la interacción de los cosplayers con los asistentes a las convenciones, como vemos la cosplayer está realizando una de las poses del personaje mientras los asistentes toman fotografías, ellos se encuentran en entrada al escenario principal de la Magyc*

En la convención antes del evento principal para los cosplayers, que era el concurso de cosplay que se realizaría dentro de la misma, se tomaban fotografías con las distintas poses que podrían tener los personajes, mientras que otros en grupo realizaban lo que los cosplayers llaman como “frikeadas”<sup>11</sup> las cuales hacían para socializar con las personas con las que iban acompañados y con las personas que habían asistido a la convención y los

<sup>11</sup> Es un término que se usa para describir situaciones o cosas referentes al anime, el manga y los videojuegos, es como jugar a ser espadachines o cosas que haría algún personaje, pero además el hecho de hablar de algún anime, manga o videojuego ya es considerado “frikeada”

admiraban, para los cosplayers es importante ya que éstos, al pedirles fotografías es una de las formas en las que se les puede admirar su trabajo y dedicación al hacer su cosplay. El estar disfrazado tampoco implica que no se coma, sobre todo comida japonesa o china o cantar con los grupos que se presentan en la convención, es decir, socializan y hacen cosas que no harían en la vida real o común, ya que como dicen ellos, no son la persona civil que son sino que son otra persona, a veces el personaje que representan es la conjunción de su personalidad y del personaje que representan y en ocasiones suelen hacer las 2 cosas, el caso es divertirse con sus amigos.

Experiencia etnográfica 27/03/2011: Respecto a lo anterior Rosa nos comentó en la entrevista que se le realizó lo siguiente:

-Yo principalmente veo que tanto me identifico con ellos y que sean rubios, es una cosa muy curiosa y que siempre elijo que sean rubios y si tienen esa chispa que me agrada digo va hago ese, Len Kagamine, Roxas en todo caso e igual son contaditos, pero más que nada me fijo en esas 2 cosas.

Los cosplayers recorren la convención como todos los asistentes, compran en los stands donde se venden productos, van a observar a los participantes de los concursos de videojuegos, algunos descansan en las áreas verdes del “Parque Colosio” y otros socializan con sus amigos cosplayers y también con los que no lo son. Al igual que en la TNT, a los cosplayers les piden fotos los asistentes en cualquier lugar de la convención y ellos conceden las fotos, no importa el lugar ni con quién estén.

Como lo dijo Gómez-Peña, el realizador del performance no es un actor, porque no realiza una copia exacta del personaje, sino que ellos ponen un poco de su identidad, de lo que ellos sienten con ese personaje para ser otra identidad distinta, no es ser el original sino una mezcla entre lo que él siente y entre lo que el personaje es en sí, es por esto que el realizador del performance no está peleado con la identidad, sino que juega con ella, con el uso de su cuerpo y de todos los implementos que el realizador del performance usa, para jugar con ella.

Cuando se llevó a cabo el concurso, 2 de las cosplayers a la que contacté eran jurados, ya que ellas tienen reconocimiento a nivel nacional por la realización de sus cosplays y fueron escogidas para realizar esta tarea, y otras 2 participaron en el concurso, destacando que fueron primer y segundo lugar en el mismo. El concurso se llevó a cabo por los chicos, realizando escenas que hacían alusión a los personajes de los cuales habían hecho cosplay los participantes, aunque al final los cosplayers que decidieron quiénes eran los ganadores votaron por los mejores disfraces y no por la mejor realización del performance, esto lo dieron a conocer ellos mismos al calificar el vestuario y los prompts que los concursantes portaban, no puedo decir que no haya importado del todo ya que los asistentes se divirtieron y ovacionaron a los que más les gustaron.

Los performance que realizaron los participantes se basaban en escenas de los personajes que representan, algunos de ellos, por ejemplo, fue el de Sheryl del anime Macross Frontier la cual es una cantante, por esto la cosplayer que la interpretó hacía como si participara en un escenario cantando como el personaje haciendo playback con música

que canta ésta; otros cosplayers hicieron su cosplay de los personajes de Bella y de Bestia, de la película clásica de Disney en el cual su performance fue del emblemático baile que realizan con vestidos de noche. Como dije, los performance no fueron de importancia para los jueces pero para las personas asistentes sí lo fue ya que les sacaban fotos y tomaban videos de ellos, aplaudiendo su participación y en ocasiones ovacionándolos por la misma.

A los cosplayers ganadores se les escogió como representantes del Estado de México en la convención “IMAGINA” que se realizó en Oaxaca y se les dio una sesión de fotografía gratis, aunque el performance es importante, también lo son otros aspectos, como el vestuario, el maquillaje y los prompts de los cosplayers, ya que es esto lo que hace que ellos se asemejen al personaje al cual quieren representar y además es lo que le da sentido a su trabajo mismo que se plasma en fotografías.

Además de territorio, Silva (2006) nos habla de escenarios, entendiéndolos como aquellos lugares en la ciudad en donde se lleva a cabo una escena, además de la tele-ciudad la cual es la que se vive desde las redes de telecomunicaciones, y al hablar de estos dos temas, el autor nos comienza a hablar del centro y la periferia, entendiendo que la periferia es “lo marginal” y el centro es “el punto de mira”, pero esto podemos trasladarlo a las diferentes ideologías o culturas que existen en una ciudad ya que cada una de ellas tiene su propio territorio y la manera en distribuirlo. Aunque sabemos que hablando de cosplayers nosotros seríamos la periferia, en cuanto de fenómeno mundial se refiere, enfoquémonos a nivel ciudad, es decir a Toluca que es la ciudad a la que nos estamos enfocando, diremos entonces que nuestro punto central, es decir el lugar en donde se encuentra la mayor convivencia de los cosplayers es en las convenciones, sobre todo en la convención que se encuentra más posicionado que es la Magyc y de ahí partiría a otras convenciones o lugares donde se realizan concursos o los photoshoots, que estos ya serían la periferia del fenómeno en sí.

Ahora presentaremos fotografías de lo que realizan los cosplayers en la convención, desde frikear hasta realizar su performance en el escenario principal.



*Cosplayer posando para fotografías profesionales en la Magyc 2011, éstos se encontraban cerca del escenario principal. La diferencia entre la TNT y la Magyc es que en ésta son pocos y no tienen un stand muy elaborado con fondos vistosos e iluminación, solo llevan su cámara profesional.*



*Esta fotografía es un ejemplo de "Frikear" ya que aquí los cosplayers simulan estar combatiendo con espadas, esto en forma de juego y para socializar un poco entre ellos, es decir para divertirse.*



*Cosplayer realizando su performance en el escenario principal, Magyc 2011, como podemos ver hay una persona que esta grabando su actuación y ella esta actuando (el cosplay es el antes mencionado de Sheryl de Macross Frontier).*



*Cosplayers pertenecientes al jurado calificador en la Magyc 2011, ellos se encargaron de calificar a los concursantes cosplayers, como vemos ellos también van con sus cosplays puesto.*

### 3.3 En busca de escenarios Photoshoot del anime "Death Note"

Un photoshoot es una sesión de fotos que llevan a cabo los cosplayers con el fin de representar algunas escenas de algún anime que ellos quieran o en su caso del que deseen realizar un cosplay, es una mera actividad recreativa que realizan con el fin de convivir un poco con amigos que realizan esta actividad, además de que las fotos que salen de este evento suelen publicarlas en sus redes sociales como por ejemplo facebook y así compartirlas con otras personas que admiran el trabajo que hacen, es como lo diría Feixa (1999) sino existe en la red, no se puede jactar una cultura juvenil de existir hoy en día. También diré que a diferencia de las convenciones que son apoyadas por el gobierno, en este caso no, ya que son meras actividades "para pasar el rato".

Licona (2004) también nos habla de la territorialización de los límites, la cual nos dice que las personas ajenas al territorio “se delatan” porque no conocen la manera de comunicarse de las personas que son parte de esa sociedad. Esto es muy cierto en cualquiera de los escenarios en los que se desenvuelven los cosplayers, el por qué es muy simple, en una convención como la Magyc podemos encontrar a los cosplayers, que como hemos dicho a lo largo de esta investigación, son personas que se disfrazan, vemos de igual manera a personas que por lo general van vestidas con colores oscuros o con playeras, chamarras o accesorios de algún anime, videojuego o película, existe un vocabulario especial y mientras más conocedor sobre distintos animes, videojuegos o películas seas, más amplio tendrás tu vocabulario para expresarte. Cuando se realiza un photoshoot es lo mismo, aunque el territorio del cual se apropian los cosplayers es momentáneo, no pierde estas características ya que las personas ajenas obviamente no van disfrazadas, no conocen lo que están observando y se quedan con cara de sorpresa, y algo particular de los photoshoots es que hay fotógrafos, que si bien no van disfrazados portan cámaras profesionales y semiprofesionales que usan para esta actividad.

Se acudió a uno de sus photoshoots, que se realizó en la ciudad de Toluca a un costado de la Catedral el 25 de febrero de 2012, la temática fue un anime llamado Death Note<sup>12</sup>. Ahora describiremos lo que sucedió ese día: se citaron a todos los participantes a las 4:30 de la tarde aproximadamente, al llegar ahí algunos cosplayers ya se encontraban en el lugar y estaban dándole los toques finales a su cosplay, con maquillaje o colocándose sus prompts y pelucas mientras que los kamekos (2 para ser exactos) estaban listos para tomar las fotografías. En total fueron 9 cosplayers, cada uno disfrazado del personaje que le agradaba del anime antes mencionado. A continuación presentaremos algunas de las fotos que se tomaron ese día.

En primer lugar podemos decir que el performance se representa aquí mucho más que en un concurso ya que es en la fotografía en donde los cosplayers pretenden ser el personaje imitando sus poses en escenas que el personaje haría, de esta sesión fotográfica saldrá el producto que los cosplayers mostrarán, sobre todo en Internet, y es lo que Gómez-Peña señala al decir que no son artistas públicos, sólo muestran el resultado final a la esfera pública, pero a través de la fotografía, es por eso que la fotografía es algo importante dentro del mundo del cosplay.

Sobre el lugar que se decidió para realizar el photoshoot, iba enfocado a la temática

12 “La historia es protagonizada por Light Yagami, uno de los estudiantes más sobresalientes de Japón que deseaba acabar con todos los criminales que lo rodeaban. Un día, su vida sufre un cambio radical, cuando encuentra un extraño cuaderno sobrenatural llamado «Death Note», tendido en el suelo. Detrás de dicho cuaderno habían instrucciones sobre su uso, donde decía que si se escribía el nombre de una persona y se visualizaba mentalmente el rostro de ésta, moriría de un ataque al corazón. Al principio, Light desconfiaba de la autenticidad del cuaderno, pero luego de probarlo en dos ocasiones, se da cuenta que su poder era real. Después de cinco días, recibe la visita del verdadero dueño del Death Note, un shinigami llamado Ryuk, que le cuenta que había dejado caer el Death Note a la Tierra porque se encontraba aburrido, y a su vez Light le cuenta que su objetivo era matar a todos los criminales, para así limpiar al mundo de la maldad y convertirse en el «dios del nuevo mundo». Más tarde, el número inexplicable de muertes de criminales llama la atención del FBI y la de un famoso detective privado conocido como «L». L deduce rápidamente que el asesino en serie —apodado por el público como «Kira» se encontraba en Japón. Asimismo, se da cuenta que Kira podía matar a las personas sin necesidad de poner un dedo sobre ellas. Light descubre que L será uno de sus mayores rivales, y se producirá un juego psicológico entre ambos” (Death Note, 2013)

del anime que se escogió, es por eso que se eligió una iglesia o la cercanía a esta, es como lo plantea Silva, denominamos un territorio no para lo que se hizo sino para lo que significa para las personas en sí, es por eso que la iglesia era el lugar perfecto según los fines que los cosplayers tenían en mente. En cuanto a las vitrinas, este es un preámbulo a la creación de éstas dentro del cosplay ya que de igual forma la fotografía dará paso al producto final que se publicará. Pero de eso hablaremos más adelante.



*Aquí podemos ver como los kamekos fotografian a la cosplayer que en este caso representa a Naomi Misora, detective en el anime.*



*Kamekos tomando fotografías a los personajes Near (izquierda), L (centro) y Mello (derecha), son detectives también pero presentan la afición de cada uno.*



*Fotografía que representa una escena del anime en la que se enfrentan Light Yagami y Naomi Misora.*



*Fotografía del anime representando a los personajes Misa Amane (sentada) y Rem (de pie).*



*Fotografía que decidieron tomar los Kamekos a todos los cosplayers que asistieron al photoshoot; mencionados de izquierda a derecha están: L, Mello, Naomi Misora, Rem, Light Yagami, Near, Misa Amane, L y Light Yagami.*



*Fotografía tomada a los personajes Mello (izquierda), L (centro), Near (derecha).*

Ahora presentaremos las imágenes de cada uno de los personajes que fueron elegidos por los cosplayers para que se pueda hacer la comparación entre el cosplay y el personaje real

Imagen	Personaje	Imagen	Personaje
	<p><b>L.</b> Se trata de un brillante detective privado, que ha descifrado los casos más complicados de todo el mundo, y que tiene la intención de atrapar a Kira para hacer cumplir la ley. Sus deducciones son brillantes. Es conocido en muchos países por haber trabajado para ellos, pero nadie conoce su verdadera identidad ni su rostro.</p>		<p><b>Light Yagami.</b> Es frío y calculador, su fuerte intelecto combinado con un complejo de superioridad lo hace ver a la sociedad como un conjunto de inferiores. Tras encontrar la Death Note y descubrir sus poderes, cree ser un elegido para moldear el mundo a una imagen que él apruebe. Con la Death Note decide hacer del mundo un lugar mejor, ejecutando a todos los criminales y a quien crea malo o molesto para él.</p>
	<p><b>Near.</b> Es el menor de los dos sucesores de L, criados en un orfanato de Watari para niños superdotados. Después de la muerte de L, comienza su investigación del caso Kira.</p>		<p><b>Mello.</b> Era un huérfano junto con Near en el orfanato de Watari para niños superdotados. También era uno de los principales candidatos a convertirse en el sucesor de L. Cuando recibió la noticia de la muerte de L juró vengarse atrapando a Kira</p>
	<p><b>Naomi Misora.</b> Es la prometida de Raye Penber, después de la repentina muerte de su prometido que ella culpa a Kira decide investigar ella misma e informar a la fuerza especial lo que estaba averiguando, sin embargo Light Yagami (quien es realmente Kira) la encuentra, pero él muestra interés en lo que ella dice para saber si ella es un peligro. Muere cuando Light escribe su verdadero nombre en un pedazo de Death Note que él llevaba en su cartera haciendo que ella se suicide.</p>		<p><b>Misa Amane.</b> Es una famosa ídolo de Japón que siente devoción por Kira, pues fue Yagami quien terminó dándole muerte al ladrón que asesinó a sus padres ya quien la justicia nipona dudaba condenar. Misa posee otro "Death Note" aparte del que tiene Light y que usa para transformarse en el segundo Kira; por ello intenta por todos los medios contactarse con Kira. Cuando se encuentra con Yagami, se enamora profundamente de él. Decide luego, por amor, ayudar a Light en su misión de limpiar el mundo de criminales.</p>

Después de haber analizado los lugares en los que se desarrollan los cosplayers, y lo que éstos significan para este estudio es tiempo de conocerlos a fondo y saber las características importantes que envuelven a cada uno de ellos. Es importante señalar que la fotografía es uno de los elementos importantes no sólo en cuanto a territorio se refiere, ya que en este último apartado vimos a la fotografía desde el punto de vista de la realización y el lugar en donde se hacía, sin embargo en el siguiente apartado se verá como un elemento importante para entender a los cosplayers.

### 3.4 El cosplay y las características que representan a los jóvenes de la ciudad de Toluca.

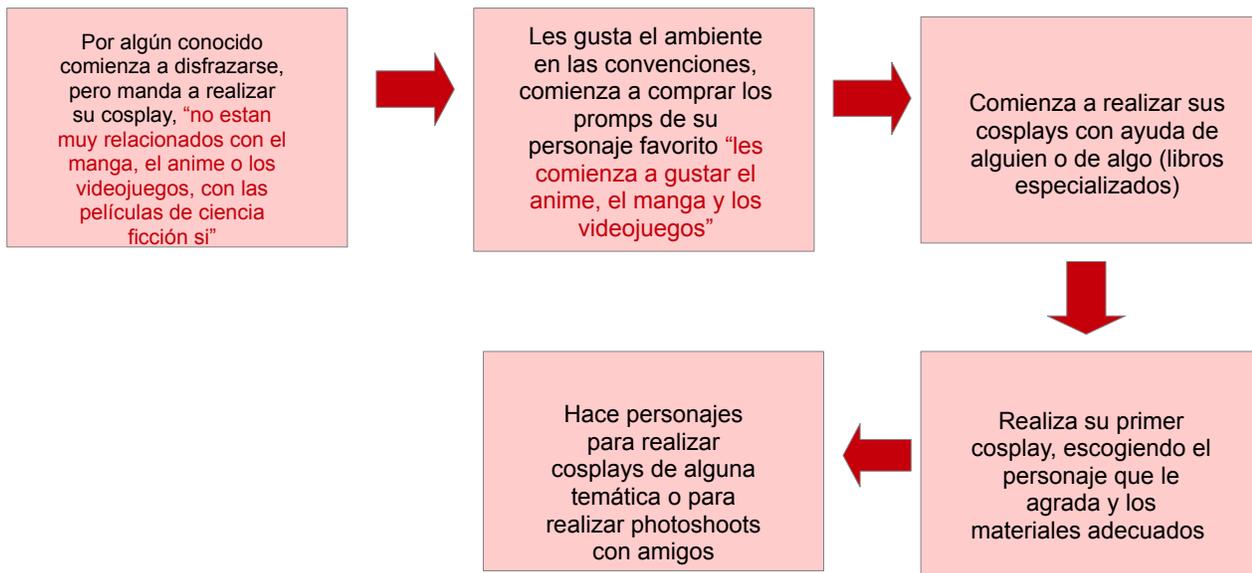
Hablemos de los jóvenes que practican el cosplay en la ciudad de Toluca, estos jóvenes tienen un nivel socioeconómico medio-alto, ya que tienen los recursos para poder comprar todo lo que necesitan para realizar un cosplay o en su defecto comprar el cosplay ya hecho. Por lo general todos estudian hasta el nivel licenciatura y viven con sus padres los cuales los mantienen hasta haber encontrado un trabajo sólido.

Después de haber realizado nuestro trabajo de campo realizamos dos líneas de tiempo en las cuales un joven puede convertirse en cosplayer y son las siguientes.

#### Línea del tiempo 1



## Linea del tiempo 2



Vemos que el cosplay es una actividad que está ligada a otras, ya que como nos lo dice Feixa, las culturas juveniles se apropian de distintos elementos culturales que dan sentido a las prácticas sociales que realizan.

Además de convertirse en un cosplayer también existen clasificaciones distintas que vimos en el primer capítulo de este trabajo, sin embargo se hizo una clasificación de los cosplayers en la ciudad de Toluca; la decidimos hacer distinta a lo que ya se conoce y con relación a las entrevistas realizadas, la clasificación que presento a continuación es de acuerdo a investigaciones que se realizaron con cosplayers originarios de la ciudad de Toluca, son referentes al cómo realizan su vestuario y también de acuerdo a la afición que estos presentan:

1. **Cosdone:** Combinación de las palabras en inglés Costume Done, que significa Disfraz hecho, como lo dice el nombre son aquellos cosplayers que mandan a hacer su disfraz con una persona experta en costura o diseño de modas.
2. **Cosmakers:** Resultado de las palabras en inglés Costume Maker que es realizador de disfraces, y son aquellos que hacen sus disfraces con sus propias manos.
3. **Cosdesigner:** Esta es la combinación de las palabras en inglés Costume y Designer que sería diseñador de disfraces y el término lo empleo para aquellos que realizan más minuciosamente su disfraz, al grado de ser ellos su propio diseñador de modas (muchos llegan a estudiar Diseñador de Modas).

Ahora pasaremos a hablar de los cosplayers y las características que hacen que éstos sean lo que son, dividimos este trabajo en personajes, vestuario, prompts, maquillaje y personalidad, a continuación presentaremos cada uno de estos temas.

### 3.4.1 Personajes y Personalidad

Al escoger a los personajes, los cosplayers se fijan en distintas características, Josefina Alcázar en el libro “El Mexterminator” nos dice que “el performance es un arte interdisciplinario por excelencia” (Gómez-Peña, 2002), esto es porque se basa en distintas disciplinas, desde la antropología hasta la comunicación, ya que se maneja el uso del cuerpo y de distintos factores para llegar a comprender esta parte del estudio. Además nos habla del performance como “un espacio de libertad”, un espacio que busca ampliar los horizontes del arte y de la vida, un espacio transgresor, pero también un espacio lúdico.

Josefina Alcázar nos comenta que “el performance es un arte conceptual donde la presencia física del artista, su cuerpo, se vuelve espacio de significación: el objeto y el sujeto creador quedan integrados” (Gómez-Peña, 2002), es decir que los realizadores del performance se hacen uno con el personaje que realizan y con ellos mismos, se mezclan para formar una identidad distinta.

En el caso de Paulina comentó que ha hecho muchos personajes de anime, los que marcaron cosas importantes en su evolución como cosplayer, el primero de ellos fue el de Sakura Haruno personaje del anime “Naruto”, ella lo eligió porque una amiga se lo pidió “-me disfracé por mera diversión y no aburrirme en las convenciones “(Paulina, 22 años, 12-03-2011). Otro de los personajes de esta misma serie que realizó fue el del personaje principal que es Naruto Uzumaki, éste, lo eligió porque comenzaba a ver el anime, le gustó y fue por eso que lo escogió.

Otro cosplay fue el de Ukyo personaje del anime Ranma ½ ya que fue ayudada por su mamá en la realización. Pero uno de los más importantes y con el que ella se convirtió en cosdesigner fue con el cosplay de Rem, shinigami del anime Death Note, ya que además de que le agradaba el personaje fue el primero que realizó sola.

Más adelante cuando conoce a sus amigas, con las que ha realizado varios cosplayers como el de Road de D-Gray Man, nos comenta que “-los hice para hacer grupal con mis amigas y no quedarme sola, fue más por eso que por amor al personaje” (Paulina, 22 años, 12-03-2011)

Mientras tanto Gina y Claudia nos dijeron que el personaje que más le había gustado hacer era el de Umi (Marina en México) y Hikaru (Lucy en México) un personaje del anime “Las Guerreras Mágicas”, esto es porque son sus favoritos además de que han quedado muy satisfechas con el trabajo que han realizado con estos al grado de tener 3 cosplays distintos y una de las tres versiones de estos cosplays han estado presentes en el concurso que se realiza en la TNT para participar en el World Cosplay Summit. De igual manera ellas eligieron los cosplays de María Renard y Aeon del videojuego Castlevania, a Claudia le gustaron mucho porque los preparó para el World Cosplay Summit junto con su hermana Gina, de hecho nos comentó que le gustaba preparar y elegir los cosplayers con su hermana.

Gina ha tenido distintos personajes de distintos géneros pero le gusta realizar más de hombres porque son más fáciles en cuanto a maquillaje como lo son Shaoran de “Card Captors Sakura” y Kanda de “D-Gray Man”

Claudia tiene 2 cosplays que en particular le agradan mucho, uno por el hecho de haber sido sencillo en su realización, el cual fue el de Akaiko de Vocaloid y al contrario, el otro cosplay le agrada por el hecho de ser un poco más complicado ya que es un vestido algo pomposo y con muchos detalles es el de Yuko Ichihara de XXX Holic.

Elizabeth comentó que todos los cosplays que tiene, los ha hecho porque los personajes le gustan y porque ella se identifica con ellos. Sobre sus personajes habló solo particularidades, como por ejemplo, el que más le agrada es el de "Ishida Mitsunari" ya que según ella, el personaje es muy similar a su personalidad, ya que ella describe al personaje como alguien extremadamente honesto por lo que ofende a las personas sin quererlo, y ella se describe de esa manera.

Otro de los cosplays que para ella era especial es el de Lucy de Elfen Lied ya que fue el primer cosplay con el que le tomaron una foto, y con el que se sintió satisfecha ya que ella pensaba que se veía muy feo pero cuando le pidieron la foto se sintió bien y sobre todo hizo muchos amigos a partir de ese cosplay. También me habló sobre su cosplay de Taigong Wang ya que este fue hecho en muy pocos días (3 días) y me comenta que estaba en periodo de exámenes lo cual fue más difícil para ella, pero que aún así pudo conseguirlo.

De igual manera Rosa nos comenta que por ejemplo, si actúa como Meiko andaría toda ebria por la convención entonces eso no va con ella, no puede hacerlo, este personaje también es un poco atrevido en cuanto a personalidad se refiere y Rosa nos dice que "me gusta mucho las chicas que son muy sexosas así muy sensuales, pero si son para las convenciones si es arma de doble filo igual con Miku no me gustaría hablar así (hace su voz aguda casi hablando como Miku de Vocaloid) porque no prefiero hablar normal ya si la gente me dice habla así pues va ya lo hago pero casi no" (Rosa, 23 años, 27/03/2011).

### **3.4.2 Vestuario.**

Pues bien ahora hablemos del vestuario en el cual se ven vinculados el cosplay y territorio, es sobre un tema que Silva (2006) nos habla, "las vitrinas"; tomemos el concepto que nos da el autor "una vitrina es una ventana. En ella construimos un espacio para que los demás nos miren, pero también miramos a través de ella" (Silva, 2006), es decir, que ésta se crea para que la gente nos vea y para que, nosotros también podamos ver pero esto sólo lo podemos dirigir a un mercado en específico. En el caso del cosplay este fenómeno del vitrineo es posible ya que existe un mercado en específico que los observa y que les gusta lo que ven, en este caso como son personajes de los cuales se caracterizan los cosplayers, dependiendo de qué personaje se trate es el público meta al que se va a dirigir. Es importante recalcar aquí que un cosplayer no podrá ser sólo cosplayer ya que ellos siempre serán un otaku, un gamer, un aficionado a los comics o un aficionado a las películas de ciencia ficción.

El primer cosplay de Paulina fue, como lo habíamos comentado, el de Sakura Haruno, lo mandó a hacer, y según ella no le agradó ya que no fue hecho como era realmente, "- me salió carísimo, aparte de que la tela no era la adecuada y las mangas no eran iguales al vestido, de ahí dije no lo vuelvo a mandar a hacer" (Paulina, 22 años, 12-03-2011). Después compró todos los accesorios y ropa para realizar el de Naruto Uzumaki, esto lo hizo por

comprar objetos originales de este personaje y no por querer hacerlo, de hecho ella dijo que cuando se dio cuenta ya tenía casi todo para realizar el cosplay y sólo le hacía falta la peluca.

En la realización del cosplay de Ukyo fue ayudada por su mamá ya que este fue mandado a hacer por ella, es decir, su mamá se involucró en todo la conjunción del cosplay. El cosplay de Rem lo realizó sola. Aún no sabía como utilizar la máquina de coser por lo que lo tuvo que coser a mano cada uno de los huesos que eran parte del cosplay, fue el primer reto que superó transformándola, según mi clasificación en cosmaker.

Gina y Claudia son hermanas, por lo cual suelen ayudarse en la realización del vestuario, Gina cose, mientras que Claudia traza y corta los patrones de los vestuarios, y la decoración de sus distintos cosplays los hace Gina. De hecho ellas suelen elegir personajes de un mismo anime, videojuego o manga, porque les agrada compartir este hobby y lo consideran más divertido.

Gina dijo que uno de los cosplays más difíciles fue el de Aeon ya que se requerían de muchos materiales y de mucha precisión, sobre todo porque este fue uno de los más importantes ya que con él participaron en la TNT para participar en la eliminatoria nacional de cosplays para después participar en el "WCS"(World Cosplay Summit).

Los cosplays que Claudia realizó para el WCS fueron un poco más laboriosos que los demás por el hecho de llevar más accesorios además que el Cosplay de Hikaru le llevó a usar nuevas técnicas para realizar la espada y la armadura que porta, como fue el uso de resina y madera. El de Yuko fue laborioso por ser pomposo y llevar muchos accesorios como listones, paraguas y sombrero.

Sobre el vestuario, Elizabeth me comentó que para empezar investiga un poco más a fondo al personaje que quiere realizar, después baja muchas imágenes de internet para poder tener una referencia más amplia de lo que quiere hacer. Comenta que el traje sin ningún detalle lo termina de realizar en 1 día y dependiendo del tiempo libre con el que cuenta para terminarlo. Cuando va a una convención no le agrada ir con el mismo cosplay que llevaba en la convención pasada, de hecho siente la necesidad de realizar otro.

### **3.4.3 Promps (Accesorios) Y Maquillaje**

Alcázar nos plantea que "El artista de performance reflexiona sobre el arte mismo, sobre el artista y sobre el producto; analiza sus límites, sus alcances y sus objetivos" (Gómez-Peña, 2002), es decir que los que realizan esta actividad saben lo que pueden hacer de acuerdo a características muy específicas y de acuerdo a muchos factores como gustos, personalidades tanto de lo que se quiere interpretar como de la persona que lo interpretará e incluso cosas como vestimenta, maquillaje, etc. En el libro "Performance y arte-acción en América Latina" los autores nos comentan que "los que se dedican al arte-acción se convierten en administradores, curadores, técnicos, productores, técnicos y críticos de su propio trabajo"(Alcázar, 2005) esto quiere decir que ellos hacen todos los artículos que ellos necesitan, en el escenario del cosplayer también se podría decir que ellos hacen lo posible

para realizar lo que necesitan para representar a su personaje y lo que el representará en ese instante.

Paulina, para sus cosplays de Sakura como el de Naruto, los kunais y las bandas en la cabeza fueron compradas. En el cosplay de Ukyo las palas con las que trabaja el personaje y moño que usa en la cabeza fueron realizadas por su mamá. En los cosplays de Luki y Luka ella realizó los 2 tipos audífonos con micrófono que utiliza, y en el cosplay de Road ella decoró la sombrilla que porta el personaje.

Sobre el maquillaje, Paulina nos dice que de casi todos los personajes no se necesitó mucho, ya que sólo se usaba para cubrir imperfecciones, los personajes que utilizaban pupilentes azules eran Naruto, Luka y Luki, y pupilentes verdes solo Sakura. En cuanto a las pelucas, todas fueron peinadas por ella, unas con la ayuda de su mamá (las primeras). El cosplay que fue más laborioso en este aspecto fue el de Rem ya que utilizó pintura blanca y azul para decorar su rostro, además de usar un delineador negro para resaltar sus ojos. La peluca fue realizada por ella, no la compró.

Claudia y Gina realizan el diseño y la elaboración de los artículos que deben de llevar sus cosplays, y lo importante es que ellas fabrican todo, nunca los han comprado, sólo compran las pelucas, aunque ellas son las que las peinan o las adecuan al tipo de personaje que realizan.

Para ellas este rubro es uno de los más complicados ya que les llevó tiempo aprender cómo hacerlo, es por eso que le agrada vestir como chico, este tipo de cosplay por lo general no lleva muchos detalles por el hecho de ser hombre. Aun así eso no implica que no lo hagan, de hecho ellas han aprendido de otras personas y de tutoriales en internet para mejorar en este rubro, sobre todo como lo dice Gina “pues cada uno de mis cosplays los quiero mucho y les tomo mucho cariño por lo mismo de que son personajes que me gustan” (Gina, 22 años, 15-03-2011), y es por eso que pone mucho esfuerzo en lo que hace.

Elizabeth realiza sus propios accesorios y le agrada reciclar los materiales y hacer los accesorios con este tipo de material, de hecho la tiara de uno de sus personajes la hizo con la publicidad de un cigarro, esto lo hace ya que tiene la creencia de que todo se puede convertir y renovar, es por eso que veremos que varios de sus accesorios usaran este tipo de cosas.

Una de las cosas que me relató es que el personaje de Pit, que es como un ángel, tuvo sus alas las cuales se podían mover de arriba hacía abajo pero por un descuido estas alas se rompieron, pero fue algo que le gustó mucho de los cosplays que realizó. También me comentó que a diferencia de muchas personas que compran sus pelucas, como en tiendas especializadas y en algunos casos por internet, ella realiza sus propias pelucas, es decir ella compra los materiales necesarios para ir diseñando su propia peluca y de hecho la primera peluca que realizó fue para el personaje Motochika.

Sobre el maquillaje no me comentó mucho, ya que ella dice que no sabe mucho sobre maquillaje, pero aún así hace lo que está a su alcance como ponerse delineador y sombras,

obviamente que vayan adhoc con el personaje que está interpretando en ese instante.

#### **3.4.4 Fotografía como característica de un cosplayer**

Silva (2006) nos habla de las vitrinas y de cómo estas gustan de ser vistas y que las observen, es un espacio de deseos ya que vemos lo que nos gusta pero al mismo tiempo refleja nuestras frustraciones al no poseer lo que estamos viendo y nos agrada, nos muestra más de lo que uno puede poseer, es por esto que las vitrinas muestran lo que se quiere ver y se va transformando de acuerdo a lo que pasa fuera de ella, es decir, con las cosas que están de moda o que están pasando es ese momento, estas características que hacen al mercado simbólico, muestran lo que quieren que sea visto, sea o no sea adquirido. Con estas características de las vitrinas puedo decir que en el caso del cosplay sí aplica lo que el autor nos dice ya que al ver un personaje de anime, mangas, videojuegos, comics o películas de ficción el joven que desea ser cosplayer idealiza a ese personaje y trata de parecerse a él, pero además esta persona que realiza el disfraz al cumplir con ciertas características como son parecerse al personaje por el vestuario, el maquillaje y los prompts que usa y de cierta manera tener el cuidado de ser una copia del personaje va tener la admiración de aquellas personas que no se dedican al cosplay pero que gustan de las historias de esos personajes, también es cierto que en el cosplay existen modas y de repente se desata el boom por los personajes nuevos pero no se debe descartar que como en todo el gusto se rompe en géneros, y hay algunos cosplayers que se visten de personajes clásicos o de personajes que muy pocas personas conocen.

Como podemos notar la fotografía es muy importante porque por este medio ellos dan a conocer su trabajo e interactúan, en eso que Silva (2006) a llamado vitrineo, como por ejemplo Claudia nos dice que “Es algo muy lindo porque significa que a la gente le gusto tu trabajo y es como un reconocimiento, es como si te dijeran ¡Wuau lo hiciste bien! Y la verdad yo opino que la gente toma fotos porque les gusta, por eso me gusta” (Claudia, 22 años, 27 / 03/2011), mientras que Gina expresa que el practicar esta actividad le ha ayudado con su autoestima ya que le gusta como se ve y como se siente cuando está disfrazada, de igual forma Rosa nos dice que “...me gusta porque digo es parte de mi trabajo y es tanto una unión entre Kameko como de cosplayer y es una experiencia bonita porque dices soy yo y ve tu familia las fotos y dicen esta es mi hija o esta es mi sobrina” (Rosa, 22 años, 27/03/2011).

Aunque en los photoshoots la reacción es distinta ya que aquí el performance y las vitrinas actúan en conjunto pero en fases distintas, sobre todo con lo que nos dicen las cosplayers “ Yo lo veo a un photoshoot como “yo quiero ser el personaje y quiero estar en el mundo del personaje y busco una locación lo más parecida a la caricatura para que se vea real” (Gina, 23 años, 27/03/2011), así como esta opinión todas dijeron lo mismo, que era algo para salir bien y estar viendo detalles para que la fotografía salga bien.

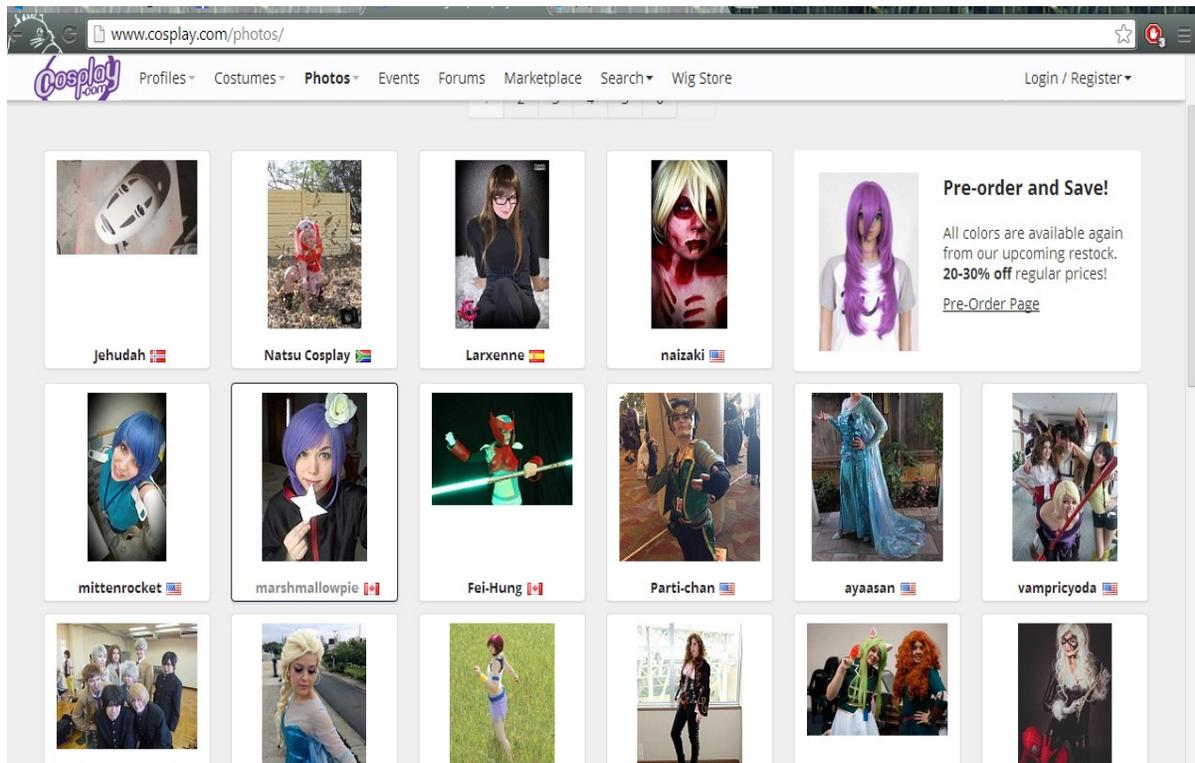
El autor también nos dice que las vitrinas corresponden a un paisaje local, es decir, que sólo aquellos que conocen son los que podrán reconocer lo que hay y lo que se expresa, en el cosplay esto es verdad ya que las personas que ven a los cosplayers en las convenciones o en las calles son las que gustan de ver las actividades o cosas que los cosplayers imitan, como por ejemplo, haber visto un anime o haber jugado un videojuego y además como nos decía al principio Silva (2006), la ciudad ya no es sólo un territorio sino

que existen las redes multimedia como Internet y dentro de estas las redes sociales en donde el cosplayer a tenido muchas ventajas para ser conocido por muchos amantes de los personajes a los que imita, incluso puede ser visto a nivel mundial sin haber salido de su propia ciudad.

Hablando sobre estas vitrinas, Silva (2006) nos explica que en las ciudades existen 2 tipos de vitrinas, unas que son surrealistas por el hecho de que venden sueños o distintos escenarios en lugar de vender el producto en sí, este tipo de vitrinas son reconocidas sólo en la sociedad elite. También tenemos las vitrinas comunes, esas que sólo muestran el producto sin embellecer el escenario en el que se muestra este tipo de vitrina, es conocida por la sociedad común. En el cosplay también podemos tener nuestras distintas vitrinas dependiendo del escenario en el que estemos, el virtual o el normal. Nuestras vitrinas normales, esas que presentan el producto tal y como se ve, se presentaría en las convenciones como la Magyc en Toluca y la TNT en la Ciudad de México, ya que podemos ver tal y como son a nuestros cosplayers, podemos verlos interactuar con sus amigos, incluso en los escenarios, se pueden equivocar y no pasará más que risas y la gran satisfacción de participar, pero algo distinto ocurre cuando están delante de una cámara fotográfica sobre todo si estas fotos las realiza un fotógrafo profesional, que en ese medio se les denomina "kameko", ocurre algo distinto porque es ahí donde las poses como el personaje que representa el cosplayer se hacen presentes, es ahí donde podemos ver al cosplayer en todo su esplendor ya que en el tiempo en que dura un photoshoot, es el personaje el que se hace presente y ¿por qué hace esto?, porque las fotografías serán presentadas en las vitrinas surrealistas, es decir en redes sociales o páginas exclusivas sobre el cosplay, aquí sí nos venden al personaje en distintas poses, estas poses dependerán del personaje y sus características, y sobre todo no sólo las verán algunos cuantos sino que hasta en otros países familiarizados con el tema podrán ver las fotografías, todo depende de cómo se conozca al cosplayer en cuestión o en su defecto al personaje que se está interpretando.

### **Vitrinas Surrealistas en el cosplay**

Como ya lo dijimos, en el caso del cosplay las vitrinas surrealistas son aquellas donde los cosplayers nos muestran sus trabajos a través de Internet. Aquí colocamos una página en la cual los usuarios muestran sus trabajos y son calificados por las mismas personas que pertenecen a la página y por aquellos que sólo entran a observar. Mientras que la página por excelencia que se maneja no sólo para el cosplay sino para otras actividades es Facebook, en la cual también se dan a conocer las fotografías realizadas por éstos, en la cual se manejan los comentarios y los likes para manejar el gusto de las personas que interactúan aquí.



## Página cosplay.com



## Página de Facebook

## Vitrinas comunes

En las vitrinas comunes vemos a los cosplayers como son, sin bonitos fondos, ni escenarios que pudieran identificar al personaje sólo con las poses que los personajes reales harían e interactuando con las personas que hay a su alrededor, es por eso que las convenciones son un buen lugar para observar tal fenómeno, eso sin contar a los kamekos profesionales los cuales tienen su propio stand el cual arreglan para que las fotos salgan lo mejor posible.



Convención TNT Ciudad de México



Convención Magyc Toluca

A continuación presentaremos un cuadro comparativo con los cosplays mencionados en este apartado de la investigación, con la finalidad de dar a conocer un poco sobre los personajes y el parecido que tienen éstos con el cosplayer. El cuadro contiene no sólo al personaje, su nombre y la fotografía del cosplayer sino que también una breve reseña del personaje a representar con la intención de que se conozca un poco sobre los personajes que tratamos y así el lector tenga una visión completa de lo que el cosplayer pretende hacer al disfrazarse y tener ciertas poses con los distintos personajes que interpreta. Al conocer la historia de cada personaje es mejor entender lo que los cosplayers quieren dar a vislumbrar sobre ese personaje y de alguna manera comprender por qué escogieron lo escogieron.

Nombre del personaje	Cosplay	Personaje	Historia
<b>Sakura Haruno</b> <b>Naruto</b>			<p>Sakura es una kunoichi de Konoha y forma parte del «Equipo 7», compuesto por Naruto Uzumaki, Sasuke Uchiha y su líder Kakashi Hatake. Al principio, Sakura tiene un gran entusiasmo por su compañero Sasuke, alabándolo en cada momento, pero un desprecio calificativo hacia Naruto. Sin embargo, con el transcurso de la serie, crece más su aceptación y aprecio hacia Naruto (Sakura Haruno, 2014)</p>
<b>Naruto Uzumaki</b> <b>Naruto</b>			<p>Naruto es un ninja de Konoha y forma parte del «Equipo 7». Al principio, los aldeanos de Konoha odiaban a Naruto debido a que éste tiene sellado en su interior al Zorro de Nueve Colas una bestia que había atacado a Konoha anteriormente. Así, estos sentimientos provocaron que el personaje aspirará a convertirse en el Hokage de la aldea, con el fin de obtener su reconocimiento. (Naruto Uzumaki, 2014)</p>
<b>Ukyo</b> <b>Ranma 1/2</b>			<p>Ukyo es una cocinera de okonomiyaki es la más vieja amiga de Ranma Saotome conocida. Durante el tiempo que vivieron en el mismo barrio, ellos tenían un juego en el cual jugaban-combatían todos los días. Si Ranma ganaba, obtenía un okonomiyaki gratis de parte del padre de Ukyo. (Ukyo Kuonji, 2014)</p>

**Rem  
Death Note**



Es un shinigami al cuidado del "Death Note" de Misa. Conoce mucho sobre las reglas de los shinigami y parece mucho más inteligente. Siente un gran cariño hacia Misa, la cual heredó del anterior poseedor del Death Note, Jealous. Muere usando el Death Note para prolongar la vida de Misa ya que se ve obligada a matar a L por Light.  
(Personajes Death Note, 2014)

**Road Kamelot  
D Gray Man**



Es la novena discípula de la familia de Noé, su nombre es Road y representa los "Sueños de Noé". La personalidad de Road y su educación cívica y ética son sorprendentemente normales, a pesar de su papel como villana. Tiene una necesidad infantil de ser entretenida siempre, por lo general por la sombrilla del Conde, Lero.  
(Personajes de D gray Man, 2014)

**Umi Ryuuzaki  
Las Guerreras Mágicas**



Umi tiene 14 años y estudia en 8º grado, en la mejor escuela privada del país, ya que pertenece a una familia adinerada. Le gusta mucho la esgrima y es una de las mejores de la escuela en este deporte. Al principio no le gustaba para nada la idea de luchar para salvar a Cephiro, ella solo quería volver a Tokio y participar en un torneo de esgrima. Con el tiempo, va cambiando sus sentimientos egoístas y se da cuenta de que lo que realmente le importa es ayudar a proteger a los Cephirianos.  
(Umi Ryuuzaki, 2014)



**Hikaru Shidou  
Las Guerreras  
Mágicas**



Hikaru es una estudiante de 8° grado, tiene 14 años y es una adolescente de estatura corta, sumamente alegre y vivaz, a quien todo le maravilla, es valiente, impulsiva e idealista, pero a la vez sumamente sensible. Vive en Tokio, donde mantiene un dojo de kendō junto con sus tres hermanos mayores: Satoru, Masaru y Kakeru, practica el kendo desde muy joven y forma parte del club en la escuela, cuando no está en clases, pasa la mayor parte del tiempo en el dojo, ya sea entrenando o ayudando a su mantenimiento. (Hikaru Shido, 2014)

**Syaoran Li  
Sakura Card  
Captors**



Nació en Hong Kong, se dirigió a Japón con la misión de reunir las Cartas Clow, una vez que supo que estas fueron liberadas. Es un chico serio y decidido. Estuvo en el mismo grupo que Sakura y Tomoyo. Al principio, era el rival de Sakura, ya fuera por capturar las cartas o por Yukito de quien se sentía atraído; sin embargo, paulatinamente, cambió su manera de ser y sus pensamientos fueron ocupados por todos los recuerdos que tenía con Sakura.  
(Li Syaoran, 2014)

**Yu Kanda  
D Gray Man**



Es un frío y rudo exorcista de Japón. Tiene 18 años y es el primer exorcista que Allen conoce en las instalaciones de la Orden Oscura y a partir de ese momento ambos han tenido una antipática relación, es el discípulo del General Tiedoll, aunque no parece agradarle debido en gran parte al cariño paternal que le brinda. Es un segundo exorcista, una especie de exorcista creado sintéticamente.  
(Personajes de D gray Man, 2014)

**Aeon  
Castlevania**



Es un misterioso personaje que aparece en el escenario "Time Gap" Él es la clave para escapar de este escenario, es bien hablado y actúa como si viera a través de todo.  
(Aeon, 2014)

**Maria Renard  
Castlevania**



Es la hermana más joven de Annette Renard. Siendo ella una adolescente, María ofreció su ayuda a Alucard cuando Richter misteriosamente desapareció en 1796. Ella era una compañera valiosa para Richter, y una gran guerrera. Maria tiene la capacidad de control sobre todo los animales y también sobre las 4 criaturas celestiales (Personajes de Castlevania, 2014)

**Akaiko  
Vocaloid**



Akaiko suele cambiar de personalidad constantemente, a veces se le puede ver triste y otras veces alegre, pero la mayor parte del tiempo es tímida. Eso lleva a los demás a burlarse de su timidez, cosa que la hace enojar mucho, no tiene amigos debido a sus cambios de humor constantes. (Akaiko, 2014)

**Yuuko Ichihara  
xxxHolic**



Es divertida y respetuosa de todos los seres, sean benévolos o no. Muchas veces pretende actuar como espectadora, aunque en la mayoría de los casos su intervención genera resultados que rigen la velocidad y dinámica de la historia. Su histrionismo confunde al personaje principal, pero termina involucrándolo en situaciones serias, planteadas a modo de directora de un juego en el cual el protagonista masculino, Watanuki, es conducido por ella como parte del mismo. (Yuko Ichihara, 2014)

**Ishida Mitsunari**  
**Sengoku Basara**



Mitsunari fue un guerrero leal de Toyotomi Hideyoshi. Sin embargo, cuando el ex amigo Leyasu se rebeló y mató a Hideyoshi, el corazón de Mitsunari se llenó de odio y juró exterminar Leyasu en venganza. (Ishida Mitsunari, 2014)

**Taigong Wang**  
**Warriors Orochi**



También conocido como Jiang Ziya, era un estratega militar legendario y el más famoso primer ministro de la dinastía Zhou de China. Él es el único que puede aventajar fácilmente el pensamiento estratégico de Da Ji y ordenó su ejecución personalmente en su propio mundo. Él tiene una personalidad bastante arrogante y egoísta, utiliza una caña de pescar como un arma. (Warriors Orochi 2, 2014)

**Motochika**  
**Chosokabe**  
**Samurai Warriors**



Es el vigésimo líder del clan Chosokabe. Él es mejor conocido en la historia de la conquista de toda la isla de Shikoku, con sus propios recursos. Nobunaga históricamente le desfavorecida y se burló de su reputación al llamarlo "el murciélago que se niega a volar lejos de su casa". Como referencia a la presente, el apodo de Motochika es "Bat" en los juegos. (Motochika Chosokabe, 2014)

**Meiko  
Vocaloid**



Tiene miedo a enamorarse debido a que teme que le rompan el corazón. En la adolescencia empezó a tomar gusto por la cerveza y a los 18 años se alejó de sus tutores y comenzó a vivir junto con Kaito. A pesar de su cambio de personalidad por culpa de Kaito ella es amable con los demás. Su sueño es ser cantante profesional, a veces hace dueto con Kaito.  
(Vocaloid: descripción de personajes, 2014)

Con esta serie de elementos nos hemos aproximado al mundo de los cosplayers, el cómo se desarrollan en México, sobre todo en la ciudad de Toluca. Jóvenes que crean culturas juveniles, de acuerdo a estilos de vida similares realizados en su tiempo libre, y como lo diría Feixa, en la manifestación simbólica de las culturas juveniles expresadas en elementos materiales e inmateriales. Son jóvenes que se identifican con factores como la música, el lenguaje, la estética y que de esto se produce lo que hemos visto hasta ahora.

A manera de cierre se muestra un cuadro en el cual mostraremos los puntos importantes sobre esta investigación y así quede un poco más claro lo que se estudió en esta investigación, podremos ver en el mismo muchas características que se entrelazan, lo cual hace que nuestro trabajo de investigación se complemente con cada una de estas las cuales hemos utilizado a lo largo de este trabajo. Como el hecho de que el cosplay sea una actividad citadina porque estos chicos realizan actividades propias de este lugar como tener tiempo libre y apropiarse de un lugar para poder practicar y mostrar su hobby, además de que ellos siguen tendencias y modas relacionadas con las aficiones, que ya hemos comentado en esta investigación, haciendo que éstos se vinculen con otras culturas distintas a la mexicana, sobre todo a través de Internet, que es una de las herramientas que se ha utilizado para traspasar fronteras sin dejar la comodidad de nuestro hogar.

<b>Performance</b>	<b>Identidad</b>	<b>Territorio</b>	<b>Vitrineo</b>
En el cosplay el cuerpo es la parte más importante ya que es el lugar en donde realizan su trabajo	Los medios y símbolos, en el caso del cosplay, son el anime, los videojuegos, los comics, el manga y todo el medio que los rodea, es decir, sin estos elementos el cosplay no existiría	El cosplay es ciudadano, sus eventos se desarrollan en las ciudades	El vitrineo en el cosplay es representado en las convenciones cuando vemos a los cosplayers haciendo su performance o en las páginas de internet donde publican sus fotografías
El cosplayer juega con su identidad al combinarla con la del personaje, no es el mismo pero tampoco el personaje en sí	Esta actividad se desarrolla en las ciudades, sin embargo, en el caso de Toluca sería la periferia ya que apenas está naciendo en comparación de lo que la Ciudad de México a desarrollado en cuanto cosplay ya que sus eventos y disfraces son mejores	Los lugares como el Centro de Convenciones Tlatelolco en la Ciudad de México y el Parque Colosio en Toluca son lugares que se conocen por realizar convenciones de anime, videojuegos, mangas y comics	El cosplay le muestra a la gente su personaje favorito, es por eso que muchos piden fotos de éstos, es como ver caminando al personaje que te agrada o que idolatras por la razón que sea
En el caso del cosplayer, estar en contacto con otras culturas a través de Internet es lo que hace que conozca sobre otras culturas y quiere adoptarlas como suyas, sin dejar a un lado la propia	Los cosplayers pertenecen a distintos grupos dependiendo sus preferencias, además de pertenecer al grupo de los cosplayers, es decir que necesitan conocer el medio para poder transformarse en cosplayer	En el momento en el que la cultura japonesa y la cultura estadounidense insertaron el anime y los videojuegos, es de esa manera que surgió la hibridación urbana en México	Los cosplayers por lo general se disfrazarán de las tendencias del momento pero sin dejar de lado sus gustos, es decir, ellos también podrán disfrazarse de un personaje que les guste aunque ya haya pasado de moda
El cosplayer no únicamente se dedicará a una sola cultura sino que adoptará distintas y de estas sacará ideas distintas	El Cosplay es una actividad ciudadana por el simple hecho que la esencia de éste, es decir, los productos que se pueden conseguir de estos solo se obtienen en las ciudades como	La apropiación del territorio surge cuando las convenciones se llevan a cabo todo el tiempo en un mismo lugar, es aquí cuando ese territorio es visto como el lugar en	El cosplay no existiría sin todo el fenómeno que existe detrás de éste, el cual también tiene fans, son ellos los que hacen al cosplayer

	por ejemplo los productos como pelucas, maquillajes etc.	donde se reúnen los cosplayers para realizar sus concursos y actividades que realizan ahí	
Un cosplayer sabe qué personaje elegir de acuerdo a las características que él sabe que posee, como por ejemplo, sabe si, de acuerdo a sus habilidades, puede realizar algún tipo de cultura para hacer un cosplay o si su cuerpo podrá hacer que el personaje se vea bien en él.	Al hacer un cosplay ellos usan su cuerpo para expresar su agrado por el personaje que representan y en general para que la gente sepa lo que a ellos les gusta	Como vimos la periferia en este caso sería la ciudad de Toluca y la zona céntrica sería la ciudad de México	Las vitrinas surrealistas son las páginas de internet
No solamente conoce sobre la cultura japonesa o estadounidense, algunas historias del anime o de los videojuegos se llevan a cabo en otros lugares y para conocer a tu personaje debes saber de él, es por eso que ellos conocen de distintas culturas las cuales se verán mezcladas con la suya propia	Como hemos visto los cosplayers combinarán su personalidad con la del personaje que interpretan, además de adaptarse a la cultura del personaje y conjugarla con la suya		Las vitrinas comunes son los centros de convenciones en donde vemos a nuestro cosplayer tal y como es

## Conclusiones

El disfrazarse y realizar actuaciones o performance es algo que se ha realizado desde tiempo atrás, hasta el punto de convertirse en algo profesional y ser un hobby para otras tantas personas. El convertirse en un personaje ficticio y convivir con personas que disfrutan y admiran a este personaje ficticio es una de las características que se ha desarrollado a inicios de los años 90 y que en nuestro país ha ido creciendo poco a poco, sobre todo con la llegada de Internet, esa herramienta que nos ha ayudado a acortar distancias y estrechar lazos culturales distintos a los nuestros. Aunque hubo un tiempo en los que eran pocos los que llevaban a cabo esta actividad, ahora se va adoptando por más personas, sobre todo entre los jóvenes, ya que estos tienen más tiempo libre que cualquier otra persona.

Es momento de culminar con este trabajo de investigación y expresar las reflexiones finales que surgieron durante la misma; como sabemos este trabajo trató el tema del cosplay, los jóvenes y el cómo se desarrolla en la ciudad de Toluca, y sobre todo como es que diferentes elementos que identifican a los cosplayers pueden hacer una gran mancuerna con los lugares en lo que se desarrollan, conviven e interactúan con jóvenes e incluso personas que practican o que son fans del anime, el manga, los videojuegos, los comics y las películas de ciencia ficción.

Es importante señalar, todos los elementos que nos ayudaron a comprender este fenómeno tienen muchas características que los unen y los complementan entre sí, por ejemplo que el cosplay sea una ciudad ambientada en la ciudad y por supuesto que sea una actividad la cual la unan acciones que se pueden considerar de la ciudad, como el comprar algún videojuego o adquirir discos de un cantante extranjero de Japón o Corea, cosas que una persona que vive en el campo no podría adquirir de manera inmediata.

Nuestro objetivo era saber cuáles son los elementos que intervenían para que un joven, perteneciente a la ciudad de Toluca, se disfrazara como un cosplayer, ya que esta investigación nació de la premisa la cual era darnos cuenta si los cosplayers se disfrazaban de algún personaje de ficción porque les gustaría parecerse a él, ya que les gustaba como era el personaje tanto físicamente como su forma de ser; también queríamos saber cómo interactuaban con otras personas que tienen los mismos gustos que ellos, todo a través del cosplay.

Para que nuestra investigación pudiera lograr su propósito tuvimos que cumplir con ciertos objetivos específicos, que nos planteamos desde el comienzo, los cuales eran conocer a los cosplayers y ver en qué ambiente se desarrollaban a la hora de realizar y portar un cosplay, de igual forma se buscaba saber de qué manera interactuaban en convenciones y sesiones fotográficas, y sobre todo ver cómo es que ellos buscan ser similares al personaje que desean representar. Esto lo logramos gracias a un acercamiento inicial con cosplayers, que ya se conocían previamente, las cuales nos fueron acercando a otros cosplayers, a quienes entrevistamos de manera informal al principio, sólo para conocer un poco más sobre el mundo en el que se desenvolvían y después se hizo una de manera formal para cumplir algunos de nuestros propósitos, cómo saber la razón por la cual se disfrazaban y cómo interactuaban con las personas que asistían a las convenciones y en general que observaban y admiraban su trabajo.

Otra manera que utilizamos para cumplir con nuestros objetivos fue observar a los cosplayers en la Magyc, convención que se realiza en la ciudad de Toluca, y ver cómo interactuaban con las personas que asistían a ésta, con la intención de complementar este apartado conjuntamente con las entrevistas. También se pudo tener acceso a una sesión fotográfica, después de platicar y convivir un poco con los cosplayers, fue así como pudimos realizar una parte importante de esta investigación y poder enlazar lo que habíamos supuesto. Estas fueron las técnicas que nos dieron el soporte necesario para realizar nuestro trabajo de campo, sin embargo también utilizamos teorías que nos ayudaron a comprender con mayor énfasis lo que pretendíamos estudiar.

El trabajo de investigación contó con elementos importantes los cuales nos ayudaron a entender este fenómeno; el tema del performance, el cual nos explica Guillermo Gómez-Peña entre otros autores, nos habla del vínculo entre las culturas de distintos países con nuestra cultura, ya que aunque el cosplay es una cultura juvenil que se realiza en distintas partes del mundo, no se practica del mismo modo que en Japón u otros países, ya que existe una mezcla de culturas y de personalidades, a nivel cultural entre la mexicana y la que la historia del personaje plantea (que por lo general es la cultura japonesa) y además a nivel individuo, ya que la personalidad del personaje a interpretar, además de darnos varias características que nos ayudaron a saber cómo realizar un buen disfraz de acuerdo a la práctica del performance, el cual vimos que encajaba bien en la práctica que realizan los cosplayers, ya que éste nos explica una serie de cosas sobre la realización del vestuario, maquillaje y la personalidad que en general ellos tienen cuando realizan esta actividad.

El performance y el cómo actuar y presentarse con los “fans” es algo importante, es darle reconocimiento al trabajo hecho por el realizador del cosplay, es por ello que escogen el material que ellos creen adecuado o en su defecto mandan a realizar su disfraz con alguien que creen puede hacer un trabajo bueno. Es por eso que eligen al personaje que quieren interpretar y lo hacen de acuerdo a su forma de ser tanto física como su forma de ser y la comparan con la de ellos mismos, si son similares harán el cosplay de este personaje, si no lo son es muy improbable que lo hagan, es como lo dice Gómez-Peña y que ya vimos, ellos harán una combinación de lo que tienen ellos y lo que tiene el personaje, y sobre todo ellos compartirán esto con personas similares a ellos a través de la fotografía tanto si la toman los “fans” como si las publican o muestran en la red.

La identidad y los estudios de juventud que estudiamos nos ayudaron a conectar esa parte del cosplay con la juventud y cómo es que estos la viven en la ciudad de Toluca y un poco en la Ciudad de México, ya que entre otras cosas, nos recalcaron que las instituciones que regulan a la comunidad y a los jóvenes son partes esenciales en este estudio, ya que ellos darán las pautas para realizar un evento y sobre todo darán el impulso que necesitan para poder realizar esta actividad en su tiempo libre, también tenemos a las culturas generacionales que ayudarán al cosplayer a introducirse en el ambiente, llegando a ser incluso amigos, los cuales como vimos son con los que se comparte el gusto por esta actividad. Además la identidad nos llevó de la mano para analizar a los jóvenes y sus territorialidades tanto a nivel “lugar donde se mueve y reside” como a nivel corporal.

A nivel corporal comprendimos que el disfrazarse es como ellos utilizan su cuerpo para identificarse con un grupo de personas que tienen los mismos gustos y realizan casi las

mismas actividades que ellos (recordemos que los cosplayers se vinculan con otros chicos que tienen los mismos gustos pero que, a diferencia de ellos, estos no se disfrazan) y además en su cuerpo ellos plasman sus gustos y preferencias que marcan su forma de ser, es decir, unos pueden elegir su forma de peinarse y maquillarse de acuerdo a como ellos prefieren hacerlo, incluso como lo dijo Gina, una de las cosplayers que se entrevistó, ella prefería hacer el cosplay de hombres porque el maquillaje era más sencillo que el de una mujer. Mientras que a nivel territorial la identidad nos ayudará para identificar aquellos lugares que sirven a los cosplayers para reunirse con otras personas u otros cosplayers y realizar actividades que ellos gustan, como reunirse para platicar, “frikear” y sacarse fotografías, en el caso de la ciudad de Toluca vimos que el parque Colosio es uno de los lugares en donde los cosplayers se reúnen, además de otros lugares en los cuales dependería más el ambiente en donde se desarrolla el personaje que interpretan, ya que aquí ellos se reunirán en el lugar que para ellos sea lo más parecido al escenario que quieren o en su defecto en algún estudio fotográfico.

También uno de los elementos para entender este tema es la de territorio y las vitrinas de Silva, el cual nos da las bases para observar a los cosplayers dentro de las ciudades y sobre todo nos da la perspectiva no sólo de los lugares palpables o vitrinas comunes sino que también nos ayuda a conocer las vitrinas surrealistas, esas que nos dan aspiraciones y sobre todo en el tema del cosplay nos plantea la idea de la fotografía y la interacción de éstas con el cosplayer y las personas que las consumen, dando a conocer su trabajo no sólo en las convenciones sino en medios como Internet, de igual manera con esta afirmación podemos rescatar la idea de Feixia (1999) en la cual nos dice que las culturas juveniles si no se encuentran en Internet, no pueden llamarse culturas juveniles.

Los elementos que caracterizan a un cosplayer son su vestuario, maquillaje, el diseño de sus prompts, el personaje, la personalidad que eligen para realizar su cosplay, y además las fotografías que deciden realizarse con el mismo, los elementos en conjunto con los conceptos que estudiamos hacen a un cosplay en la ciudad de Toluca ya que nos muestra como es de acuerdo al personaje que eligen y así es la manera en la que se relacionarán con las personas en su entorno y y a la vez estas elegirán la forma de relacionarse con los cosplayers, si como amigos, gente que admira su trabajo o personas que lo apoyarán a sustentar su hobby. De igual manera dará pauta a los lugares que frecuenta para mostrar sus cosplays como las convenciones o ese lugar específico de la ciudad que se parece mucho al escenario en donde se desenvuelve el personaje al cual esta representando.

Al convivir con personas como lo son los cosplayers se pudo observar lo que se podía comprender de ellos, ya que se tenían nociones previas de lo que éstas significaban. Si bien es cierto es que no debes de tratar a las personas con las que realizarás tu trabajo como alguien que jamás te afectará, a mi parecer creas ese vínculo que te podrá abrir puertas más allá de la investigación misma, es más, en mi caso puedo decir que en lugar de tener a personas estudiadas tengo nuevos amigos ya que llegué a interactuar con ellos al grado de que me invitaran a vestir uno de los disfraces que ellos habían realizado y andar por los lugares que frecuentan como si fuera un igual, tenía la responsabilidad de entender un poco lo que ellos decían (que en mi caso no fue tan complicado porque de hecho a mí me gusta la animación japonesa y la americana y todo lo que implica) pero sobre todo tratar de entender lo que hacía y la manera en cómo lo iba a realizar. Es por eso que en esta investigación

encontramos un glosario el cual servirá para entender los términos que se colocaron en esta investigación ya que ellos usan un vocabulario muy específico, el cual nos muestra esa mezcla entre nuestra cultura y la cultura japonesa principalmente, aunque como lo hemos dicho anteriormente, no es la única que se mezcla en este universo de personajes distintos, “la cultura es pública porque la significación lo es” (Geertz, 1989: 26), es decir, que todos los significantes son colectivos y pertenecen a una sociedad específica que entiende lo que éstos significan por el sólo hecho de compartirlos, y la necesidad de crear vínculos con otras personas que son afines a nosotros.

Y aun así estoy muy consciente de que el tema de los cosplayers da para muchísimas interpretaciones, porque el cómo se transforman o encontrar las características que los identifican sólo es la piedra inicial de una serie de estudios que se podrían realizar a partir de este tipo de cultura o de culturas, ya que como hemos visto, hay otras culturas juveniles entorno al cosplay que, de igual forma, pueden ser investigadas ya que no existe mucha información sobre ellos a nivel local.

Algo que se pudo observar y que se vincula mucho a lo antes señalado son las gestualidades que se globalizan en el “mundo de los cosplayers y otakus” ya que son parte de ellos y ellos mismos las entienden en su contexto, o el hecho de decir “me gusta frikear”, que en este caso sería desde hacer las mismas gestualidades que algún personaje de ficción hasta simplemente platicar sobre algún tema referente a esto, algo que fuera de su contexto no se entendería pero que en esta investigación hemos podido observar, sobre todo a través de la fotografía y de los eventos que se están desarrollando sobre los temas que le interesan a los cosplayers.

También podemos hablar sobre cómo realizan sus disfraces y para esto Douglas nos dice que “la inversión en un indicio útil para la interpretación... puede leerse como una analogía de la situación social” (Douglas, 1988), es decir, que si entendemos o conocemos el contexto en donde se lleva a cabo la obra, es seguro que sabremos y sobre todo le daremos sentido a lo que relatamos o lo que escribimos, o en este caso el cosplayer puede darle sentido a los disfraces que realiza, como por ejemplo al realizar una sesión fotográfica, si un cosplayer se toma fotos en una catedral, algunos entenderán que es un acto de herejía porque no entenderán el contexto del personaje hasta que se le diga al observador que lo hace porque el personaje se desarrolla en una historia donde intervienen sacerdotes, es decir, que el cosplayer se toma fotos en ese lugar para representar la escena de un anime y no lo que parecería como un acto religioso.

Los logros que tuvimos con esta investigación que hemos realizado sobre el cosplay son los siguientes:

1. “Toda conducta comunicativa despliega una amplia estructura analógica y en mayor o menor medida siempre entra el juego del cuerpo” (Douglas, 1988), es decir que estos factores entran en juego dependiendo de la época, de la clase y en síntesis de lo que la sociedad considera como permitido, además, también se debe de establecer qué clase de sociedad es de la que se habla y en dónde está situada.

2. Por el hecho de estudiar e interpretar a la cultura en pequeñas fracciones y con determinados actores de esa cultura nos creará un análisis muy escueto o como lo diría Geertz “El análisis de la cultura es intrínsecamente incompleto” (Geertz, 1989), es decir, solo damos apertura a una parte de esa cultura y dejamos abierto por si existen modificaciones o correcciones, es decir, que no por estudiar una cultura, tendremos la verdad absoluta porque de hecho jamás la encontraremos.
3. Al ser una de las pocas investigaciones que se han realizado acerca de los cosplayers, es de suma importancia invitar a la comunidad investigadora a realizar trabajos acerca de estos jóvenes ya que es un tema que va surgiendo, sobre todo en nuestro país, los eventos se siguen realizando y hoy en día mucho más jóvenes y eventos están naciendo, sobre todo en la ciudad de Toluca, es un tema que sigue vigente y que valdría la pena seguir investigando ya que tiene muchos campos de acción en el ambiente social.

Cabe destacar que el fenómeno del cosplay es sólo una pequeña parte de todo este fenómeno que envuelve al mismo y que cada día que pasa se está volviendo en un fenómeno cada vez más grande, por lo cual sigue vigente hasta la fecha, aunque esta investigación se cerró en el año 2011 para poder estudiar un lapso de tiempo específico. No por eso las investigaciones que se puedan hacer sobre este tema deben de acabar hasta ahí, nuevas convenciones están naciendo y la Magyc está creciendo y expandiéndose a otros estados de la República Mexicana, es por eso que esta investigación no debe de terminar aquí, así que yo los exhorto a seguir estudiando a esta comunidad y seguir descubriendo más de lo que ellos hacen, sobre todo porque no es sólo un fenómeno en México sino que es un fenómeno a nivel mundial.

No me queda más que agradecer a ustedes por haber leído este trabajo, esperando que lo hayan disfrutado y sobre todo que tuvieran el placer de conocer a esta clase de jóvenes y la cultura juvenil que han desarrollado, que es relativamente nueva en México y sobre todo en la ciudad de Toluca.

## Bibliografía

- Alcázar, Josefina; Fuentes, Fernando. (2005) *Perfomance y arte-acción en América Latina*. México, Editorial Ediciones sin nombre. 147-180 p.p.
- Urteaga, Maritza. (2010) Género, Clase, etnia. Los modos de ser joven. En Reguillo Rossana (Ed), *Los Jóvenes en México* (pp 15-51). México, Editorial FCE-CONACULTA
- Colección Mayor. *Inspiración y compromiso: Los jóvenes del Estado de México. (2010)* México, Consejo Editorial de Administración Pública Estatal, 27-174 p.p. Colección Mayor.
- Delgado, Juan Manuel; Gutiérrez, Juan. (1994) *Métodos y Técnicas Cualitativas de Investigación en Ciencias Sociales*. España, Editorial Síntesis S.A. 162-173 p.p.
- Douglas, Mary. (1998) *Estilos de pensar*. Barcelona, Gedisa. 26 p.p.
- Feixa Pámpols Carles.(1999) *De jóvenes bandas y tribus. Antropología de la Juventud*. Barcelona, Editorial Ariel S.A. 15-105 pp.
- Geertz, Clifford. (1989) *La interpretación de las culturas, Barcelona, Gedisa Editorial*. 23-39 pp.
- Gomez Peña Guillermo. (2002) *El mexterminator. Antropología inversa de un performancero postmexicano*. México, Editorial Oceano de México 189 pp.
- Hammersley, Martyn; Atkinson Paul. (1994) *Etnografía. Métodos de Investigación*. España, Editorial Paídos 40-67 p.p.
- *La juventud en Iberoamérica Tendencias y urgencias* (2007) Buenos Aires, CEPAL pp 401.
- Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2000) *Los jóvenes en México*. México
- Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (2009) *Los jóvenes en el Estado de México*. México
- Reguillo Cruz, Rossana. (1995) *En la calle otra vez. Las bandas urbanas: identidad urbana y usos de la comunicación* Jalisco Editorial ITESO 234pp.
- Silva, Armando. (2006) *Imaginario Urbanos*. Colombia, Editorial Arango Editores 50-66 pp
- Valles Martínez Miguel.(1997) *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión*

*Metodológica y y Practica Profesional*. España, Editorial Síntesis S.A. 8-24 pp.

### ***Bibliografía de Internet***

- *Bogarín Quintana Mario (abril 2008) “La estética otaku y el imaginario manga/anime” [versión electrónica] en Psikeiba, año 3 primer cuatrimestre núm. 7*
- “Death Note” (2013, 15, noviembre) recuperado (15, diciembre, 2013) de [http://es.wikipedia.org/wiki/Death\\_Note](http://es.wikipedia.org/wiki/Death_Note)
- Fajnzylber Takashi Víctor (2000) “Videoanimacion en Chile: Audiovisual, relativismos y construcción de nuevas identidades” (2000) recuperado (2010-05-18) de <http://www.icei.uchile.cl/comunicacionymedios/pdf/13/fajnzylber.pdf>
- Gallego Andrada Elena “Cambios sociales en las nuevas Generaciones Japonesas y su repercusión en las próximas fechas” (2009) recuperado (2010-05-18) de <http://www.info.sophia.ac.jp/fs/staff/kiyo/kiyo44/andrada.pdf>
- “Historia del Cosplay” (2010, 20, mayo) recuperado (2, noviembre, 2010) de [http://www.todoketai.org/foro\\_tk/index.php?topic=23293.0](http://www.todoketai.org/foro_tk/index.php?topic=23293.0)
- *Licono Valencia, Ernesto (2012) “Construcción Simbólica del Espacio Urbano”. [versión electrónica] en Revista de Antropología Experimental 2012 No. 12*
- *Licono Valencia, Ernesto (2004), Noviembre-Diciembre) “La Ciudad de Puebla como Espacio de Diversidad Cultural”. [versión electrónica] en Revista de Antropología Iberoamericana 2004 No. 39*
- Miku90 “Cosplay: su historia y sus subgéneros”(2009) Recuperado (2010-10-19) de [http://www.taringa.net/posts/manga-anime/5365135/Cosplay\\_-su-historia-y-sus-subgeneros.html](http://www.taringa.net/posts/manga-anime/5365135/Cosplay_-su-historia-y-sus-subgeneros.html)
- “Que es Cosplay?...Y su historia” (2007, 10, octubre) recuperado (5, octubre, 2010) de <http://www.imperioanime.com/cosplay/cosplay-historia/>

- Reguillo Cruz, Rossana (1994) “Las tribus juveniles en tiempos de modernidad” [versión electrónica] en *Estudios sobre las culturas contemporáneas* 1994 Vol.5 No.5 171-184
- Organiza Ayuntamiento expo MAGYC 2011. (2011, 24 de Marzo). El Sol de Toluca, pp A9
- “Significado, historia de Cosplay” (2009, 17, Junio) recuperado (5, octubre, 2010) de <http://www.forotengoku.com/cosplay-f47/significadohistoria-de-cosplay-t2279.htm>
- Wikia  
<http://es.wikia.com/Wikia>

## Glosario

- **Otaku:** fue construyéndose como el público natural del manga/anime en apariencia unificado como una tribu, dando lugar a su imagen contracultural que le presentaba, como hasta ahora, con empaque de marginal inadaptado e inmaduro para las relaciones sociales que, cuando tiene un empleo, trabaja tan sólo para pagarse su afición, pues además se le ha fijado el estereotipo de buen hijo de familia que tiene resueltas sus necesidades materiales básicas fuera de las cuales no representa ninguna carga extra para sus padres, al contrario, para por un individuo anodino y dócil en extremo: un niño que responde a (y que proviene de) las virtudes estéticas y conductuales consagradas por la idea de lo kawaii. (Bogarín, 2008)
- **Fan Fiction:** hace referencia a relatos de ficción escritos por fans de una película, novela, programa de televisión o cualquier otra obra literaria o dramática. En estos relatos se utilizan los personajes, situaciones y ambientes descritos en la historia original y se desarrollan nuevos papeles para estos personajes. Revista Conexión Manga
- **Cosplay:** abreviatura del término Costume Play. Disfrazarse de alguien o de algo que se supone que admiras o te sientes identificado con ello. Al ser difundido por otakus, se suelen ver disfraces relacionados con el manga, el anime y los videojuegos. Revista Anitype
- **Performance:** es una muestra escénica, muchas veces con un importante factor de improvisación, en que la provocación o el asombro, así como el sentido de la estética, juegan un rol principal. Wikipedia
- **Kamekos:** se le llama así a los fotógrafos que realizan la sesión de fotos de los cosplayers. Términos utilizados por cosplayers
- **Props:** término en inglés para referirse a los accesorios que realizan y usan los cosplayers, todo de acuerdo al personaje que representarían. Términos utilizados por cosplayers
- **Photoshoot;** término en inglés que se refiere a la sesión de fotos que realizan los cosplayers. Términos utilizados por cosplayers
- **Cosplayworld:** en las convenciones, es el lugar donde se encuentran los fotógrafos para las sesiones fotográficas. Términos utilizados por cosplayers
- **Kawaii:** palabra de origen japonés para referirse a cosas bonitas o lindas. (Bogarín, 2008)
- **Anime:** término que agrupa los dibujos animados de procedencia japonesa. (Bogarín, 2008)
- **Manga:** es la palabra japonesa para designar a la historieta en general. Fuera de Japón, se utiliza exclusivamente para referirse a las historietas niponas. (Bogarín,

2008)

- **Visual Kei:** es un término con el cual a finales de los 70' y principios de los 80' se comenzó a llamar a las bandas musicales en Japón que formaban parte de la llamada "livehouse scene". Si bien es un término musical, la expresión visual kei no define un estilo musical determinado, sino que alude a la particular apariencia de sus integrantes. La palabra *kei* traducida del japonés significa *estilo*, pudiendo fácilmente deducir que se refiere a un *estilo visual*. Wikipedia
- **Comiket:** Comic Market es un mercado de *dōjinshi* (cómic dibujados por aficionados y seguidores) que tiene lugar todos los años, en agosto y diciembre, en la ciudad de Tokio. Revista Conexión Manga
- **Gamer:** son aquellas personas que les gustan los videojuegos y todo lo relacionado con ellos, desde películas hasta la música que pertenece a los videojuegos. Revista Nintendomanía
- **Friki:** son los que gustan de leer comics además de ver y escuchar todo lo que se relaciona con éstos. Revista Conexión Manga

## **Anexos**

### **Anexo 1**

#### **Resumen Introductorio al tema de investigación**

Para conocer un poco más sobre las actividades que realizan los jóvenes cosplayers de la ciudad de Toluca, se buscó y se entrevistó a 2 chicas que practican esta actividad, se eligieron porque a una de ellas se le conocía desde tiempo atrás, ella fue el contacto para realizar un acercamiento con otros cosplayers originarios de la ciudad de Toluca.

La entrevista se llevó a cabo en la zona de comida rápida del centro comercial Grand Plaza Toluca ubicada en la zona céntrica de la ciudad de Toluca, para poder identificarnos, dado que sólo nos conocíamos por medio de mensajes en la red social Facebook, decidimos ir con objetos de algún personaje de anime así que ellas llevaban las bandas que se usan en la serie animada japonesa “Naruto” por lo que yo decidí hacer lo mismo.

El ambiente fue de total confianza ya que yo sabía un poco sobre “anime” además de que ellas fueron muy abiertas al contestar las preguntas que les planteaba y en ciertas ocasiones de darme más información de la que yo esperaba recibir.

La primera temática que se abordó fue si ellas se consideraban otakus además de ser cosplayers, Gina comentó que ella sí lo era mientras que Paulina dijo que ella no se consideraba otaku ya que no conocía muchas series pero que sí le gustaba disfrazarse. Después de esto yo les comenté si necesariamente un cosplayer debía de saber coser, tras esto ellas comentaron que un cosplay no necesariamente empieza sabiendo coser. En el caso de Gina me comentó que su mamá le dio un libro de costura para que aprendiera cómo hacerlo y de ahí ella comenzó a realizar sus diseños de cosplay. En esta parte de la entrevista ellas dividieron a los cosplayers en 3 categorías según la realización de los disfraces, los primeros son los que van aprendiendo con el tiempo a realizar sus disfraces, los segundos son los que mandan a hacer sus disfraces, y los terceros son los que deciden estudiar diseño de modas para poder realizar disfraces mas estilizados.

Después comenzamos a hablar sobre si tenía más mérito el realizar el disfraz o mandarlo a hacer con alguien, y llegamos a la conclusión de que por lo menos deben de hacer algo ellos mismos para ser reconocidos, aquí me dieron el ejemplo de un chico que practica el cosplay (Alcuard, solo me dieron su apodo), él no realiza sus disfraces pero hace un buen performance además de hacer las armas de los personajes que realiza, de hecho es reconocido por los cosplayers ya que realiza muy buenas imitaciones de armas. Así vemos que tanto el disfraz, los prompts y el performance son los factores indispensables para considerar a un cosplayer como bueno o malo.

Pero la cuestión de realizar el disfraz por tu propia cuenta tiene un significado, y es el cariño que se le tenga al personaje del que se disfrazaran, ya que al realizarlo, ellos sabrán cuales son las características especiales de ese personaje y los detalles que lo caracterizan, mientras que un costurero no lo sabrá a la perfección, esto fue lo que nos comentaron nuestras entrevistadas.

Una de las características que me explicaron acerca de lo que debe tener un cosplayer es que el personaje que escojan debe de ir de acuerdo a la personalidad de cada cosplayer claro además de que les guste, esto es porque, según lo que ellas comentaron, no se sentirán cómodos con un personaje que no les guste y además que no sea como ellos son, el caso es realizar un buen performance del personaje y divertirse al mismo tiempo, y esto se logra conviviendo con otros cosplayers y realizando una buena personificación del personaje, entre otros factores.

Posteriormente pasamos a una temática más significativa que era el por qué les gustaba ser cosplayers y Gina me comentó que cuando fue a su primera convención (TNT) vio que muchos jóvenes se disfrazaban de sus personajes favoritos y eso le agrado así que decidió que quería ir a sus próximas convención disfrazada, y así fue; mientras que Paulina fue invitada por Gina a ir a una convención disfrazada de un personaje de “Naruto”, le gusto y de ahí cada convención a la que asisten van como cosplayers. También Gina comentó que la primera vez que fue, solo iba con su hermana y que se aburrieron un poco, pero a otras convenciones posteriores fueron con más amigos y se divertían más. Otra cuestión por la que les agrada ser cosplayers es porque la gente las reconoce como el personaje al cual personifican, les sacan fotos y hasta en ciertas ocasiones las abrazan y la gente se emociona al verlas, eso para ellas es lo más gratificante “ser reconocidas por ser el personaje “x”, además de que se reconozca su trabajo.

Después de eso hablamos sobre la manera en que su familia interviene en este fenómeno al que pertenecen, a Gina sólo le dicen que deje de ver series y que gasta mucho dinero en realizar sus cosplays, pero no pasa de esa situación, es decir, que no se lo prohíben pero tampoco es un hobby que les agrada a sus padres. Mientras que la familia de Paulina se involucra más en la situación al grado de acompañarla a las convenciones, de ayudarle a realizar sus disfraces y en ciertas ocasiones de ver con ella series de anime. Ellas dijeron que es más cómodo que su familia sepa que se dedican a esta actividad la cual es disfrazarse, a esconderlo, ya que el realizar un disfraz implica mucho trabajo que no puedes ocultar y que quizá hasta tu propia familia puede ayudarte tanto en la cuestión manual como en la cuestión económica.

Otro punto que abordamos fue el si les importaba que algunas personas las insultara por esta tendencia que tienen de disfrazarse y me dijeron que no porque el cariño que reciben de las personas que saben apreciar su trabajo es más que suficiente para ellas, porque es más gratificante y les da fuerza para realizar sus cosplays con más dedicación.

Me comentaron de igual manera que existen distintos rangos o niveles en los cosplayers y esto se mide de acuerdo a la experiencia que van adquiriendo, y se nota de acuerdo a la evolución que van teniendo, desde el performance hasta el diseño del disfraz, es algo que ellos notan, sobre todo con los que van introduciéndose a este mundo. Entre los rangos de edad que me comentaron que hay cosplayers adolescentes es de 13 años a 27 años aproximadamente y son los que están más activos en cuanto a realización de cosplays, sin embargo estos dejan de hacer cosplay porque comienzan a trabajar y ya no tienen tiempo para realizarlos, aunque hay sus excepciones.

Gina y Paulina han participado en concursos en los que han sido reconocidas, Gina participó con su hermana con cosplays de “Castlevania” para la selección de representantes de México en el “Cosplay World Summit” quedando en el 12° lugar y quedando en 2° lugar en un concurso que se realizó en la Plaza de la Computación en la ciudad de Toluca, mientras que Paulina ganó el 1° lugar en la convención realizada en Toluca (Magyc) con el cosplay de Rem personaje de Death Note.

En el caso de la realización de los performance, ellas me comentaron que se pueden hacer de 2 maneras, una es ser fiel a la historia de los personajes y la segunda es mezclar historias y realizar un performance chusco.

Para irse a las convenciones que se realizan en el Distrito Federal, Gina y su hermana se van desde el primer día y se quedan en casa de su abuelita que vive en el DF y asisten 3 de los 4 días que duran las convenciones, mientras que Paulina la llevan sus papás o se va por su cuenta, y sólo puede ir un día o en ocasiones Gina la invita a quedarse con su abuelita.

También me comentaron sobre sus photoshoots que han realizado en la ciudad de Toluca y de cómo la gente las suele ver de una manera extraña, sobre todo la gente de Toluca ya que, según ellas, es gente muy cerrada y que en ocasiones les dicen que son raras, pero como ocurre en las convenciones, también hay gente que se detiene a admirar sus cosplays y a veces les toman fotos.

Esta entrevista fue la base para desarrollar todo la investigación de este trabajo de tesis.

## **Anexo 2**

### **Entrevistas realizadas en la Expo Magyc 2011**

Se entrevistaron a estas 5 cosplayers porque son las personas con las que pude contactar y que se mostraron con la mayor disponibilidad para responder la entrevista además de que se ofrecieron amablemente a colaborar en este trabajo de investigación sobre los cosplayers en el Estado de México, específicamente en Toluca.

Al llegar a la convención a las primeras cosplayers que se localizaron fueron a Sakuraome (Gina) y a Mokonawiz (Claudia), se decidió entrevistar a las 2 juntas porque son hermanas y es un factor importante ya que las dos trabajan en conjunto para realizar sus cosplays.

Gina Arteaga - Alias Sakuraome  
Ficha Curricular  
Fecha de Nacimiento: 23 de abril de 1988  
Nacionalidad: Mexicana  
Egresada de la licenciatura en Diseño Grafico  
Estado civil: Soltera

Claudia Arteaga - Alias Mokonawiz  
26 de marzo de 1989  
Nacionalidad: Mexicana  
Estudiante de la licenciatura en Actuaría  
Estado civil: Soltera

### **Entrevista:**

¿Cómo escoges a los personajes con los que haces cosplay?

**Mokonawiz:** Bueno las personas que hacemos cosplay por lo regular vemos anime, cuando ve anime se encariña o se siente muy como que identificado con el personaje entonces decides si, si lo puedes o no hacer dependiendo de sus características físicas y de que tanto te pareces al personaje y cuanto lo puedes lograr

Interrupción para complacer a las personas que piden fotografías

¿Alguien o algo influye en esa decisión?

**Mokonawiz:** En mi caso normalmente me pongo de acuerdo con mi hermana porque se nos hace más divertido compartir una serie cuando hacemos cosplay porque así de, o sí foto juntas y ya sabes que son de la misma serie.

**Sakuraome:** Además de que puedes estar jugando con los personajes al hacer las fotos. ¿De los cosplays que has hecho, te has basado en una característica especial del personaje o significado especial para ti, para escogerlo?

**Sakuraome:** Más que nada es que signifique, porque vemos una serie, nos gusta ese personaje y decimos “voy a hacer ese personaje”. Característica especial pues a veces aunque nos guste sabemos que no podemos hacerlo por x y razones en mi caso así como que si es un personaje de cinturita o de ombliguera, son personajes de los que no puedo hacer porque no tengo cintura, digámoslo así, entonces son detallitos que hay que estar viendo y decir “lo hago o no lo hago aunque me guste”.

**Mokonawiz:** Yo soy algo morena, entonces me cuesta mucho trabajo elegir porque no quedo, a veces, satisfecha con el resultado, porque ¡las caricaturas son blancas, blancas a morir y yo me veo muy morenita!, soy la versión de chocolate como me dice una amiga, wiii hagamos las versiones de chocolate.

¿Los personajes que sueles elegir son difíciles en su caracterización?

**Sakuraome:** Pues digamos que todos los personajes tienen cierto grado de complejidad, pero ya con el tiempo le vas agarrando maña y sabes cual es más fácil y cual es más difícil, pero por ejemplo, lo que son las mujeres, por obvias razones son más difíciles porque les tienes que exagerar el maquillaje lo necesario para que se note en una foto, en cambio un hombre normalmente no se debe de maquillar pero para un cosplay es bueno que se maquille porque los hace ver mejor.

**Mokonawiz:** Les enfatizas los rasgos de la caricatura.

**Sakuraome:** Que se vean bonitos. Y las mujeres así que se vean las pestañotas y los ojotes

**Mokonawiz:** Las pestañas postizas, las uñas postizas, también las pelucas son un detalle muy genial en los cosplays, antes no queríamos usarlas porque eran muy caras pero nos dimos cuenta que eran muy importantes.

Y, ¿ustedes arreglan sus pelucas o las mandan a arreglar con alguien?

**Sakuraome:** Pues no hemos comprado así muchas pelucas, las pocas que hemos comprado tratamos de peinarlas pero pues difícilmente lo logramos, no hemos tenido, hasta ahorita, la necesidad de hacer peinados tipo Kingdom Hearts, Final Fantasy, así con los pelos parados, Dragon Ball por ejemplo, normalmente escogemos personajes con cabello, digamos entre comillas natural, normal no es algo con lo que hayamos estado batallado hasta el momento.

¿Cuánto tiempo le dedicas al maquillaje de tus cosplays?

**Mokonawiz:** Entre 30 y 45 minutos.

**Sakuraome:** Casi una hora, si dependiendo, si es niño en 15 minutos ya estuvo no, pero si es niña, sí es casi una hora y más porque no sabemos maquillarnos, porque hay quien ya tiene experiencia y ya en un ratito, pero una que nunca se maquilla y que sigue aprendiendo pues ahí vamos agarrándole.

**Mokonawiz:** Y es un lío a veces.

¿Suele ser este un factor para elegir el tipo de cosplay a realizar?

**Mokonawiz:** Sí, porque por ejemplo, yo que tengo peluca roja aprovecho, “ah cual me gusta con pelo rojo ah este, este” y hago eso y si llego a comprar otra digo a ver con esta cuales puedo realizar ah este, este, este.

**Sakuraome:** Yo creo que si puede ser un factor importante porque hay personajes que no son con ojos de color normal, digamos son blancos, azules, morados y ya eso también es maquillaje y es otro estilo de cosplay que no hemos hecho nunca pero sentimos que es bastante complicado.

¿Qué es lo que sueles hacer a la hora de realizar tu vestuario y los accesorios de tu cosplay?

**Sakuraome:** Normalmente como somos dos las dos nos repartimos el trabajo o procuramos entre comillas, ella, mi hermana se encarga de hacer el patronaje y yo normalmente estoy cosiendo y este, cuando mi hermana tiene tiempo pues ella misma agarra y cose su traje pero la mayoría de las veces soy yo la que me encargo de hacer los accesorios como son las espadas, las armas, los adornos, cualquier cosa soy la que más me meto en ese tipo de asuntos que mi hermana.

**Mokonawiz:** En accesorios sí, cuando se trata de detalles ahí me metes.

**Sakuraome:** Así de con cualquier cosa de mini puntada ahí en el trajecito ahí anda mi hermana porque yo me desespero.

**Mokonawiz:** Así como bordaditos, piedritas, cosas así, o sea los detallitos que necesitan mucha paciencia y que no me desesperen porque sino ya valimos “queque”

**Sakuraome:** Entonces ahí verás que nos lo dividimos, cada quien como a su fuerte.

**Mokonawiz:** Sí

¿De alguna manera hay alguien que te ayude a realizar tu cosplay?

**Sakuraome:** Pues entre las dos, buscamos tutoriales en youtube hacemos preguntas a conocidos, digo estoy en la Facultad de Arquitectura y Diseño y a mi lado están los de Industrial y así como que oye ¿qué me recomiendas para hacer esto?, y cosas por el estilo y ya después lo complemento viendo videos en youtube o algo. Por ejemplo, lo último que hicimos fue pintar resina para unas piedras (me muestran las piedras que hicieron), nunca lo habíamos hecho y así como que ¡diablos como se hace!, y pues ahí preguntando dónde comprar, cómo hacerlo, entonces ayuda... también se puede decir que mi mamá nos ayuda cuando ya estamos así de que al día siguiente es la convención y no he terminado mi traje, “ay, yo les ayudo” y ya se pone a coser un botoncito o cosas por el estilo.

Aproximadamente ¿Cuánto tardas en hacer un cosplay con todo y prompts?

**Sakuraome:** Depende mucho del personaje porque hay personajes que son sencillos, los que son uniformes, pues digo, en dos tres días ya tienes el uniforme completo, pero por ejemplo otro que necesite las espadas, el sombrero, que los adornos o cualquier otra cosa te puedes tardar de una semana a dos o tres, incluso hay quienes se tardan hasta seis, siete meses. En nuestro caso, lo más que nos hemos tardado es un mes.

¿Con que personaje?

**Mokonawiz:** Tengo uno de tres semanas que es Yuko Ichihara y tengo otro de un mes, ah no tengo 2 de un mes, una es Hikaru Shido versión celestial y a María Renard de Castlevania.

**Sakuraome:** Y en mi caso complicados así de un mes, Umi Ryuuzaki versión celestial y Aeón de Castlevania.

¿Cuándo tienes puesto tu cosplay en alguna convención que es lo que más te gusta hacer?

**Sakuraome:** ¡Bailar! (risas), de todo. Pues digamos que hasta cierto punto tú cuando estás en la escuela sin un cosplay te comportas normal, lo que se supone que es normal con todos los demás que no son de este ambiente no, pero te pones un cosplay y puedes hacer lo que tú quieras, o sea te desinhibes totalmente y dejas de ser lo que eres o lo de costumbre entonces te pones a gritar, a bailar, puedes abrazar a medio mundo y bueno es bastante

divertido.

**Mokonawiz:** Te conviertes en otra persona o puedes hacer otras cosas, puedes platicar como el personaje, a veces son muy lindos, a veces son bien mamones, a veces son bien tiernos, a veces son de no me mires y así. Así que puedes actuar de la forma que tú quieras. (Intervención mía “no necesariamente como el personaje”) exacto no necesariamente como el personaje.

**Sakuraome:** Bueno depende o sea hay que buscar el equilibrio porque no siempre, porque una que llega a ser alegre y escoge a un personaje serio porque le gusta, pues no todo el día va a poder estar así de mmm (mueca de malhumor) de que todo el mundo se muera o se la estoy mentando a todos, pero dentro de lo que cabe, a la hora de la fotografía o a la hora de representar a tu personaje en un performance o algo, si es importante tratar de tener la esencia del personaje.

Interrupción por petición de algunos chicos de fotografías.

¿Has realizado alguna presentación en una convención?

**Sakuraome:** Ehm ¿tres?

**Mokonawiz:** Sí tres. Llevamos Castlevania Judgment que fue un fracaso total, llevamos Sakura Card Captors que nos divertimos bastante.

**Sakuraome:** ¡Ay si era la declaración de Shaoran a Sakura!

**Mokonawiz:** D Gray Man en la que pasamos a bailar, también fue muy divertido.

¿Qué fue lo que hicieron?

**Sakuraome:** En la de Castlevania Judgment disque... (Interrupción de su hermana)

**Mokonawiz:** Disque peleamos.

**Sakuraome:** Pero como no podíamos golpear las armas porque se nos iban a romper y demás, pues como que le pegábamos al aire y no le pegábamos y no coordinábamos, y entonces ahí fue nuestro ridículo increíble y estamos traumadas hasta la fecha. Luego tenemos el de D Gray Man, ahí inventamos una escena donde estaban hechizados y los pusimos a bailar incluso a Kanda que es el más serio y así (risas).

**Mokonawiz:** Sí hasta le jalaron el cabello fue tan divertido (risas).

**Sakuraome:** Sí me jalaron el cabello.

**Mokonawiz:** Y la última...

**Sakuraome:** Y la ultima fue de Sakura Card Captors, ahí participamos con otra amiga que

fue Sakura y digamos que fue la escena final.

**Mokonawiz:** La batalla contra Eriol al final.

**Sakuraome:** Y la declaración de Shaoran, que hubo un momento en que hubo una pose algo comprometedor, pero no importo, al final así de que ¡ay qué bonito!

**Mokonawiz:** Y a la gente le gustó, se escuchaban los gritos todos ¡waay!

Y ¿lo ensayan o lo que salga?

**Sakuraome:** Deberíamos de ensayarlo pero (risas) siempre terminamos los trajes a última hora y nunca lo podemos ensayar, y entonces digamos que estamos así como que un día antes disque ensayando cuando lo tenemos que hacer, pero lo recomendable sería ensayarlo para que no se te olvide como me pasó y poderlo hacer bien sin ningún problema.

O no es ¿por el hecho de ya haberlo visto en la caricatura, ya más o menos sabes lo que pasa?

**Mokonawiz:** Más o menos puedes improvisar algo, pero cuando quieres hacer algo bien, como todo lo tienes que ensayar.

**Sakuraome:** Igual muchos pasan y participan por pura diversión y dicen sí vamos a subir y vamos a pelearnos y está bien se divierten con el cosplay, pero pues algo más entretenido o estético hasta cierto punto se tendría que ensayar, para ser, digamos lo más fiel a la caricatura.

¿Cuándo tienes un cosplay puesto, te gusta actuar como el personaje que representas?

**Mokonawiz:** A mí sí me gusta pero a veces no puedo porque, antes a mí me gustaban todos los personajes muy alegres, me gustan de hecho, pero ahora me he vuelto muy huraña y como que luego no logro darle tanta alegría a los personajes, así como que ups ya ni modo, pero bueno amo los intentos ¿no?.

**Sakuraome:** En mi caso, es que depende mucho porque hay veces que escojo; bueno en el caso de las mujeres no hay tanto problema porque siempre son lindas, bonitas y lo que tú quieras, pero en el caso de los niños los que me gustan son generalmente los mamoncitos o los que odian al mundo, son serios y entonces no puedo andar seria todo el tiempo y siempre ando este, si tengo con quien ando haciendo Yaoi (risas) o ando haciendo cualquier cosa que me quite la cara de “fuchi” que tiene el personaje, pero en las fotos sí me pongo serio.

¿Qué significa para ti el que te fotografíen o te pidan una fotografía?

**Mokonawiz:** Es algo muy lindo porque significa que a la gente le gustó tu trabajo y es como un reconocimiento, es como si te dijeran ¡wuau lo hiciste bien!, y la verdad yo opino que la gente toma fotos porque les gusta, por eso me gusta.

**Sakuraome:** Yo normalmente no me gusta que me tomen fotografías, pero me pongo un cosplay y estoy así de ¡ay sí vamos! sube, baja, foto y que no se qué, ¿Por qué? porque hasta cierto punto creo que la fotografía, los photoshoot, el cosplay me ha ayudado a mejorar mi autoestima y entonces es una de las formas en las que me gusta cómo me veo, me siento bien, me siento a gusto y creo que eso es lo principal, que me ayuda en la autoestima.

¿Es la misma sensación que te pidan una fotografía a realizar un photoshoot?

**Sakuraome:** No, es totalmente diferente

**Mokonawiz:** Un photoshoot es para irte a divertir porque tú eliges tomar tus fotos, entonces pues es el momento de ¡oh vamos a disfrutar al cien el traje! ¿no?, y entonces puedes ya agarrar y jugar con el personaje en muchas poses y en muchos lugares y una foto pedida en una convención es porque les gusta.

**Sakuraome:** Yo lo veo a un photoshoot como “yo quiero ser el personaje y quiero estar en el mundo del personaje y busco una locación lo más parecida a la caricatura para que se vea real y es divertido, como dice mi hermana es divertido, entretenido porque con los amigos juegas, haces bromas o lo que tú quieras, pero creo que lo principal es eso, buscar un lugar en donde se vea bien y que no se vea como saturada o sucia la foto, porque luego salen cosas como salió un pedazo de papel atrás del cosplay, o el bote de basura y te quedas así como de demonios, pero pues bueno en una convención las fotos que te piden son, como ya lo habíamos dicho, como un halago.

### **Entrevista:**

Paulina - Alias Pau Uzumaki  
Ficha Curricular  
25 de octubre de 1988  
Nacionalidad: Mexicana  
Egresada de la licenciatura en Diseño Gráfico  
Estado civil: Soltera

¿Cómo escoges a los personajes con los que haces cosplay?

**Pau Uzumaki:** Bueno primero escojo que el personaje me guste, me enamore de él y me identifique con él y de ahí lo que sucede es que hago el traje, pero hay veces que, por ejemplo mis amigas me dicen haz un grupal y les digo no pues si hay que escoger un tema y ya de ahí ellas escogen, por ejemplo Gina y su hermana escogen un anime y me dicen escogimos esta y esta elige cual y ya de ahí yo elijo el personaje y si no conozco de la serie pues ellas me dicen.

¿Alguien o algo influye en esa decisión? Es decir, ¿sólo ellas influyen en esa decisión?

**Pau Uzumaki:** Ajá, solo para hacer grupales, y a veces influyen un poco para, pues si para estar acompañada digamos y que se vea más espectacular.

¿De los cosplays que has hecho, te has basado en una característica especial del personaje o significado especial para ti, para escogerlo?

**Pau Uzumaki:** Sí, bueno de los que me han gustado así demasiado, de enamorarme del personaje si es por la razón por la que me identifico, lo que pasa ahorita con Taiga o con Naruto o también los elijo más por la dificultad, los retos, por ejemplo a Rem, por el detalle.

¿Los personajes que sueles elegir son difíciles en su caracterización?

**Pau Uzumaki:** Mmm, por ejemplo Rem sí, me tardo como media hora maquillándome porque está toda de blanco, desde conseguir el maquillaje que le dé al tono, tratar de hacer que se parezcan los rasgos, tratar de definirlo y ya con otros personajes que no necesitan tanto maquillaje pues sí busco que el tono de los ojos sea el adecuado, sí me fijo más en ese detalle cuando me maquillo.

¿Cuánto tiempo le dedicas al maquillaje de tus cosplays?

**Pau Uzumaki:** Varía dependiendo del personaje, por ejemplo si es niña me tardo 30 minutos, o con los hombres ya es menos en 10 minutos ya está, entonces depende mucho del personaje porque algunos requieren pestañas postizas, o pupilentes o un maquillaje muy dramático

¿Suele ser este un factor para elegir el tipo de cosplay a realizar?

**Pau Uzumaki:** Ehm, en parte sí y en parte no, en lo que me fijo más es en el cosplay si lo puedo lograr hacer, más en el físico, incluso me llevo a basar en algunos cosplays que otros cosplayers hayan hecho para ver como lo hicieron y analizarlo, pero no me fijo mucho en el maquillaje.

¿Qué es lo que sueles hacer a la hora de realizar tu vestuario y los accesorios de tu cosplay?

**Pau Uzumaki:** Bueno, primero me fijo en todos los detalles que lleva el personaje, después procedo a dibujarlo en conjunto y por separado y procuro que a la hora de comprar la tela tenga la misma caída, el mismo tono, que se parezca a la tela del personaje ya después procedo a lo que es patronaje, y ya después del patronaje procedo a coser y ya de coser ya empiezo a hacer las pruebas y a ver que le falta y ya de ahí le empiezo a meter cada detalle por ejemplo los botones, una cadenita, un collar o el broche en el cabello.

¿De alguna manera hay alguien que te ayude a realizar tu cosplay?

**Pau Uzumaki:** Ehm pues en apoyo moral mis papás, me apoyan así demasiado y a veces cuando no tengo dinero les digo ay pues este año no voy a hacer trajes, me dicen, “no tú tienes que hacer una buena caracterización porque te gusta” y ya me dan el dinero, pero así en hacerlo no he recibido ayuda me gusta hacerlo sola, por mi misma porque es una satisfacción.

Aproximadamente ¿cuánto tardas en hacer un cosplay con todo y prompts?

**Pau Uzumaki:** Si es muy elaborado como dos meses, pero si es así sencillo, la mayoría de mis cosplays me he tardado en hacerlos un día o dos días en hacerlos.

¿Cuándo tienes puesto tu cosplay en alguna convención que es lo que más te gusta hacer?

**Pau Uzumaki:** Bueno llego primero a caracterizarme ¿no? y obviamente debo de apegarme al personaje de principio a fin, desde que me lo pongo hasta que me lo quite y de hecho en ninguna convención he sido yo; si es un personaje muy oscuro actúo así para llamar la atención y que te digan ¡ah foto, foto!

¿Has realizado alguna presentación en una convención?

**Pau Uzumaki:** Una vez

¿Qué personaje fue?

**Pau Uzumaki:** Fue Rem la shinigami y bueno fue más porque me obligaron a participar pero en sí no suelo hacer presentaciones.

¿Qué hiciste?

**Pau Uzumaki:** Pasé con otro shinigami e hicimos ahí según una tipo como combinación de personajes y luego los matamos con una Death Note, estuvo medio raro.

¿Cuándo tienes un cosplay puesto, te gusta actuar como el personaje que representas?

**Pau Uzumaki:** Sí, de hecho es lo que deberían de hacer los cosplayers, actuar como el personaje y te tienes que ahí empapar primero, ver la serie y ver todo, todo, todo, movimientos o hasta como frunce la ceja o cosas así para poder entenderlo y para la foto estarlo cambiando, no siempre vas a estar con el mismo personaje igual.

¿Qué significa para ti el que te fotografíen o te pidan una fotografía?

**Pau Uzumaki:** Significa que les gustó mi trabajo y es una satisfacción para mí, pues si no, como lo hago, les gustó como me quedó, me veo bien y me quedó muy bien la caracterización por eso me piden foto y se los agradezco infinitamente

¿Es la misma sensación que te pidan una fotografía a realizar un photoshoot?

**Pau Uzumaki:** No, no, porque para el photoshoot, pues ya tienes la escenografía o ya tienes ahí la locación o lo que sea y pues nada más es el fotógrafo y con quien vayas a fotografiarte o tú sola y es actuar y demás, ver detalles. Y unas fotos en la convención es como, como decirlo, como que te da más emoción por eso, porque dices ¡ay qué bueno me pidió foto!, le gustó mi trabajo. Me gusta más que en las convenciones

**Entrevista:**

Rosa Vilchis – Alias Roxas

Ficha Curricular

8 de febrero de 1989

Nacionalidad: Mexicana

Estudiante de Diseño Gráfico y Diseñadora de Modas

Estado civil: Soltera

¿Cómo escoges a los personajes con los que haces cosplay?

**Roxas:** Yo principalmente veo que tanto me identifico con ellos y que sean rubios, es una cosa muy curiosa y que siempre elijo que sean rubios y si tienen esa chispa que me agrada digo va hago ese, Len Kagamine, Roxas en todo caso e igual son contaditos, pero más que nada me fijo en esas 2 cosas.

¿Alguien o algo influye en esa decisión?

**Roxas:** Sí, muchas veces te dice el amigo oye has tal cosplay es que para mi grupal te quedaría, por ejemplo hice a Miku de Venomania por Liz que tiene su versión de Luka de Venomania y me dijo oye te queda y yo así de bueno es Liz, igual Liz va a hacer a Aqua porque le dije oye te quedaría muy padre Aqua, pero la gente y los amigos siempre; igual mi novio me dice oye mi amor te quedaría bien tal traje, entonces la gente muy cercana influye mucho en nuestras decisiones, igual haces un traje que dices ¡ay no me gusta! pero por X o Y persona sí lo harías pero es como que en todos los casos.

¿De los cosplays que has hecho, te has basado en una característica especial del personaje o significado especial para ti, para escogerlo?

**Roxas:** Creo que el factor de rubio es como si te digo ¡ay es rubio!, va me gusta por eso por ejemplo, Roxas me gusta mucho su gabardina y hasta que la destruí casi, casi la dejé de usar, pero siempre procuro poner un poquito de mí o una característica o algo, por ejemplo Meiko me gusta porque el color rojo me encanta y dije rojo-Meiko, pelo café pero dije ¡ay es una pequeña característica pero es rojo!

¿Los personajes que sueles elegir son difíciles en su caracterización?

**Roxas:** Este, no, realmente no, o sea me han tocado pocos que digas que la super marca o el maquillaje, con los de Vocaloid lo que es el 02 o el 01, pero siempre son maquillajes muy sencillos, de la sombrita o el delineado ya son maquillajes un poquito más elaborados, pero por lo mismo del maquillaje procuro que sean más sencillos

¿Cuánto tiempo le dedicas al maquillaje de tus cosplays?

**Roxas:** En convención una hora de que digo me levanto agarro me limpio la cara me empiezo a maquillar, me tomo mis horas, me delinear con una paciencia increíble y en una hora el maquillaje y ya el cosplay me lo pongo en 10 minutos, 15 minutos o incluso menos, pero el maquillaje sí es de que agarro me siento, respiro y saco todo el ser.

¿Suele ser este un factor para elegir el tipo de cosplay a realizar?

**Roxas:** Que crees que no, no, no de hecho no o sea digo no por ejemplo con Meiko no tiene un maquillaje así pero me gusta darle ese énfasis porque es de la forma en que me maquillo usualmente porque es un plus como que ponerle un poco de mí al personaje.

¿Qué es lo que sueles hacer a la hora de realizar tu vestuario y los accesorios de tu cosplay?

**Roxas:** Pues por ejemplo que voy a hacer X personaje, digo ok lo veo que lleva, que no lleva no pues va. Patronaje va, es una blusa tal así y así o que la puedo hacer o que la puedo comprar, no si la puedo hacer veo como la patrono, ya cuando tengo digamos que, hago una pequeña hojita y digo no pues tantos metros de tela, tal tipo de tela y hago un pequeño sketch de por ejemplo esta blusa tal corte o tal pincita, cuando ya tengo todo listo voy a comprar las cosas, cuando las tengo compradas desalojo todo lo que es la sala y es cuando comienzo a patronar, ahí patrono, corto patrones, corto tela y comienzo todo lo que es costura y ya al final digamos que es eso de accesorio por acá y ya a la mera hora lo coloco todo al mismo tiempo.

¿De alguna manera hay alguien que te ayude a realizar tu cosplay?

**Roxas:** Sí y no, bueno mis maestros de la escuela en el caso de Meiko le dije, oiga Miss voy a hacer este traje que opina, no pues que pinza al hombro y que si va a hacer la platina de tu falda y con el de Miku de Venomania me dijo mi maestra de una manera muy fuerte, haz una falda globo y ahí le metes tal cosa y yo Miss que cree no vi falda globo, ay perdón mamacita; pues ahí tienes ingeniándomelas, el caso es tener faldas globo , agarro la veo y ya la hago y le digo a la miss así es la falda globo y me dice no que sí y todos esos detalles me los dicen de la escuela pero son casos muy contados porque procuro no mezclar escuela con cosplay porque ya me regañaron una vez.

Aproximadamente ¿Cuánto tardas en hacer un cosplay con todo y prompts?

**Roxas:** Pues pongamos que un sencillo hasta en un día, que diga no tengo nada que hacer, ya tengo todo ya listo un día, uno complejo entre semana y media y tres semanas y así que digas ahorita lo hago y después me voy a hacer cualquier cosa, tengo que ir a la escuela, que tarea, le sigo al cosplay, no es constante es como de que un día sí, un día no, un día trabajo mucho, otro día no trabajo nada son como tres semanas.

¿Cuándo tienes puesto tu cosplay en alguna convención que es lo que más te gusta hacer?

**Roxas:** Posar para la cámara y posar para los que son los stands de cosplays me gusta mucho, cuando me piden foto ya personas como que digo sí va pero que es que la mano por aquí, pero cuando tengo cosplay es cosplay y estoy en los stands de fotos o se me ocurre algo que hacer porque tienes que esperar tu turno y casi todo el día estoy metida en sesión de fotos cuando termino fotos me voy a frikear con mis amigos, cuando me cansa el cosplay agarro y me lo quito, ahorita ya quiero quitarme el cosplay pero como soy de staff ni modo que diga ay ya, pero como llevo botas pues esas sí fui a quitármelas, me las quito, me quedo un rato en cualquier stand y me pongo mis pantuflas porque sí es muy cansado y ya con los

más sencillos me aguanto todo el día. Procuero que cuando tenga puesto todo el traje, andar con todo el traje y no estar a medias porque no me gusta andar por aquí y que me vean como una persona normal.

¿Has realizado alguna presentación en una convención?

**Roxas:** Este fue más bien como en un evento, fue una pasarela México-Japón en CU el año pasado hice como que el intro de Love is War, pero pues no se mucho de performance, prefiero como que sólo llevar el traje que ser el mismo personaje, como que no me llama la atención y cuando lo llego a hacer es más como de ¡Ah! (en tono flojera).

¿Cuándo tienes un cosplay puesto, te gusta actuar como el personaje que representas?

**Roxas:** A veces, por ejemplo si actúo como Meiko andaría toda ebria por la convención entonces pues no, no puedo; entonces cuando voy en el aspecto Roxas, cuando voy con el de Len Kagamine y si veo una Rin pues foto con la Rin da igual la versión pero por ejemplo en el caso de Meiko me gusta mucho las chicas que son muy sexosas así muy sensuales, pero si son para las convenciones sí es arma de doble filo, igual con Miku no me gustaría hablar así (hace su voz aguda casi hablando como Miku de Vocaloid) porque digo no prefiero hablar normal ya si la gente me dice habla así pues va ya lo hago pero casi no, aunque cuando el personaje es malo o de ese estilo como que si voy con cara de enojada y me dicen vienes enojada y les digo no vengo como el personaje, pero en serio no vienes enojada y yo no.

¿Entonces depende del personaje?

**Roxas:** Sí depende mucho, mucho.

¿Qué significa para ti el que te fotografíen o te pidan una fotografía?

**Roxas:** Mira es bonito cuando la gente le gusta tu trabajo aunque hay gente que no saben de qué serie vienes pero como les gusto te piden foto, es pasable porque es llamativo pero yo en lo personal cuando empezaba no me gustaba y entonces me cubría o salía mi mano o un pedazo de mí en la foto ya ahorita me gusta porque digo es parte de mi trabajo y es tanto una unión entre Kameko como de cosplayer y es una experiencia bonita porque dices soy yo y ve tu familia las fotos y dicen esta es mi hija o esta es mi sobrina y yo así de ah no es mi doble, y eso como que molesta un poco y el cómo dejas que te tomen fotos y que las suban a foros y que después digan esta tipa estaba bien buena y es como de arma de doble filo.

¿Es la misma sensación que te pidan una fotografía a realizar un photoshoot?

**Roxas:** No que crees que no, cuando te piden foto y yo poso como yo quiera o como, por ejemplo si vienen los chicos y te piden foto es de posa para esta cámara y luego para la otra y ya y en un photoshoot como que ya te relajas más, te da tiempo de checarte el traje ver si te hace falta algo, que la peluca, te puedes retocar las veces que quieras el maquillaje y en una foto no, no me gusta salir con la bolsa y mi photoshoot es con toda la calma del mundo te relajas, que sí, que no muy diferente y en el photoshoot obviamente sale como tú quieres y

cuando te saca la foto alguien más corres el riesgo de que salgas con el maquillaje mal o a veces sales con los ojos cerrados, o sales hablando o como comiendo moscas y es lo malo.

Esta entrevista en particular se realizó porque Roxas me presentó a esta cosplayer y me pidió que la entrevistaré ya que, según ella, es muy buena en el ámbito del cosplay, por lo que decidí realizarle la entrevista.

### **Entrevista:**

¿Cómo escoges a los personajes con los que haces cosplay?

**Puchys Love:** Normalmente escojo a los personajes o porque me gustan, si me gusta su vestimenta, su personalidad, todo, así tiene que ser el personaje en general.

¿Alguien o algo influye en esa decisión?

**Puchys Love:** No totalmente es mi decisión

¿De los cosplays que has hecho, te has basado en una característica especial del personaje o significado especial para ti, para escogerlo?

**Puchys Love:** Pues en sí los únicos que he escogido son personajes que me gustan y pues los quiero por el hecho de que me gustan, creo que es la única característica que tienen todos.

¿Los personajes que sueles elegir son difíciles en su caracterización?

**Puchys Love:** Hasta ahorita no he encontrado un personaje que yo lo sienta difícil, algunos tienen un poco más de dificultad pero nada imposible hasta ahorita.

¿Cuánto tiempo le dedicas al maquillaje de tus cosplays?

**Puchys Love:** Al maquillaje, depende del tipo de maquillaje y puede variar de una hora a hora y media.

¿Suele ser este un factor para elegir el tipo de cosplay a realizar?

**Puchys Love:** No realmente no, el maquillaje no es un factor importante.

¿Qué es lo que sueles hacer a la hora de realizar tu vestuario y los accesorios de tu cosplay?

**Puchys Love:** Pues una vez ya teniendo el personaje que uno quiere hacer es ver cómo es el diseño del traje o de las armas y de ahí ver que telas podrían quedar, hacer moldes, comprar telas y empezar a coser, empezar a juntar, medir y ya realmente al final no sé, agregarle detalles que falten o así e igual con los prompts, es ver el diseño, revisar de qué manera se va a hacer, comprar los materiales y hacerlo.

¿De alguna manera hay alguien que te ayude a realizar tu cosplay?

**Puchys Love:** En muchas ocasiones me ayuda mi familia o algunos amigos, pero en general los hago yo.

Aproximadamente ¿Cuánto tardas en hacer un cosplay con todo y prompts?

**Puchys Love:** Aproximadamente entre una semana y tres semanas dependiendo del traje, lo que más me he tardado han sido 4 semanas.

¿Cuándo tienes puesto tu cosplay en alguna convención qué es lo que más te gusta hacer?

**Puchys Love:** Lo que más me gusta hacer es que la gente reconozca el personaje que traigo, que me tomen fotos, estar posando interpretando a mi personaje y no sé, estar con mis amigos así con el personaje que traigo.

¿Has realizado alguna presentación en una convención?

**Puchys Love:** Sí, sí los he realizado en pocas ocasiones, realmente no me gusta mucho entrar en concursos pero he entrado en uno que otro y sí he realizado performance

¿Qué personaje fuiste?

**Puchys Love:** En esa ocasión fui Maya del juego Magna Carta y estuve en el concurso grupal con un compañero.

¿Qué fue lo que hiciste?

**Puchys Love:** Si mal no me acuerdo, ya tiene un buen rato que fue esta, el personaje se trataba de cómo es una maga y el otro es como que así un personaje malo, los dos interpretando una pequeña pelea donde ella gana.

¿Cuándo tienes un cosplay puesto, te gusta actuar como el personaje que representas?

**Puchys Love:** En cierto modo sí y en cierto modo no, no dejo de ser yo pero si como que tomo ciertas características del personaje entre poses y cosas, para que ahora sí interpretar a mi personaje pero sin dejar de ser yo.

¿Qué significa para ti el que te fotografíen o te pidan una fotografía?

**Puchys Love:** Significa que reconozcan mi trabajo, que les guste mi trabajo de lo que hice con el cosplay.

¿Es la misma sensación que te pidan una fotografía a realizar un photoshoot?

**Puchys Love:** Más que nada cuando me piden una foto en alguna convención ahora sí que la gente reconozca mi trabajo es algo muy bonito porque te dicen ¡ay mira el personaje sí es

el personaje!, y te piden la foto y cuando se realiza el photoshoot, en mi caso yo soy la que organizo el photoshoot y digo quiero una fotografía bien con mi traje entonces yo organizo la idea y es un poco más personal, es como que mi idea y quiero que el ángulo se vea así y así.

Como se puede observar las entrevistadas son distintas ya que algunas cosplayers se explayaron más y otras lo hicieron escuetamente aunque en muchas respuestas hay una gran similitud sobre todo en el tópico de fotografía. Este tópico surgió a raíz de la primera entrevista y por las interrupciones que las chicas hacían a esta para hacer caso a las personas que les pedían una fotografía, de hecho me parece que es un punto muy importante ya que en muchas de las preguntas realizadas se menciona la fotografía.