



HACER
COSPLAY Y
SER
COSPLAYER

Por:
EuceneKo!



HACER COSPLAY Y SER COSPLAYER

EL COSPLAY COMO MANIFESTACIÓN ARTÍSTICA PROPIA DE UN ENTORNO SUBCULTURAL

EVELY LÓPEZ VILLALBA

Proyecto de grado para optar al título de
MAESTRA EN ARTES VISUALES

Asesora de grado:
Estefanía Tapasco

Director:
Ricardo Hernández

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
CEAD José Acevedo y Gómez

2021 - 2022

CONTENIDO

1. RESUMEN	7
2. AGRADECIMIENTOS	9
3. JUSTIFICACIÓN	10
4. PROPÓSITOS	13
Objetivo general	13
Objetivos específicos	13
5. MARCO ARTÍSTICO Y TEÓRICO	15
Contexto artístico e histórico	15
La obra	15
Las narrativas graficas	15
Tipos de narrativas graficas	21
El comic como expresión artística	25
La ficción y sus comunidades de seguidores	28
El concepto	30
Hacer cosplay y ser cosplayer	30
Cultura geek: la cuna del cosplay	34
Las convenciones	36
Otros agentes presentes en el cosplay	38
El cosplay en Colombia	42
Comunidad de cosplayers en Colombia	42
Tendencia y alcance del cosplay en Colombia	44
Cosplay en tiempos de pandemia	45
Contexto teórico	48
El ser social	48
Ser social y funcional	49
Las 5 pieles de Hundertwasser	54
La importancia social del cuerpo y el vestido	55
El ser funcional	61
Roles sociales	61
Globalización y choques socioculturales	63
Subcultura y multiculturalidad	67
Las aficiones y sus fenómenos sociales	72
Contexto conceptual	78
Cosplay: subcultura	78
Cosplay: ¿Arte?	82
La performatividad del cosplayer	86
Referentes artísticos	90
Persépolis	91
The Boat	92

Steve Cutts	93
El manga japonés	95
Los gatos: dioses de todos los tiempos	97
Garfield	98
Gaturro	99
Simon's Cat	100
Lingvistov	101
6. INVESTIGACIÓN CREACIÓN	103
La iniciación	103
Vocación del cosplayer	111
Crónica de mi asistencia a sofa the exhibition 2021	119
7. PROCESO CREATIVO	139
Statement	139
Síntesis del proceso cosplay	140
Texto narrativo	141
Guion literario	145
Fichas de personaje	161
Derrotero	165
Planeación del primer derrotero	165
Derrotero final	170
Modificaciones al derrotero en el proceso	173
8. REGISTRO DEL PROCESO	175
BOCETOS INICIALES	175
DISEÑO DE PERSONAJES	179
PROCESO DE CREACIÓN	181
PUBLICACIÓN, MONTAJE Y EXHIBICIÓN	186
Arte digital y nuevas museologías	186
Exhibición final de la obra (sitio web)	192
Exposición virtual	198
9. REFERENCIAS (BIBLIOGRAFÍA)	199



1. RESUMEN

Muchas expresiones artísticas se han originado como resultado de dinámicas culturales que responden a necesidades sociales dentro de una comunidad específica, iniciando como parte de la cotidianidad de hábitos o costumbres propias, conformando parte de los lenguajes internos, y llegando a cobrar, con el tiempo, un valor de importancia tan grande para los miembros de estos grupos, que su apreciación eleva estas dinámicas a niveles de identidad, apropiación y pertenencia desde dentro y hacia afuera de su círculo social de origen.

Así pues, la resignificación de objetos, actividades, costumbres y obras creadas por el hombre ha construido a lo largo de los tiempos una gran parte de lo que es la historia del arte, el patrimonio cultural y sus diversas vertientes. En la actualidad, estas manifestaciones artísticas producto de la cultura y la subcultura, siguen siendo el origen de prácticas que con el tiempo han llegado a ser identificadas como arte, empezando por parte de los mismos miembros de las comunidades que los originan y siendo también sustentados posteriormente en el análisis y la investigación dentro del campo artístico.

El Cosplay y las narrativas gráficas como el comic son muestra de cómo las expresiones propias de una comunidad cultural vigente pueden llegar a ser vistas y apreciadas como manifestaciones artísticas, en la práctica y en la esencia, tanto por parte de quienes lo practican como por parte del resto de la amplia sociedad.



2. AGRADECIMIENTOS

A todas aquellas personas que de alguna u otra forma contribuyeron para que este proyecto fuese posible, regalándome una entrevista, compartiendo tiempo conmigo, ayudándome en el proceso, aportando a la construcción de este trabajo, o sencillamente posando para mi cámara.

Y especialmente gracias a Kirara y a Orión que, aunque sé que no lo comprenderán nunca (ni ellos, ni los humanos que me leen, ni prácticamente nadie), son mi motivación e inspiración.



3. JUSTIFICACIÓN

Las narrativas graficas son un medio de expresión y comunicación artística que hibridan la literatura y las artes visuales, cuyos orígenes técnicos pueden remontarse a prácticas utilizadas por las civilizaciones de la antigüedad, como por ejemplo el jeroglífico egipcio o la decoración arquitectónica romana e hindú (Radulescu, 2014). Hoy en día, estas narrativas no solo hacen parte de un importante sector del mercado del arte del entretenimiento, sino que, gracias a su enorme acogida por parte de un sector de la sociedad, han generado toda una serie de movimientos subculturales alrededor suyo.

Seguramente todos alguna vez leímos algún tipo de narrativa grafica que llegó a entretenernos, sea esta un comic, una historieta, una tira cómica o incluso, un meme, como la más reciente manifestación de esta clase (Valdés, R. J. 2019). He sido siempre una gran admiradora de las narrativas graficas en general, y han sido precisamente estas las que me han incursionado desde temprana edad en el mundo de las artes. Me inspiré a contar historias, a comunicar, a crear, y a expresarme mediante el dibujo, gracias a que por allá en los 90s leía las tiras cómicas dominicales que se publicaban en el periódico El Tiempo. Le debo a esta forma de arte mi pasión actual por el mundo artístico y la elección de esta carrera profesional que estoy por terminar. Así como yo, muchas otras personas son grandes admiradoras de las narrativas gráficas, incluso desde muchas décadas atrás, desde la era dorada del comic; juntos hemos conformado una comunidad de seguidores que se ha consolidado mediante un fenómeno de máxima difusión informativa presente a nivel global.

El cosplay nace como una práctica propia del grupo de admiradores de las narrativas de ficción, y ha logrado tener mayor recepción dentro de los seguidores de las narrativas graficas más populares, como el comic y el manga. En este proyecto presento una simbiosis entre la práctica del cosplay, como concepto, y el comic, como el medio, con el fin de exponer estas dos expresiones artísticas como producto de dinámicas sociales propias de un grupo subcultural.

Si tenemos en cuenta que el cosplay es una expresión artística en sí misma, podría afirmar que muchos artistas han llevado a cabo proyectos artísticos alrededor de todo lo que enmarca el mundo del cosplay. Sin embargo, se encuentran muy pocos registros de proyectos artísticos bajo esta temática que no estén dentro de la práctica en sí misma, sino que

refieran a ella y la exploren desde otros medios. Soy cosplayer desde hace 10 años. Por lo tanto, este proyecto me permite hacer una exploración artística autorreferenciada de una actividad poco reconocida en el contexto local general, brindándome la oportunidad de narrar a mis lectores, desde adentro de la comunidad, un poco sobre de que trata este mundo subcultural y que nos motiva a quienes lo practicamos a estar en él: mostrar a grandes rasgos lo que significa **hacer cosplay y ser cosplayer**, la esencia y la práctica, a manera de presentación.

Se proyecta la creación de un comic digital autoconclusivo (*one-shot*) o novela gráfica corta, que exprese en su narrativa las vivencias, las cotidianidades, las emociones y los sentimientos que los cosplayers experimentan en la práctica de esta actividad artística, en una reflexión obtenida a partir de mi propia experiencia y de palabras mismas expresadas por algunos cosplayers, que resultan ser mayoritariamente comunes entre los miembros de la comunidad.

En Colombia, hay cerca de 5.600 cosplayers activos en las comunidades virtuales de Facebook (Comunidad de Cosplayers colombianos, 2010), y alrededor de unas 12000 personas se autorreconocieron como cosplayers en el año 2019, de acuerdo al informe de gestión de asistencia al evento SOFA (Instituto Distrital de Turismo, 2019). Aunque estas cifras y su proveniencia suenan poco convencedoras para determinar una cantidad aproximada a nivel nacional, son todo lo que hay, y he aquí una razón importante por la que considero es preciso motivarse a investigar sobre esta temática, desde todos los ámbitos sociales posibles, puesto que no existen muchos estudios e investigaciones formales sobre el tema, a pesar de abarcar un importante grupo cultural y comercialmente activo. Quizá la falta de estudios se deba al carácter poco oficial y de ocio que las actividades propias de esta comunidad suelen tener por etiqueta popular, o también a que no representa una cantidad destacable con respecto al total de la población del país. Sin embargo, esta comunidad es cada vez más creciente, debido al desarrollo y alcance de las manifestaciones culturales de la era digital, pues el cosplay hace parte de los movimientos subculturales de mayor alcance y cobertura en todo el mundo durante las dos últimas décadas: la *cultura Geek*, que ha aumentado su número de seguidores y adeptos gracias al auge de la internet y las nuevas tecnologías de la comunicación global como medios de creación y producción artística en la era digital.

En este proyecto se busca destacar el alcance e impacto del arte de los nuevos medios, de los productos culturales transmediales, y de las manifestaciones socioculturales de la era digital, como medios de generación de arte y patrimonio. También se quiere resaltar la importancia de la imagen dentro de las artes visuales como medio comunicativo y expresivo.

El uso de recursos gráficos como formas de expresión, la condensación de ideas y de conceptos a través de imágenes, íconos y símbolos, la emulación del movimiento, la composición visual - espacial, y por supuesto, la ilustración y el dibujo, son elementos en los cuales he encontrado la manera más pertinente para ejercer como artista. Las técnicas anteriormente mencionadas, gracias a su directa representatividad, permiten la fluidez de la comunicación del mensaje de la obra, orientado a la recepción por parte del espectador final, que convierten el arte en un lenguaje cargado de aspectos semióticos dentro de un contexto social y cultural. Este proyecto orienta, intrínsecamente, tanto en el proceso conceptual como creativo, a exaltar la importancia social de la imagen y la comunicación en el arte.

De acuerdo con Daza (2009), el arte se desarrolla en una triada conformada por el creador, la obra y el espectador. Si aceptamos que el espectador es una arista importante en la triada de la producción artística, considero que debería tener la misma relevancia para el artista que su propio concepto expresivo al momento de la planeación y el desarrollo de su proceso creativo. Por esto, dentro de mi ejercicio artístico aplico el uso de lenguajes gráficos que sean entendibles y de fácil comprensión para un público más o menos abierto. Creo que el artista se debe a su público, y que el arte está hecho para comunicar y ser admirado, entonces, la acogida y apreciación de la obra es una de las mejores retribuciones que como artistas llegamos a recibir hacia nuestro trabajo. Por lo tanto, resulta ser labor de los artistas lograr conectar con el público, presentar y exteriorizar desde la comunidad artística y hacia la sociedad su propio trabajo, para que el arte reciba la retribución y admiración que merece. Entonces, mediante este proyecto encontré la oportunidad de transmitir, como cosplayer, lo que esta práctica significa, mediante un ejercicio artístico diferente al mismo, con el fin de presentar a otros públicos la esencia interna de la subcultura.

4. PROPÓSITOS

OBJETIVO GENERAL

Mostrar a los lectores la práctica del cosplay, a través de la creación de un comic digital one-shot escrito desde un trabajo de reflexión autorreferencial, para expresar situaciones, vivencias y sentimientos comunes que se experimentan dentro de esta subcultura.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar los fenómenos intrapersonales e interpersonales que derivan en los individuos la pertenencia y conformación de subculturas, para explicar las prácticas y actividades propias de la comunidad de cosplayers como dinámicas de un grupo social minoritario.
- Explorar las narrativas graficas-visuales como medio de producción artística.
- Narrar cómo se desarrolla la actividad del cosplay en un contexto local, general y actual.
- Exponer el significado de ***hacer cosplay y ser cosplayer***, desde dentro y hacia afuera de la comunidad subcultural.

5. MARCO ARTÍSTICO Y TEÓRICO

CONTEXTO ARTÍSTICO E HISTÓRICO

LA OBRA

Las narrativas graficas

Son todas aquellas obras narrativas de carácter híbrido entre ilustrativas y literarias (imagen y texto), en cuya narrativa la imagen representa un alto valor significativo y compositivo, aun por encima del texto escrito mismo. Aunque en un principio, los autores que han tratado esta clasificación artística coincidían en que las narrativas graficas se conformaban de una secuencia de imágenes, hoy en día, y posterior a la globalización digital desarrollada a partir de la primera década del 2000, se considera que un único cuadro o viñeta ya constituye una narrativa gráfica, siempre y cuando sea capaz de cumplir con la continuidad espacial y temporal narrativa que las caracteriza, apelando al sentido interpretativo y social que los lectores son capaces de otorgarle (Rodiek C. (2017).

Las narrativas graficas pueden definirse en términos técnicos como un tipo de texto narrativo icónico verbal, es decir, aquel que se construye a partir de elementos visuales y textuales que se complementan para comunicar una idea contextual. El componente icónico se conforma por una o varias composiciones de imágenes en secuencia, por lo general ilustradas o dibujadas de manera artística, que construyen cuadro a cuadro una narrativa de sucesos y una emulación del movimiento temporal y espacial, enmarcadas en encuadres y planos de tipo fotográfico y cinematográfico llamados viñetas. El componente verbal —que es a la vez icónico por su diseño visual y tipográfico—, está conformado por los textos escritos en bocadillos o globos, que son el elemento que representa el

dialogo verbal o la narración relatada, además de otras anotaciones textuales que complementan la interpretación de la imagen, como las onomatopeyas, que son transcripciones literales de sonidos ambientales. En conjunto, todos estos elementos buscan construir situaciones de acción, en donde el espectador deberá decodificar el conjunto de estos códigos comunicativos y la secuencia de los mismos, para lograr una completa interpretación de la situación que el autor-artista quiere narrar. (Portal académico CCH, 2012).

La intertextualidad es una de las características principales de la narrativa gráfica, que une la decodificación completa del resultado de la relación entre texto, imagen y contexto cultural. El factor cultural aparece acá como un referente importante para la correcta interpretación de los elementos que componen una narrativa gráfica, todos los anteriormente enunciados, puesto que el componente verbal se rige por los diferentes factores sociales que modifican y conforman el lenguaje dentro de las diversas comunidades (Radulescu, 2014). Asimismo, podemos considerar los aspectos estructurales propios de las narrativas gráficas, como lo son el uso de viñetas, globos y onomatopeyas, como otra forma de contexto cultural implícito en el medio artístico mismo.

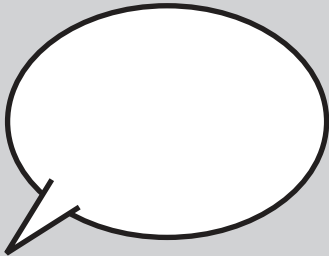
Es imprescindible asociar las narrativas graficas a los estudios semióticos que vinculan el arte a la comunicación y el lenguaje, puesto que estamos hablando también de literatura directamente. El arte es, desde el punto de vista semiótico, un lenguaje secundario que usa elementos sociales para producir un mensaje artístico, tomando como punto de partida la lengua y los lenguajes naturales dentro de un contexto social determinado. El discurso artístico se presenta como la materialización del texto artístico que el autor-artista plantea como su idea original, el mensaje a ser plasmado mediante la obra, el cual está influenciado inevitablemente por aspectos sociales y culturales, convirtiéndose en un producto también de la retroalimentación del emisor sobre su contexto. La función estética del arte se vincula directamente a la función poética del lenguaje, donde la comunicación incide sobre el mensaje mismo, usando recursos estilísticos y estéticos en el código para conformar su sentido global. Entonces, el proceso comunicativo del arte requiere de una doble decodificación: a la vez que se interpretan los elementos básicos del lenguaje natural, se debe aplicar una connotación social y contextual del sentido de los recursos estilísticos y estéticos sobre los significantes presentes en el mensaje, esto tanto por parte del emisor del mensaje a la hora de emitirlo, es decir el artista que crea una obra, como por parte del receptor, ósea el espectador de la obra. El carácter impersonal y subjetivo de la práctica artística, convierte al artista-autor en emisor y receptor autocritico, en el proceso creativo, para sistematizar sus planteamientos en la obra teniendo en cuenta el uso funcional de los lenguajes aplicados (Talens, J., Romera Castillo, J., Tordera, A. & Hernández, V. 1980). En consecuencia, la

semiótica nos plantea que para la producción artística –principalmente de carácter literario– es importante tener en cuenta los factores estructurales y funcionales de los lenguajes internos que conforman el discurso artístico en la planeación y creación de la obra, siendo estos, para el caso de las narrativas gráficas, el texto y la imagen conjuntos, y así poder cumplir efectivamente el proceso comunicativo implícito en una narración.

Las narrativas graficas tienen un lenguaje propio. Cuñarro y Finol (2013) escribieron un artículo para la Revista Signa de la Universidad de Zulia, en donde hacen un estudio semiótico sobre los diferentes códigos y convenciones que se utilizan en el comic, en un hecho lingüístico e icónico-gráfico propio. Aunque ellos refieren el estudio al comic y la novela gráfica, en realidad son en su mayoría características comunicativas y gramaticales que comparten todas las demás tipologías que hacen parte de la categoría. Algunos de elementos lingüísticos mencionados por los autores, y que aplican a todas las narrativas graficas en su lenguaje estructural y compositivo siendo códigos comunes, son:



- El globo de texto, que se usa para indicar el dialogo activo de los personajes. Es un texto enmarcado que relaciona al personaje con un dialogo, mediante una flecha. Según su forma, puede expresar:



- ▶ la voz viva, si su línea es lisa.
- ▶ la voz en off o el pensamiento verbalizado, si la flecha de relación ha sido sustituida por burbujas.
- ▶ la imaginación o los sueños, cuando la forma del globo es similar a una nube.



- ▶ una voz electrónica, si su línea es en zigzag o puntiaguda.
- ▶ Un globo con muchas flechas de relación, indica que dos o más personajes están diciendo lo mismo al tiempo.
- ▶ Bordes irregulares o temblorosos, indican voz de inseguridad o miedo.



- El cartucho, didascalía o acotación, que es un cuadro de texto que se usa como una acotación o aclaración externa, o en caso de existir un narrador, como la voz fuera de imagen del mismo.



- Las líneas de movimiento, que son rayas paralelas que se usan para simular un desplazamiento o movimiento, de un objeto, un personaje o de las condiciones del clima.



- La onomatopeya, que es la transcripción literal de un sonido ambiental, con un valor de representación acústico-visual.
- Los paneles o viñetas, que son los marcos gráficos que delimitan la serie de imágenes contextuales y expresan momentos espacio-temporales de la narración.
- La metáfora visual y el lenguaje no verbal, que hace referencia a todos otros aquellos elementos comunicativos de la imagen que no son el texto literal ni el lenguaje hablado. Aquí podemos señalar la expresión corporal y gestual, la interpretación de condiciones espaciales y ambientales, la lectura de signos, y todos los demás elementos que dentro de cada viñeta den cuenta de la situación global de cada momento de la historia.

Con estas 6 convenciones o elementos lingüísticos, nos es posible identificar qué tipo de obras podrían clasificarse como narrativas gráficas a través de la historia del arte.

Los orígenes de las narrativas gráficas están relacionados directamente a la importancia de la imagen misma dentro de la comunicación y conformación de lenguajes en el desarrollo de la humanidad. La imagen es el medio comunicativo universal, incluso trascendiendo los límites de la especie, puesto que otros animales son capaces de comprender y aprender signos visuales propios de un lenguaje limitado, desde lo más básico de su instinto de supervivencia y adaptación. Radulescu (2014) señala como desde las cavernas y a lo largo de la historia, la comunicación humana ha estado ligada a estímulos visuales y a representaciones gráficas, mucho antes de la llegada del lenguaje verbal mismo, la cual ha ido evolucionando a la par con la humanidad, de acuerdo a necesidades sociales y de convivencia con sus pares y con el entorno.

Autores como Bartual (2011) y Rodiek (2017) coinciden en que, aun cuando se ubica el máximo auge de las narrativas gráficas en el siglo XX, estas son mucho más viejas de lo que se cree, pues su aparición puede situarse en la antigüedad y en la plena edad media. Los jeroglíficos egipcios y los manuscritos medievales cumplen esa característica primaria de las narrativas gráficas de aplicar la narración en la representatividad de la imagen y el icono, constituyendo secuencias de dibujo bajo un mismo contexto, por lo que pueden considerarse antecesoras de todas las manifestaciones actuales (Radulescu, 2014). Para

Bartual (2011) las secuencias escultóricas talladas que decoraban los muros y las columnas de monumentos arquitectónicos tan importantes como el Partenón o muchos de los templos hindúes, representan la primera aparición de una narrativa gráfica, ya que están compuestas por secuencias de imágenes que tienen una continuidad y pueden leerse e interpretarse como un relato. Un ejemplo de lo anterior es la Columna de Trajano, del Partenón, la cual está dividida por niveles que pueden asemejarse a viñetas de formato horizontal y que, además, narra las hazañas de una epopéyica batalla.

Siguiendo por la historia, el autor referencia la importancia que para la iglesia tuvieron las narrativas gráficas en su labor evangelizadora. Para narrar las parábolas e historias de las escrituras religiosas a unas poblaciones mayoritariamente analfabetas, era necesario acudir a la imagen y la iconografía propia del arte plástico de la edad media. Las series de pinturas, vitrales decorativos y retablos que contaban escena a escena los relatos bíblicos en el interior de los templos católicos y del cristianismo, se convierten también en un tipo de narrativas gráficas tempranas, usadas con fines educativos e informativos.

Rodiek (2017) hace alusión a algunos de los trabajos de un historietista español contemporáneo de seudónimo "MAX", cuyo nombre real es Francesc Capdevila. Este autor usó la técnica de narrativa gráfica antigua, compuesta a través de series de pinturas en secuencia contextual, para hacer varias reinterpretaciones de obras de arte reconocidas. El artista tomaba un cuadro de un autor importante, como por ejemplo El Bosco, y con base a él y al mensaje visual que la obra transmitía, creaba una serie de cuadros que ampliaran el sentido narrativo y le otorgaran continuidad. El trabajo de Capdevila, que además contiene también narrativas gráficas actuales como la historieta y la tira cómica, da cuenta de cómo se puede transformar un cuadro en una viñeta, y del sentido milenario que las narrativas gráficas tienen.

Citando a David Kunzle y su obra investigativa de 1973: *The History of the Comic Strip*, Bartual (2011) ubica el nacimiento de la narrativa gráfica ya formalmente constituida en el renacimiento europeo, a partir de la aparición y expansión de la imprenta y de la constitución del medio editorial comunicativo, entre el 1450 y 1550, pues en las primeras publicaciones impresas se usaron desde muy temprano las llamadas estampas ilustrativas grabadas para complementar y ampliar los textos escritos. Para este autor, fueron los grabadores los primeros historietistas y escritores de narrativas gráficas, de los cuales hasta hoy muchos artistas hemos heredado rasgos de su estilo gráfico, como el uso de tramas y sombreados a base de rayas, la importancia de la línea, los claro-oscuros en la composición y la ausencia de color.

La aparición de las narrativas graficas modernas y de estructuras actuales se da en el siglo XIX. Algunos historiadores de arte japonés ubican la aparición del manga en 1814, con la publicación del *Hokusai Manga*, una serie de dibujos satíricos ilustrados por Katsushika Hokusai (Vilches, F. 2014).

En 1829 aparecen los primeros libros de cuentos ilustrados, que pueden considerarse antecesores directos de las narrativas gráficas. Para 1865, el alemán Wilhelm Busch crea los primeros personajes en aparecer en una publicación de tipo narrativo, *Max und Moritz*, que además establecieron el sentido humorístico y satírico que caracterizó a las narrativas graficas en sus orígenes. En 1895 se publica por primera vez *The Yellow Kid*, del dibujante Richard F. Outcault, en el periódico estadounidense *New York World*. Muchos historiadores consideran que este fue el primer comic, al tener las características básicas de las narrativas graficas: intertextualidad de texto e imagen, continuidad espacial y temporal de la narración, y secuencia de los cuadros gráficos. (El bibliote, 2012)

New York World Fue el primer diario más exitoso de los Estados Unidos, al ser la primera publicación masiva a color, fundado por el empresario Joseph Pulitzer, famoso por dar su nombre a los premios de periodismo más importantes a nivel mundial. Pero no es sino hasta 1933 que aparecería el primer *comic book*, impreso por la editorial *Eastern Color printing* como un producto de carácter comercial y publicitario para la marca de jabones y detergentes *Procter & Gamble*, llamado *The Funnies on parade*, el cual se distribuía como regalo a sus clientes frecuentes. El éxito de este suplemento fue tal, que dio origen a las primeras revistas y publicaciones especializadas específicamente en el comic por parte de esta misma editorial, siendo *Famous Funnies* de 1934 la primera revista comic de la historia (Vilches, F. 2014)



Tipos de narrativas graficas

Varios formatos de obra en cuya composición existe una interacción entre imagen y texto han existido a lo largo de la historia, como lo hemos mencionado anteriormente, haciendo de la narrativa grafica una clasificación que enmarca varias tipologías y géneros. Las obras que pueden clasificarse dentro de esta categoría varían entre diferentes autores, sin embargo, todos coinciden en señalar que el comic es el mayor y más reconocido representante. Aunque las tipologías comparten ciertas características estructurales y compositivas, se diferencian por factores como la extensión, la intencionalidad, y quizá su público objetivo.

Para Radulescu (2014) los principales factores que determinan las tipologías dentro de las narrativas gráficas, hacen alusión a la propuesta de comunicación intertextual de la obra, siendo estas la propuesta literal, dinámica y creativa. Sin embargo, creo oportuno considerar otros factores ligados a la producción artística actual para poder señalar las clasificaciones de las narrativas visuales, tal como lo son su extensión, estilo gráfico, objetivo comunicativo, y medio o lugar de difusión.

Apoyo incluso la teoría de que el meme es una narrativa gráfica, la más recientemente aparecida, al cumplir las características básicas y comunes que hemos venido señalando. Valdés (2019) hace un completo análisis de porque el meme debe considerarse arte, rescatando muchos puntos a favor inmersos en su intencionalidad creativa, como lo son la inspiración, la reflexión, la creatividad, la expresión, el sentido crítico y el ingenio. Incluso, pueden sumársele factores de carácter técnico, como los lenguajes internos de la práctica, el orden compositivo, el uso de recursos representativos, la importancia de la imagen y la resignificación. Muchos de los memes no serían más que una reinterpretación de obras ya existentes, incluso de la era clásica, pues su esquema se basa en tomar el sentido original de la imagen y aplicarlo a otro contexto, en un símil de situaciones que se leen mediante la interpretación de signos comunes presentes en el mensaje visual original y reinterpretado.

Para presentar los tipos de narrativas gráficas más comunes en la actualidad, he creado la siguiente tabla clasificatoria, compilando ideas de varios autores y definiciones propias. Omitiré aquellas tipologías de los orígenes y las que ya estén en desuso, y me centraré en incluir aquellas que pueden entrar en debate todavía entre diferentes posturas:

Narr. Graf.	Extensión	Estilo grafico	Objetivo comunicativo	Público objetivo	Medio de difusión
Caricatura periodística	Por lo general un único cuadro/panel o viñeta, en pocas ocasiones dos.	Caricaturesco: la caricatura misma, haciendo clara o difusa referencia a personajes, situaciones y escenarios reales e identificables por los lectores, iconos populares.	Utiliza la sátira grafica para representar y demandar con sentido crítico situaciones sociales, políticas y culturales, dentro de un contexto de la actualidad inmediata.	Población por lo general adulta, dentro de un contexto social, político y territorial determinado.	Medios de prensa y comunicación masiva de tradición impresa, como los periódicos y las revistas. Sitios web de los caricaturistas.
Meme	Desde un único cuadro/panel o viñeta en adelante, aunque la mayoría de las veces es uno solo.	Composición grafica hecha por la hibridación de formatos digitales visuales: fotografía, texto, dibujo digital, montaje fotográfico, collage digital, emoji, iconos y símbolos.	Mediante la parodia, la sátira, la metáfora y la referencia cultural, busca producir un efecto cómico e irónico entorno a cualquier cuestión popular de la actualidad inmediata.	De acuerdo a la especificidad del mensaje, están dirigidos a un sector cultural e intelectual determinado.	Espacios digitales a través de internet, principalmente las redes sociales, que es donde logran cumplir su objetivo comunicativo.
Tira cómica	Generalmente, entre 3 y 5 viñetas. Principalmente 3 para facilitar la diagramación impresa.	Cómico y caricaturesco. Se considera una extensión narrativa de la caricatura, en donde la referencialidad se hace menos necesaria y puede incluir elementos de ficción.	Representa situaciones cortas, anecdóticas y autoconclusivas. Utiliza un tono satírico, humorístico y crítico – social, que puede ser representado mediante toques de ficción.	Según su contenido textual, se dirige a diferentes rangos poblacionales clasificados por edad, principalmente.	Igual que la caricatura, se publica periódicamente en medios de prensa: periódicos, revistas, blogs inf. y fanzines.
Historieta	Generalmente una página (de 6 a 10 viñetas) o hasta un máximo de 10 páginas, aproximadamente.	Caricaturesco, cómico, satírico, animado. Su estilo grafico es un poco más elaborado que el de la tira cómica, con muchos más elementos artísticos en la composición de la imagen.	Narrativa de hechos cortos o historias concluidas (Con un final), generalmente de fantasía y ficción, tales como: cuentos, fabulas, leyendas y relatos. Suele complementar otros textos	De acuerdo al contenido de la historia, puede clasificarse por edad, contexto cultural, social y educativo.	Su publicación es siempre ocasional, y hace parte de medios literarios diversos como revistas temáticas y libros académicos.

Comic	La narrativa se compone por uno o más capítulos serializados. Cada capítulo suele tener entre 10 y 40 páginas, aprox.	Estilo de dibujo ilustrativo y animado, influenciado por el Pop art americano y publicitario de inicios del siglo XX. La composición contextual de fondos y escenarios suele ser muy elaborada y detallada, esté a color o en escala de grises.	Construye historias complejas de fantasía y ficción, con fines de entretenimiento. Su narrativa conserva una secuencia cronológica más o menos amplia, donde el lector puede estar acompañado o no por un narrador presente o tácito.	Aunque goza de un carácter globalizado, puede clasificar su público lector de acuerdo a los lenguajes narrativos por edad, contexto social y educativo.	Revistas o libros de comic, plataformas digitales especializadas. La compilación de 3 o más capítulos serializados en un solo producto conforma un tomo de colección.
Manga	La narrativa se compone por uno o más capítulos serializados. Cada capítulo suele tener entre 10 y 40 páginas, aprox.	Combinación de la ilustración tradicional japonesa con el estilo animado de los cortos de Disney de principios del siglo XX. La composición contextual de fondos y escenarios suele ser muy elaborada y detallada. Por lo general, es ilustrado y publicado en escala de grises con ausencia de color.	Construye historias complejas de fantasía y ficción, con fines de entretenimiento, referenciadas en un contexto cultural japonés. Su narrativa conserva una secuencia cronológica casi siempre amplia, donde el lector puede estar acompañado o no por un narrador presente o tácito.	Aunque goza de un carácter globalizado, existen géneros y subgéneros que clasifican las historias por edades, según la temática trabajada en la narrativa visual y verbal del arte gráfico.	Revistas o libros manga, espacios digitales especializados. La compilación de 3 o más capítulos serializados en un solo producto (por lo general, impreso) suele comercializarse en uno o varios tomos de colección.
Novela grafica	Es un libro o publicación extensa, con una narrativa y estructura igual a la de una novela literaria, pero con la total hibridación de la ilustración.	Su ilustración puede influenciarse por la tira cómica, la historieta, el comic o el manga. Tiene una mayor presencia de textos explicativos e inferenciales y, asimismo, la mayoría de las veces existe la presencia de un narrador tácito o explícito.	Presentar una obra narrativa y literaria, pero escrita a través de la ilustración y todos los elementos gráficos propios del comic americano o el manga japonés. Al tratarse de una historia tipo novela, tiene un inicio, un nudo y un desenlace, por lo general cerrado.	Al igual que la novela, su público de lectores puede clasificarse de acuerdo a la temática trabajada y a los lenguajes empleados en la narración verbal y gráfica.	Publicación de tipo editorial, que se lanza como un producto único e independiente, como un libro que no hace parte de otras publicaciones como lo es en todos los casos anteriores.

Narr. Graf.	Extensión	Estilo grafico	Objetivo comunicativo	Público objetivo	Medio de difusión
Storytelling	Puede estar compuesto desde una única viñeta en adelante. Su estilo, estética y presentación, combina el medio audiovisual animado con la estética de cualquiera de las anteriores clasificaciones expuestas, aunque el contenido grafico es principalmente icónico y simbólico, muy rara vez ilustrativo. Contiene efectos de audio, que en ocasiones incluye la narración misma.		Hacer una presentación o explicación dinámica de carácter institucional. Su mayor uso se da para comunicaciones de tipo expositivo, comercial, organizacional y publicitario.	Dirigido a grupos. A estudiantes, al cliente interno y/o externo de una compañía, o a ciertos usuarios. Con fines informativos y educativos.	Medios digitales de reproducción de contenido audiovisual (Video o texto interactivo) dentro de canales cerrados o institucionales.
Motion comic	Su composición, estilo, objetivo y estructura es la misma del comic y el manga, pero la gran diferencia es que este es un producto audiovisual de video o interactivo animado, en donde el ritmo de la lectura lo determinan los tiempos, transiciones e intervalos que hay entre las escenas del video mismo o desde el grado de interacción con el lector. Su composición incluye efectos de audio contextuales que acompañan las onomatopeyas, y en ocasiones la narración explicita de los globos de diálogo (interpretados por actores de voz que actúan al personaje) y de los textos inferenciales.			De acuerdo a su contenido verbal y gráfico, puede clasificar su público por edad, cultura o nivel intelectual y educativo.	Medios digitales de reproducción de contenido audiovisual, plataformas digitales interactivas. Sitios web especializados en comic y manga.



El comic como expresión artística

El comic es el nombre universal que se le da a una clase de narrativa gráfica de ficción, originada a finales del siglo XIX y popularizada a principios y mediados del siglo XX. Su carácter comercial se orienta al entretenimiento de grandes públicos masivos, al ser un producto de esencia editorial. La mayoría de sus elementos narrativos y gráficos suelen contener factores propios de un lenguaje adulto o maduro, contrario a lo que popularmente se cree en sectores sociales como el colombiano. Su origen puede situarse en Europa tras la evolución de las series de grabados para imprenta, pero su auge, popularidad y permanencia se consolidó en los Estados Unidos en las primeras décadas del siglo XX (El bibliote.com, 2012)

Es importante señalar inicialmente que el manga y el comic son técnicamente lo mismo. Comparten demasiadas similitudes, si hablamos de su composición intertextual, del propósito de las obras, la distribución, la producción, el mercado, y de sus públicos de lectores. La mayor diferencia radica en la cultura inmersa, pues el manga es netamente un producto de origen japonés, tanto en su creación narrativa, como en los lenguajes culturales usados en su composición general. El manga se caracteriza principalmente por su orden de lectura, que es completamente propio de la lengua oriental. También, suele tener un estilo grafico muy característico y particular, por lo que este ha tratado de mantenerse por los autores *mangaka* como parte de la identidad de las obras de este tipo. De hecho, algunos definen el manga como “el comic de origen japonés”, y no sería errónea esta afirmación en términos generales, puesto que el comic proveniente de otros países de origen se le llama simplemente “comic de x país”, sin importar la carga cultural que les otorgue un sentido distintivo. El manga es el único comic que cuenta con un nombre diferencial universalmente reconocido, y esto se logró gracias a la alta distribución mundial de sus obras, al impacto exitoso que el anime causó en la televisión durante los años 80 y 90 del siglo pasado, y a la gran masa de seguidores que creó con la exportación mundial de toda una cultura alrededor suyo.

Habiendo dejado en claro esto, se infiere que casi todo lo que de ahora en adelante se mencione para el comic, aplicará también al manga. Si llegase a existir un factor diferencial importante, este será aclarado puntualmente.

Las temáticas que pueden tratarse en el comic abarcan una amplia gama de géneros dentro de las narraciones de ficción, que van desde la aventura, el romance, lo heroico, y hasta lo siniestro o tabú. Es por esto que el comic es un producto cuyo publico destinatario dependerá del contenido y de los lenguajes empleados por el autor dentro de la obra, por lo cual es importante resaltar que, aun con el carácter de ocio y entretenimiento que a este tipo de obras se le han

etiquetado socialmente, su contenido no es exclusivo de un público infantil y juvenil, “poco maduro” y nada serio, sino que cada vez más logra diversificarse con mayor fuerza en la población adulta.

Su composición comunicativa está conformada por códigos icónicos y verbales, presentes tanto en la imagen como en los textos, así como también en la estructura misma de la obra. Elementos como los globos de dialogo, las onomatopeyas y la secuencialidad entre imágenes que denotan movimiento espacial y temporal, son iconos narrativos implícitos más allá del texto literal y verbal, presentes todo el tiempo como complemento de la imagen gráfica y el texto de significación explícita (Portal académico, 2012).

A pesar de la ambigüedad y la dificultad clasificatoria de este tipo de expresión, el comic es arte. Su carácter híbrido, como el de toda narrativa gráfica, lo ubica en un intervalo entre la literatura y el arte gráfico, nutriéndose de elementos que enriquecen su esencia expresiva desde ambas corrientes, siendo tanto aceptado como rechazado por parte de los académicos y seguidores de ambas partes. Además, la semiótica del comic reúne elementos propios de otro tipo de expresiones visuales, como la fotografía, el cine y la pintura, utilizados en su composición para la creación de códigos gráficos – espaciales de carácter universal, pero que a la vez le otorgan una gramática propia al encontrarse convergentes en un mismo producto (Cuñarro, L. y Pinol, J, 2013)

Continuando con el recuento histórico, se configura la historia del comic en “edades” o “eras”. Antes de la aparición del primer comic book que alcanzó gran popularidad de la editorial *Eastern Color Printing* en 1933, se hicieron varios intentos fallidos por instaurar el producto en el mercado editorial de entretenimiento. En 1929, la editorial Dell Comics, publicó *The Funnies*, cuya principal falla se cree que pudo haber sido su formato demasiado grande, el tabloide. Justamente los comics de *Eastern Color Printing*, *The funnies on parade* y *Famous Funnies* corrigieron la dificultad del formato, al haber adoptado por primera vez el tamaño 17x26 cm. Tras el éxito de estas dos publicaciones, las demás casas editoriales empezaron a publicar sus *comics books* en este formato. (Vilches, F. 2014).

La edad de oro, *Golden Age* o época dorada del comic va de 1930 a 1950. Se caracterizó por la fundación de las grandes casas de comic: en 1935 Malcolm Wheeler Nicholson fundó la DC Comics, y en 1939 Martin Goodman funda *Timely comics*, que paso más adelante a llamarse *Marvel Comics*. Se le considera la época dorada, debido a que estas grandes casas de comics se posicionaron fuertemente en el mercado estadounidense y hasta hoy en día siguen liderando a nivel mundial (Alba, T. 2014). Además, se destaca la icónica aparición de la figura del héroe, cuando en junio de 1938 Jerry Siegel y Joe Shuster crean *Action*

Comics, el comic book que le dio vida a Superman en la icónica portada de su primer número (Vilches, F. 2014).

La llegada de las obras de comic al cine y a las series televisivas inició su expansión global más allá de las fronteras norteamericanas, convirtiéndose en historias reconocidas en la cultura popular mundial.

La edad de plata, Silver age o época plateada del comic va de 1950 a 1960. Se caracterizó por el declive de la figura del héroe y el origen del comic de terror y de misterio. Sus más grandes exponentes fueron las series *Tales from the crypt* creadas por Bill Gaines, para la compañía editorial EC.

Paralelamente, en Japón, Osamu Tezuka crea *Astro Boy*, el primer Manga en alcanzar gran popularidad dentro y fuera de Japón y en impulsar la adaptación al anime. A Tezuka se le conoce como "el dios del manga" debido a que su estilo grafico sentó las bases de identidad que caracterizan al comic japonés aun hasta nuestros tiempos. En los años siguientes, publico *Lost World* y *Jungle Taitei*, conocida en Latinoamérica como *Kimba, el león blanco*.

El final de la era de plata y el inicio de *la edad de bronce*, la cual va desde 1970 a 1985, se marcó por el resurgimiento de los héroes, pero en grupos, y bajo temáticas más oscuras. DC inició la conformación de la liga de la justicia desde mediados de los 50 hasta los 60, mientras que *Marvel* lanzó los 4 fantásticos en este mismo periodo, y *Avengers* en 1963. Muchos de los creadores pioneros fueron retirándose de la industria, habiendo acá un relevo generacional que representó al mismo tiempo una pausa en la evolución de las historias. Se crearon muchos más héroes, abriendo paso a la diversidad étnica, cultural y de género en las figuras de los protagonistas. El auge del comic empezó a declinarse, puesto que los espectadores exigían historias renovadas más allá del heroísmo puro y clásico.

El inicio de la época o *edad moderna*, a partir de mediados de los 80 y hasta los 2000, estuvo marcado por esa renovación en las historias de comic tradicional. Los héroes empezaron a ser más terrenales y menos heroicos, mostrando aspectos de su vida más cercanos a una humanización, más terrenales e incluso, malvados. Obras como *watchmen* de Alan Moore, *Spawn* de Todd McFarlane, y *V de Vendetta*, cuestionaron por primera vez la figura del heroísmo utópico, creando la figura del antihéroe. También, esta era marca la integración de los medios digitales en la creación y distribución del comic, con el auge del internet (Alba, T. 2014).

El éxito del mercado del comic llevó las narrativas graficas a transformarse en narrativas transmedia, incluso desde la era dorada del comic. Las narrativas transmedia son aquellas ideas o conceptos de obra que se plasman en diferentes medios y canales comunicativos, creando en torno a si universos de ficción expandidos en diferentes productos artísticos y comerciales



de entretenimiento. Entonces, las historias que nacieron originalmente como comic han trascendido a ser obras multimedia, llegando al cine, a los videojuegos, a la animación, a la tv, a productos cotidianos, a la mercancía oficial, entre otros muchos medios más.

Considero que la enorme acogida y expansión del comic, la oleada de fanáticos de su concepto y universo narrativo, el reconocimiento global, la evolución de sus historias a otro tipo de medios de producción, y su versatilidad para adaptarse a múltiples medios digitales, son argumentos suficientes para destacar el éxito que el comic ha alcanzado en el mercado del arte.

La ficción y sus comunidades de seguidores

De acuerdo con Rovira y Baile (2018), la expansión de las obras narrativas plasmadas originalmente en comics se debió inicialmente a toda una estrategia comercial para impulsar las ventas de las publicaciones, pero que fue convirtiéndose progresivamente en una transmedialidad que atrapó a millones de fanáticos en su proceso. La transmedia comprende el universo narrativo expandido, la experiencia de usuario, la continuidad y la multiplicidad de la obra, la construcción de mundos o multiversos alternos, la serialización de productos, los crossovers (productos cruzados de historias conjuntas), y la adaptación del concepto al medio. Convierte una idea artística original en una franquicia o marca, que mantiene el concepto y la esencia original de la narración, pero que es adaptada a las necesidades de cada medio de difusión. Citando a Henry Jenkins, un ejemplo para describir lo que es una narrativa transmedia es la saga de *Star Wars*, cuyo universo de ficción está comprendido por producciones en comic, cine, televisión, animación, videojuegos, páginas web, libros, blogs, redes sociales, mercancía física, suvenires, y una larga lista de productos más.

Por parte del manga japonés el proceso fue más sencillo, puesto que el anime fue la promoción suficiente para que los espectadores de estas obras llegaran desde el medio masivo más importante del siglo pasado: la televisión. Aunque a mediados de los 50 el manga gozaba de una alta popularidad en todo Japón, siendo ya publicado por tomos *tankobon* como obras independientes a los compendios y revistas manga, el anime fue el que terminó trayendo a los fanáticos desde diferentes y distantes partes del mundo, cuando las series fueron licenciadas en varios países para ser dobladas y transmitidas por cadenas abiertas de televisión. Esto facilitó enormemente el reconocimiento mundial del entretenimiento animado japonés, atrayendo a los públicos que se hicieron seguidores o fans a interesarse tanto por el anime mismo, como por sus orígenes y en consecuencia, por el manga y todo lo demás relacionado con la cultura japonesa. A grandes rasgos esta sería la explicación de cómo nace la *cultura otaku*, que es el nombre que se le da al grupo de fanáticos del manga y el anime fuera de Japón, y que

se expandió a causa de la llegada de la comunicación globalizada del internet a finales de los 90 y principios del nuevo milenio (Rodríguez, J. 2017).

En cuanto a las obras americanas nacidas como comics, que a estas alturas son franquicias transmediales de entretenimiento, su crecimiento llegó gracias a que los encargados de marketing vieron una oportunidad inicialmente en la televisión y en el cine para hacer que las historias llegaran a muchos tipos de público (Rovira y Baile, 2018). En 1948, durante la era dorada del comic, se lanzó la primera serie de Supermán de 15 capítulos en la televisión, cuando está aún era a blanco y negro y su acceso era limitado para ciertos sectores de la población (Osorio, M. 2013). Este proceso se dio de una forma más lenta y progresiva, pues se podría decir que la expansión de las narrativas de comic fue a la par con el crecimiento del alcance de los medios de comunicación a nivel mundial.

Por parte del mercado americano, el mayor promotor de la transmedialidad del comic ha sido el cine, pues es innegable que en este arte los estadounidenses han sido y son hasta el momento los líderes. Un gran número de películas se han producido de forma paralela a la escritura de cada número de comic, ayudando a crear un mundo contiguo dentro del mismo universo de ficción. Esta tradición se ha mantenido con mucha fuerza en nuestros tiempos, un ejemplo de ello fue el éxito mundial de las películas de la saga *Avengers infinity war* y *Avengers End game*, estrenadas en el 2018 y 2019, respectivamente.

Hasta el momento hemos hablado de como la transmedialidad aportó a la expansión de las ideas de las obras de comic en el sentido comercial, generándoles un alto alcance en públicos masivos a nivel mundial, y convirtiéndolas en franquicias de marca. Sin embargo, este hecho no fue el que creó las comunidades de seguidores, puesto que el impacto inicial se da de manera personal, de la obra hacia su usuario receptor – espectador, el cual puede o no llegar a tener una experiencia positiva con el producto, y que también puede o no llegar a transformarse en un fan. Las comunidades de seguidores llegaron a consolidarse en los eventos, que fueron los primeros en abrir las puertas a una interacción más cercana de las obras con el público, involucrando directamente a los fanáticos como miembros activos en el crecimiento de las franquicias, en sentido individual y colectivo. De los eventos, conocidos más específicamente como convenciones, hablaré más adelante, puesto que estos ya se relacionan directamente con el tema conceptual de este proyecto.

EL CONCEPTO

HACER COSPLAY Y SER COSPLAYER




La palabra *cosplay* es un anglicismo utilizado dentro de la cultura *geek*, compuesto por los términos *costume* y *play*, que significa algo como “el disfraz en acción”, es decir, gente que caracteriza un personaje de ficción tanto en el vestuario –el disfraz– como en acción o en la actitud. De acuerdo al diccionario de Cambridge (2021) el termino se define como: “*The hobby of dressing as and pretending to be a character from a film, TV programme, comic book, etc.*” (El hobby de vestirse como y pretender ser como un personaje de una película, programa de TV, comic, etc.). La principal diferencia entre un cosplay y un disfraz está en la caracterización del personaje, pues quien usa el cosplay no solo adopta la apariencia, sino que lo interpreta lo más fiel y parecido posible, transformándose este acto en una especie de performance, más que en el simple hecho de disfrazarse.

Cosplayer es el término usado para referirse a las personas que practican el cosplay de manera habitual, sea como aficionado o a nivel profesional. Esta práctica suelen realizarla como muestra de su gusto o afición personal por el personaje representado, así como también por la afición a la obra de ficción a la que el personaje pertenece. De acuerdo al portal de Norma comics (2016), los primeros cosplayers de los que se tiene registro en la historia aparecieron en la primera versión de la convención de ciencia ficción *Worldcon* de 1939, en Nueva York, vestidos con los trajes de los protagonistas de la película *Things to Come*. El fenómeno cosplay se disparó a gran escala en los años 70 en torno a los fanáticos del manga, cuando se crea el *Comic Market*, evento que se realiza en Odaiba, Tokio – Japón.

El alcance mundial de este movimiento, derivado de la expansión del internet y de la globalización mediática, generó en el 2003 la creación de la liga de competencia cosplay llamada *World cosplay Summit (WCS)*, evento anual que se realiza con sede en Nagoya, Japón, y que busca reconocer a los mejores representantes de esta práctica a nivel mundial, elevando esta actividad a un plano profesional y artístico (WCS, 2009). Aunque en Colombia existen representantes del cosplay de

talla mundial y profesional, cabe resaltar que la mayoría de cosplayers en este país y en todo el mundo son aficionados, y viven la actividad a manera de diversión, pasión, estilo de vida, o como un simple hobby.

Entonces, podemos deducir que el cosplay es el medio y el cosplayer es quien lo ejecuta de manera habitual. Y esto de lo habitual es súper importante tenerlo en cuenta, pues no todo el que haga cosplay es un cosplayer. Se puede hacer cosplay sin ser necesariamente cosplayer, o ser cosplayer sin estar haciendo cosplay, también hay quienes son cosplayers por un tiempo de su vida únicamente, o quienes practicaron el cosplay sin siquiera estar relacionados con el término de cosplayer. Estos términos conforman una dicotomía quizá un tanto difícil de comprender, porque en términos prácticos, podríamos decir que sencillamente el que hace cosplay es un cosplayer, pero resulta que el concepto no es tan sencillo de aplicar como pareciera serlo, debido a la carga cultural y emocional que hay detrás de su surgimiento.



El cosplay es la representación exclusiva de personajes de la ficción, y también muy ocasionalmente de personajes de la realidad. Pero siempre se tratará de un personaje, que haga parte activa de una narrativa, por lo que un disfraz de olla a presión no será un cosplay, ni aun si la persona se esfuerza por hacer los sonidos de la olla. Aunque cabe aclarar que no necesariamente un personaje es una persona. Para ser personaje basta con tener características de personificación, por lo que hay personajes no humanos: extraterrestres, animales, plantas, elementos, conceptos e incluso, objetos; después de todo, se trata de ficción. Por ejemplo, un disfraz de auto no es un cosplay, pero un disfraz de Rayo Mc. Queen si lo es, ya que los personajes de la película Cars son autos con esencia personificada, ósea humanizados. De igual forma ocurriría si se quiere hacer un cosplay del espejo de Blanca nieves, del sombrero de Harry Potter, o de cualquiera de los personajes del castillo de bestia, en la bella durmiente.

Si bien los orígenes del disfraz como práctica cultural se remontan a la prehistoria, cuando los cazadores tomaban las pieles de los animales cazados para camuflar su debilidad ante la naturaleza y ante otras tribus, los orígenes del cosplay están dentro de las comunidades de fanáticos de la ficción, como ya se pudo evidenciar en el breve recuento histórico de su aparición que mencionamos antes.

Nace como una respuesta, como un acto de participación dentro de la comunidad de aficionados, como un medio para expresar su admiración o gusto por el universo o franquicia de ficción a la cual se está refiriendo con su representación. Entonces, en este punto ya tocamos fibras sensibles de las personas, puesto que el cosplay se desarrolla en un ámbito de pasiones, admiraciones, intereses e inclinaciones personales de quien lo lleva a cabo.

El simple hecho de estudiar a detalle el personaje, tanto en esencia como en apariencia, hace que la labor tenga una carga de trabajo enorme detrás de su construcción, puesto que para interpretar al personaje se necesita conocerlo, copiar su apariencia física, analizar su personalidad, su forma de actuar y casi todos los aspectos que conforman su ser. No hay mejor cosplayer que un verdadero fan.

Quiero citar estas palabras de Franklin Iza Gualpa y Natalia Santiana (2015), quienes también hicieron su tesis de grado sobre el cosplay:

La preparación de un cosplay conlleva una gran importancia para aquellos que lo practican, debido a que constituye toda una práctica. Pues la preparación del disfraz, es algo que toma su tiempo, y no es simple, para ellos es de gran importancia para el avatar que van a representar emplear una rutina, emplean grandes periodos de tiempo en esta preparación, pues se debe tener en cuenta la complejidad física, a qué personaje es más posible parecerse, las telas que puede necesitar para elaborar el traje, qué artículos emplear, al igual que el maquillaje, las actividades que realiza y como las hace, el peinado, entre más aspectos para de esta manera hacer que quede lo más parecido al protagonista en cuestión (P.p. 39)

Y es que, a grandes rasgos, la tarea de construir un cosplay puede sonar sencilla, pero cuando se trata de un fan queriendo rendir homenaje a su franquicia favorita, lo hará sin ninguna duda de la manera más impecable posible. Hasta el más mínimo detalle de la indumentaria del personaje se convierte en un aspecto importante a tener en cuenta a la hora de construir el traje de disfraz, por lo que el cosplayer trata de no dejar pasar ninguna parte de la esencia del personaje por alto.

El artículo escrito por Norma Comics (2016) describe de forma perfecta lo que conlleva para el cosplayer construir un cosplay:

*(...) Y el cosplay también es trabajo, mucho trabajo. Es muy habitual que los cosplayers confeccionen sus propios trajes. Eligen su personaje favorito, hacen el diseño, buscan los materiales y dedican horas y horas a su realización. Y es un proceso que puede llegar a durar meses cuando se trata de disfraces especialmente complicados que requieren técnicas complejas. Disfrazarse del personaje de Mary Jane de Spider-Man puede ser relativamente sencillo, pero elaborar el Bahamut de las sagas Final Fantasy es toda una **obra de arte**.*

Entonces, podemos deducir que el proceso de hacer cosplay encierra muchos factores que van más allá del simple disfraz. Habrá quien para Halloween se disfrace de *Thanos*, el villano de la saga *Avengers*, simplemente alquilando el disfraz o comprándolo por cualquier medio. El objetivo será simplemente vivir la festividad de octubre, nada más. Pero, por otro lado, existirá el seguidor de los comics y las películas de *Marvel*, quien querrá hacer cosplay de este villano aportando tanto la fidelidad al vestuario como la interpretación completa del personaje. El fan que quiere hacer cosplay no se conformará con alquilar o comprar el disfraz, sino que revisará que los colores del vestuario coincidan fielmente con los del personaje de las películas, también buscará realizar un maquillaje lo más perfecto posible para obtener el rostro de *Thanos*, o adquirirá una máscara que sea exacta. El fan verificará que el guante de *Thanos* tenga las gemas de poder en el orden, la forma y el tamaño adecuado. Por último, el fan – cosplayer no preparará su cosplay para usarlo exclusivamente en Halloween, sino que seguramente lo llevará a alguna convención de comics sin importar la fecha en que esta se realice, o se hará un fotoestudio para compartirlo con sus amigos que también son fans del universo *Avengers*. Ser cosplayer es una pasión que eleva el disfraz a la categoría de arte.

Los cosplayers conforman toda una subcultura originada en las comunidades de seguidores de las franquicias de las narrativas transmediales de la ficción, que transformaron el acto de disfrazarse en el cosplay. Son, por lo tanto, parte de dos grupos a la vez: el de la comunidad de aficionados a determinado universo de ficción, y el de la comunidad de cosplayers.

Todo este gran conjunto de fanáticos de la ficción se encierra en una categoría cultural global denominada la *cultura geek*, puesto que pese a compartir prácticas, espacios, lenguajes, costumbres, productos de consumo y aficiones comunes, sus orientaciones preferenciales en cuanto a lo que deciden seguir los hacen muy distintos entre sí. Por ejemplo, el fan de *Batman* comprará los comics de *Batman*, irá a cine a ver las películas de *Batman*, comprará mercancía de *Batman*, será un gran conocedor de toda la historia de *Batman*, e incluso hará cosplay de *Batman*. Por otro lado, el fan de *Dragon ball* hará exactamente lo mismo, pero con todo lo referente a *Dragon Ball*, no a *Batman*. Entonces, existen tantas subdivisiones de comunidades de fanáticos, como franquicias de ficción existan. Es por esto que, en términos generales, a todo este gran conglomerado de personas, productos artísticos, expresiones culturales y prácticas en torno a la fantasía, la ficción y el consumo de entretenimiento, se le llama *cultura geek*.

Cultura geek: la cuna del cosplay



Geek es el nombre que se le da al conjunto de movimientos subculturales que surgen en torno al mundo de la ficción, la tecnología y el entretenimiento. Se caracterizan especialmente porque sus intereses y manifestaciones artísticas-culturales son producidas y difundidas a través de medios digitales y tecnológicos, tales como: videojuegos, animación, cine, comics, anime y manga, lo que los convierte en unos usuarios permanentes de los dispositivos digitales (Erreguerena, 2016). Los geeks también suelen tener una enorme participación en los espacios virtuales, pues el internet y las redes sociales les han permitido juntarse con sus pares y conformar comunidades activas en torno a sus intereses comunes, así como desarrollar dinámicas de grupo propias de sus aficiones. El diccionario de Cambridge define la palabra *geek*, usada como adjetivo, de la siguiente forma: “*someone who is very interested in a particular subject and knows a lot about it*”, Es decir, un conocedor o un experto en un tema en particular: un aficionado. Relacionados a este término están las palabras *friki*, *gamer*, y *otaku*, denominaciones que en términos generales tienen el mismo significado que *geek*, pero en contextos específicos, por lo que se delimitan unas subculturas dentro de este movimiento de acuerdo a las inclinaciones personales que tenga cada individuo sobre el mundo de las narrativas de ficción en los medios digitales y tecnológicos:



- Los **frikis** son los fanáticos, aficionados y conocedores de comics americanos y de todas las narrativas transmediales originadas a partir de ellos.
- El termino **Gamer** se usa para referirse al fanático, aficionado y conocedor de los videojuegos, así como también a quien se dedica profesionalmente a ellos, sea como jugador activo o como creador-productor.
- La palabra **Otaku** se usa fuera de Japón para referirse a los fanáticos, aficionados y conocedores del anime y manga, así como también de todas las narrativas transmediales originadas a partir de estos. Aunque existe cierta polémica por el uso del término, al tener un significado prejuicioso dentro de Japón, la pragmática fuera del país de origen lo ha denominado como el calificativo universal para este grupo de personas.

Anteriormente, el término *geek* se refería específicamente a personas con gran conocimiento y gusto por el uso de nuevas tecnologías e informática, por lo que estos individuos surgieron entre finales del siglo XX y principios del XXI. Al estar ligados específicamente a la tecnología, se describían como personas provenientes de zonas urbanas y de un nivel económico medio o alto (Erreguerena, 2016). Sin embargo, esta definición situada en el contexto actual queda obsoleta, pues prácticamente todas las sociedades actuales son conocedoras y dependientes de la tecnología, la informática y el mundo digital. Por lo tanto, el término se ha desplazado hasta la definición inicialmente expuesta: se usa para referirse a aquellos fanáticos o aficionados a productos artísticos y culturales de entretenimiento de ficción, que son producidos mediante el uso de las nuevas tecnologías visuales y digitales, así como a todas las manifestaciones subculturales derivadas y expresadas de este movimiento. El cambio de definición se debe a un proceso natural evolutivo y generacional, pero principalmente debido a que la virtualidad se ha convertido en algo cotidiano para las sociedades contemporáneas a nivel global, entonces habría que existir un segundo interés para que las personas sintieran una afinidad más allá de lo normal por la tecnología y los dispositivos digitales, que para este caso es la afición por las narrativas de entretenimiento que estos ofrecen (Erreguerena, 2016).

Quizá en pocas palabras, los *geeks* vendrían a ser aquellos a quienes en los 90s llamaban “ñoños”, personas con gustos inusuales, muy interesados por la información, estudiosos, aficionados a la tecnología y poco sociables, al no tener mucho tema de conversación con las personas de gustos usuales o mayoritarios.

Al tratarse de un movimiento cultural, los *geeks* han creado sus propios espacios sociales de expresión y socialización, la mayoría dentro de la virtualidad, al ser la herramienta más accesible a la hora de conectarse con personas de intereses comunes sin la necesidad de encontrarse en el mismo territorio.

Si tenemos en cuenta que las aficiones de los *geeks* no suelen ser el común denominador en la sociedad general, y que las narrativas de ficción que son la base de esta cultura son originarias de los Estados Unidos y de Japón específicamente, podríamos decir que son una población minoritaria, poco usual y con pocas probabilidades de encontrarse con otros similares dentro de su contexto habitual de vida. La conectividad que ofrece el internet le ha brindado a este movimiento la posibilidad de expandir a niveles mundiales las narrativas transmediales de ficción en forma de información, también dio la posibilidad de conectar gente desde diferentes extremos del mundo, y ha sido la fuente para que el proceso transcultural informativo haya impregnado en todos los rincones del planeta. El movimiento *geek* existe gracias al auge de la tecnología y a la digitalización globalizada, por lo que tuvo un significativo crecimiento a principios

de los 2000, pues de otra manera hubiese sido muy difícil que los aspectos culturales de este movimiento llegaran a personas de todas las nacionalidades.

Sin embargo, los espacios de socialización de los geeks no pueden en ningún caso limitarse únicamente a lo virtual, ya que como seres humanos tenemos una tendencia natural a convivir con nuestros pares. Las convenciones, eventos de magnitud multitudinaria que convocan a la realización de actividades relacionadas con los gustos y aficiones de la cultura geek, son precisamente estos espacios, los cuales llegaron a preceder incluso a las comunidades virtuales, solo que a mucha menor escala.

Como se dijo anteriormente, el cosplay es una de estas actividades.

Las convenciones

Son esos eventos que mencioné al final del título “La ficción y sus comunidades de seguidores” como los espacios donde nacen las comunidades de aficionados a la ficción. Como venía diciendo en ese apartado, los fanáticos se hacen como resultado de una interacción positiva del espectador con la obra, en donde la recepción le resulta placentera, entretenida, gustosa, interesante, agradable y admirable. Este es un resultado personal, pues la apreciación artística es subjetiva a intereses y gustos individuales de cada espectador, cada persona tendrá una percepción diferente durante y después de su interacción con una obra.

Entonces, para conformar una comunidad es indispensable que exista un grupo de personas con algo en común, por lo que la acogida primaria de los espectadores hacia la obra es insuficiente y requiere de algo más que logre reunirlos. El movimiento de aficionados que se creó en torno a las narrativas transmediales, como es natural en la conducta social humana, tuvo la necesidad de agruparse, aun cuando el internet ni siquiera estaba en su etapa primaria.

Inicialmente, las convenciones fueron simplemente los eventos empresariales de lanzamiento que las editoriales de comic realizaban para sus nuevos productos. Las casas editoriales de comic fijaban una fecha de estreno, de interés promocional, para la cual preparaban toda una logística física y mediática, que se convertía en una fecha muy esperada para los seguidores y fans. La acogida y la asistencia empezaron a hacerse notablemente numerosas, por lo cual el evento de lanzamiento fue adquiriendo unas dimensiones más similares a una recepción para muchos invitados. Posteriormente, fue un espacio del cual era posible adquirir más ganancia, pues los aficionados estaban dispuestos a pagar para tener el derecho de asistir y a adquirir mercancía dentro del evento. Así nacieron las convenciones (Rovira y Baile, 2018). En estos lanzamientos los

fanáticos encontraban una fiesta: era su lugar para vivir y compartir con otros aquello que tanto les despertaba pasiones y alegrías.

Las convenciones son la plaza precisa para ofrecer todos los productos que conforman una narrativa transmedial, especialmente los de carácter promocional y publicitario. Desde sus inicios, estos espacios se han caracterizado por la venta de mercancía o *merchandising* oficial, que es el nombre que se le da dentro de la cultura geek. Así también empezó a crearse otra actividad propia de los aficionados: el coleccionismo. Entre más objetos las empresas y editoriales pudieran producir en cuya imagen tuviera estampada la marca de la franquicia, más ganancias adquirirían, y más podían despertar el furor pasional y adquisitivo de los fans.

En estos espacios los fans son libres de expresar su afición sin tener que mediarse por las dinámicas sociales generales y externas, sino que dentro de las dinámicas sociales propias de la cultura geek. Se encuentran personas con muchos temas de conversación en común, con las cuales se puede compartir opiniones, impresiones, ideas y sentimientos en torno al mismo tema. Se motiva el comercio de objetos coleccionables, hacer intercambio y reventa. También se puede apreciar y disfrutar las obras que los unen en conjunto, para vivir una experiencia colectiva. Se realizan todo tipo de actividades que demuestren la pasión de los fans: concursos, trivias de conocimiento, juegos de rol, videojuegos, karaoke, exposiciones de arte y obras dentro del contexto cultural, conferencias de conocedores, meetings con celebridades y personas importantes dentro del medio de las narrativas de ficción, como dibujantes profesionales, actores y desarrolladores, entre otras cosas más que pueden pasarse por alto. Pero por sobre todo, se puede hacer cosplay.

La primera convención de la historia, y la más antigua (porque todavía se realiza) es la *WorldCon*, organizada por la *Sociedad Mundial de Ciencia Ficción - WSFS*, un grupo de asociados conformados por productores y fanáticos de la ciencia ficción. Su primera versión se realizó en 1939, en los Estados Unidos, y desde entonces, exceptuando los años entre 1942 y 1946, se ha realizado anualmente de forma continua, eligiendo por votación de los socios la sede, que como su nombre lo indica, puede ser en cualquier país del mundo. Recordemos que fue justamente en este espacio donde se dio la primera aparición de los cosplayers, durante su primera edición. La última versión se realizó, por las condiciones de la pandemia mundial, de forma virtual con sede en Nueva Zelanda; su próxima versión se realizará en diciembre del 2021 en Washington D.C. (Worldcon.org, 2021)

Otras fechas importantes de convenciones a nivel mundial a tener en cuenta serían:

- En 1972 nace la *Comic-Con de San Diego*, la que es hasta el día de hoy la convención más grande y famosa del universo geek a nivel mundial.
- En Tokio, Japón, nace la *Comic Market - ComiKet*, en 1975, como una inspiración de la *Comic-con* americana.
- El primer club de fans del manga y anime fuera de Japón se creó en 1977 en Los Ángeles, Estados Unidos. (Rodríguez, J. 2017).
- En 1994 se inaugura el primer *Salón del Manga* de España, en la ciudad de Barcelona, la primera convención oficial de habla hispana.
- Para el caso de Colombia, en el año 2009 se realiza la primera versión del *Salon del Osio y la Fantasia - SOFA*, en el centro comercial Bima de la ciudad de Bogotá.

Otros agentes presentes en el cosplay

Para cerrar la contextualización del tema, faltaría por enlistar unos últimos aspectos que también ayudan a construir y hacer posible la práctica del cosplay. Es importante aclarar que en este apartado se usarán muchas palabras en inglés y japonés, al ser estas culturas las cunas del cosplay y de la cultura geek. Habiendo dejado esto en claro, los demás agentes presentes en la práctica del cosplay son:

El *kigurumi* o pijama cosplay: una de las tantas tendencias a destacar dentro del cosplay es el *kigurumi*, que se trata de un traje enterizo hecho de peluche, que tiene la forma de un personaje animal. En sí, es una pijama de esas que traen una cremallera en la mitad y puede usarse para dormir, pero cuya particularidad es la de estar diseñada en base a un personaje de ficción de complexión animal, por lo tanto, muchos cosplayers usan este tipo de prendas si quieren hacer cosplay de un personaje no humano, como por ejemplo *Pikachu* de *Pókemon*, *Sullivan* de *Monster Inc.* o *Doráemon*.

El mercado *cosmaker*: *cosmaker* es también un término compuesto, que une las palabras en inglés “*costume*” (disfraz) y “*maker*” (fabricante). Se refiere a aquellas personas que se dedican a la elaboración de cosplay, pero no para utilizarlos ellos mismos, sino para el uso de un cosplayer que acude a sus servicios. No todos los cosplayers fabrican sus trajes, sea por falta de dominio de las técnicas de modistería, por no poseer una máquina de coser, por falta de tiempo o por practicidad. Para eso, un grupo de modistas se han especializado en la confección de disfraces y trajes de cosplay, y han generado todo un mercado en torno a este nicho.

El mercado cosprops: Por otro lado, *cosprop* es el término que une las palabras “*costume*” (disfraz) y “*Props*” (accesorios). Son los artistas y artesanos que se dedican a realizar la indumentaria para cosplay que no sea de tipo textil, es decir, los accesorios y objetos que complementan el traje para la completa caracterización del personaje. Este grupo de personas utiliza técnicas de fabricación plásticas, dominan la manufactura de materiales complejos y por lo general, cuentan con un taller de trabajo. Por ejemplo, un cosplayer que quiera interpretar al Capitán América necesitará del icónico escudo para completar la indumentaria, entonces, si por cualquier motivo no puede elaborarlo o adquirirlo ya hecho, acude a los servicios de un cosprops. Como no todos los cosplayers dominan técnicas artísticas y plásticas, los cosprops se dedican a hacer los encargos para ellos.

El mercado cosplay de importación: uno de los accesorios más complejos y más costosos de lograr cuando se hace cosplay es el cabello del personaje. El cabello es súper importante a la hora de caracterizar a personajes de peinados tan particulares como *Goku*, *Sailor Moon*, *Storm*, *Marge Simpson*, *Jimmy Neutrón* y *El sombrero*. Para ello, existen empresas de origen japonés y chino especializadas en la fabricación de pelucas para cosplay, hechas con un material resistente al calor llamado *kanekalon*, en caso de que sea necesario hacer una estilización de pelo. También, existen muchas industrias internacionales que fabrican la totalidad del cosplay y sus accesorios, para comercializarlos en tiendas digitales hacia cualquier parte del mundo, ya sea el traje completo o por partes. Lógicamente, estos productos importados resultan demasiado costosos, por lo que solo un sector de la comunidad puede darse el lujo de adquirirlos.

La inversión de tiempo: como hemos visto a lo largo de este texto, el proceso de hacer cosplay es complejo y requiere de mucho compromiso si se quiere llevarlo a cabo de la manera más correcta posible. La inversión en tiempo es enorme, tanto así que muchos cosplayers inician la planeación de su puesta en escena con varios meses de anticipación. El proceso de fabricación, iniciando desde la adquisición de los materiales necesarios para fabricar el vestuario y la indumentaria, o el proceso de selección y compra de los accesorios ya elaborados, así como otras facetas posteriores del disfraz como lo son el maquillaje y el armado de los vestuarios, son actividades que demandan mucho tiempo disponible. Es por todo esto que el cosplay se convierte para los cosplayers, más que un simple hobby, en una práctica que altera todo su estilo de vida.

La inversión de dinero: es innegable que una pasión como el cosplay requiere de una inversión económica nada modesta. Aún más para quienes deciden traer productos importados, o para quienes mandan a elaborar la indumentaria a terceros. La forma más económica de hacer cosplay siempre será fabricándolo por uno mismo, aunque, de todos modos, el costo de las materias primas no resulta nada barato si se necesitan materiales finos como el cuero o el acero. Por lo general, para ser cosplayer se necesita de una situación económica estable, que le permita a la persona hacer todas las inversiones que el traje requiera. Sin embargo, ser de un estrato bajo o de escasos recursos no es un impedimento para ser cosplayer, si se es lo suficientemente creativo y disciplinado como para usar materiales accesibles y reciclables.

La creatividad y el cospobre: para ser cosplayer es muy indispensable la creatividad. Esta es todavía más importante si, como se venía diciendo en el punto anterior, no se es una persona de una posición económica cómoda y se necesita usar métodos de elaboración más accesibles. Existe un cosplayer influencer cuyo usuario en redes sociales es *Lowcost cosplay*. Su nombre de usuario traduce: el cosplay de bajo costo. Este tailandés le debe su fama dentro de la comunidad de cosplayers mundial a su brillante habilidad para realizar cosplay con recursos caseros, sus publicaciones en redes están entre la sátira y el ingenio a la hora de construir indumentarias de la forma más creativa posible, y despiertan reacciones de risa y admiración por igual.

Asimismo, existe una tendencia en redes sociales entre la comunidad de habla hispana llamada cospobre. El cospobre es la práctica de realizar cosplay con técnicas "pobres", que encierran el uso de materiales reciclados, el ensamble de objetos caseros, el enfoque en el maquillaje y la emulación de materiales por color y textura. En definitiva, si se tienen las ganas y el ingenio es posible hacer cosplay economizando lo más posible.

El crossplay y el Gender bender. Los no binarismos: a la hora de hacer cosplay, lo que menos importa es el género del cosplayer, mucho menos su sexo biológico. Existen dos tendencias dentro del mundo del cosplay que rebaten esas ideas sociales de la "sacralidad" del género, las destruyen y les pasan por encima. En primer lugar, tenemos el *crossplay*, que es cuando una persona hace cosplay de un personaje de su género opuesto, transformando y adaptando sus rasgos para respetar la fidelidad al personaje. Es como una clase de travestismo artístico, en donde quienes son hombres deberán usar algún tipo de implantes de pecho, y quienes son chicas tendrán que recurrir a usar barba falsa, ocultar sus pechos y pintarse el bigote (si es que el personaje

tiene bigote o barba). Y en segundo lugar está el *Gender bender*, en donde quien cambiará su género será el personaje, más no el cosplayer. Entonces tendremos versiones femeninas de *Goku*, de *Thanos*, de *Naruto* y de *Batman*, mientras que podemos tener una versión masculina de *Sailor moon*, de la *mujer maravilla* (sería el hombre maravilla) y de *Gatubela*.

El cosplay grupal: es cuando dos o más personas viven la actividad juntos, y hacen cosplay de personajes que son parte de la misma historia, o que están dentro de un mismo universo de ficción. Por ejemplo, una familia en la que cada miembro esté representando a uno de los increíbles, 4 amigos que estén en cosplay de los 4 fantásticos, o una pareja que haga cosplay de *Batman* y *Robin*, o de *Harley Queen* y el *Jocker*. Los grupales incrementan la interacción y el performance, dan un ambiente un poco más completo a la personificación del cosplayer, y son muy atractivos para los no cosplayers, especialmente para los fans de la franquicia en cuestión. Suelen ser la sensación en los eventos, por lo que a veces incluso se dan de manera espontánea, es decir, si veo en medio de una convención a algún cosplayer encarnando un personaje que pertenezca al mismo universo de ficción del que yo estoy representando, de manera natural nos vamos a juntar para interactuar un poco.

Es una forma de compartir la experiencia de hacer cosplay, y por lo general, para cada convención se suelen programar con antelación algunos encuentros grupales.



El Cosplay en Colombia

De acuerdo al testimonio de algunos cosplayers de antaño, a los registros encontrados en el libro *30 años de la feria internacional de libro de Bogotá, Filbo una feria para todos* de la Cámara colombiana del libro (2017 – P. 104-107), a los testimonios vivenciales de algunos asistentes registrados en el blog de la Universidad Jorge Tadeo Lozano en el artículo *Los cosplayers, un estilo de vida* (Chauta, A. 2018), y un par de entradas de blog que aún sobreviven en la red como son *Feria Internacional del Libro Bogota 2008* del sitio *Kiseki World's Forum* (2008) o *Cosplay en la Feria del Libro* en el sitio olvidado de *Los genios del manga* (2011), la primera vez que el cosplay fue visto en Colombia de manera masiva y oficial fue en el marco de la Feria del Libro de Bogotá del año 2008, cuando el país invitado de honor fue Japón. La presencia del gran stand del país invitado, así como la promoción notable de manga en las estanterías de varias librerías, creó un espacio propicio para que los organizadores de la feria promovieran un encuentro cosplay entre los invitados. Se dice que a pesar de que algunos cosplayers nacionales ya realizaban esta práctica de manera individual, esta fue la primera vez en donde un evento de gran envergadura abrió sus puertas a la comunidad en Colombia.

Comunidad de cosplayers en Colombia

Al ser una comunidad libre y subcultural, cuyas actividades refieren al entretenimiento y el “ocio”, no existe un registro exacto ni oficial que tenga un conteo de cuantas personas realmente son cosplayers en Colombia. En algún momento alguien quiso institucionalizar esta comunidad con intereses lucrativos personales, por lo que no tuvo mucha acogida y sinceramente no vale la pena traerlo más a colación, a pesar de que creo era necesario mencionarlo, pues si se hace una búsqueda en google, inevitablemente se topará con esta información.

Las cifras más cercanas que se pueden obtener para identificar a los cosplayers activos vienen de las dos más grandes comunidades virtuales en Facebook: el grupo llamado “Comunidad de cosplayers colombianos” tiene actualmente 5.568 miembros, y en el grupo “*World cosplay Colombia*” hay 5.697 miembros. El primero de estos grupos referidos está abierto a todas las personas que se dediquen al cosplay en el territorio nacional, de manera habitual u ocasional, principalmente como aficionados. El segundo grupo es exclusivamente para aquellos cosplayers que realizan su trabajo de forma competitiva y profesional, específicamente para participar en las competencias de WCS regionales y/o para ser exhibidos en la plataforma *World cosplay*, una página web que funciona como la red social para la comunidad de cosplayers a nivel mundial y en la cual se pueden calificar los registros fotográficos de los usuarios en diferentes niveles, desde aficionado hasta profesional (Cure.Inc, 2019)

Estos grupos son exclusivamente para cosplayers, y el ingreso de nuevos

miembros en ellos es supervisado por administradores, puesto que no se permiten usuarios que no se identifiquen como tal o que solo hayan practicado el cosplay alguna vez de forma casual. Hay usuarios que pertenecen a ambos grupos la vez, otros que solo hacemos parte de uno. En tal caso, se podría deducir que existe un aproximado de 5.600 cosplayers activos en las comunidades virtuales de Colombia.

Además de los usuarios registrados en los grupos de redes sociales, tenemos una población numerosa y muy importante en esta comunidad: los niños. La gran mayoría de ellos no poseen redes sociales, pero se sabe de su actividad como cosplayers gracias a la presencia de sus padres en los grupos de la comunidad. La mayoría de ellos han obtenido el gusto por el cosplay a través de la influencia de sus padres, puesto que en la comunidad hay una importante presencia de familias enteras y también de parejas que en un futuro podrían llegar a conformar hogares.

De acuerdo al informe comercial del SOFA X - 2019 (Instituto Distrital de Turismo de Bogotá, 2019) cerca del 7% de los asistentes a esa versión del evento que fueron encuestados se identificaron como cosplayers, ósea unos 12000. Teniendo en cuenta la cantidad de cosplayers medida en las comunidades de Facebook, y contrastándola con la anterior, podríamos decir que la cifra total de la población de cosplayers en Colombia oscilaría entre unos diez mil, entre cosplayers activos, autopercebidos, habituales, constantes y ocasionales.

El movimiento cosplay de Colombia no está concentrado en Bogotá como se creería, aunque la mayoría de geeks si habitan en la capital y en sus alrededores, por el carácter cosmopolita del sector. Se realizan eventos y convenciones a lo largo y ancho del país durante todo el año, especialmente en las principales ciudades en el marco de la competencia regional de *World Cosplay Summit*. Estas convenciones fueron pausadas el año pasado debido a la contingencia mundial por el COVID-19, pero habían venido ejecutándose durante la última década de forma periódica. Varias de las convenciones nacionales regresaron durante este 2021 en unos formatos notablemente restringidos, pero representando una necesaria reactivación económica importante para el sector, y una reactivación emocional para los geeks.

Tendencia y alcance del cosplay en Colombia

En Colombia existen eventos y convenciones para los miembros de la cultura geek en casi todas las ciudades principales, en su mayoría de periodicidad anual. Entre las vigentes más importantes tenemos:

Evento/convención	Lugar de realización	Fecha aproximada
ShinAnime	Cali – Centro cultural COMFANDI	Diciembre o enero.
Maloka mundo Geek	Bogotá – Maloka museo interactivo	Febrero o marzo.
Tokyo Impact Festival	Bogotá (Sin lugar fijo)	Marzo
Expo Anime	Bogotá (Sin lugar fijo)	Mayo
Oz fest	Barranquilla – Combarraquilla cede country	Junio
Comic Con Colombia	Bogotá – Corferias	Junio
Comic Con Colombia	Medellín – Plaza mayor	Noviembre o diciembre
EXPO Esports Col.	Medellín – Plaza mayor	Junio
Asian fest	Cartagena – Freds eventos	Julio
Asian fest	Armenia – Armenia hotel, Av. Bolivar	Agosto
Asian fest	Bucaramanga – Neomundo	Septiembre
Asian fest	Ibagué – Estancomodos Bar	Noviembre
Ultimein	Bogotá (Sin lugar fijo)	Agosto
Friki Fest	Manizales – Coliseo mayor Jorge Arango Uribe	Septiembre
Salón del ocio y la fantasía SOFA	Bogotá – Corferias	Octubre – puente festivo del día de la raza.
ExpoGeek Colombia	Bogotá – Centro comercial San Martín	Octubre
ComicLand	Pereira – centro de convenciones Expofuturo	Octubre
Pasarela Cosplay CAT	Bogotá – Centro comercial de alta tecnología	Octubre o Noviembre
MegaCon	Pereira – Centro cultural Lucy Tejada	Noviembre
ExpoAnime Geek	Pasto – (Sin lugar fijo)	Noviembre
Chiva Otaku	Bogotá – Localidad La Candelaria	Diciembre
Marcha Cosplay	Bogotá – Localidad La Candelaria	Diciembre
Regional cosplay battle – WCS	En la mayoría de ciudades principales del país, en diferentes locaciones.	En diferentes fechas durante todo el año.

La convención geek más grande e importante del país es el *Salón del ocio y la fantasía SOFA*, que se realiza en la ciudad de Bogotá durante el fin de semana del puente festivo del día de la raza, en octubre. Este evento tuvo su primera edición en el 2009, en el centro comercial Bima de Bogotá, teniendo un enorme éxito inmediato que llevó a los organizadores a buscar un espacio mucho más grande para la siguiente edición, y a partir del siguiente año se trasladó, hasta su más reciente versión, al Centro empresarial Corferias. SOFA cumplió este año 12 años de existencia, habiendo sido el 2020 el único año en el que la convención

no se realizó debido a las condiciones de contingencia de salud por la crisis del COVID-19.

De acuerdo al informe de gestión de eventos presentado por El Instituto Distrital de Turismo de Bogotá (2019), *SOFA X 2019* tuvo en total 172.465 asistentes, siendo la cuarta feria del recinto Corferias con mayor asistencia, después de la feria del libro, la feria del hogar, y Agroexpo. En este informe también se expone que un 10% de los asistentes a SOFA no residen en Bogotá, y de estos, un 70% viajan exclusivamente para el evento.

La segunda convención más importante a nivel nacional es la *Comic Con Colombia*, en sus dos ediciones anuales. Esta marca es una franquicia internacional de la *Comic Con San Diego*, que se ha expandido por países de todo el mundo, coordinando eventos multitudinarios en torno a todo lo relacionado con la cultura geek, pero especialmente sobre el universo narrativo de los comics americanos. El evento llegó a Colombia primero con sede en Medellín en el año 2014, y posteriormente, en el 2019 se inauguró la sede en Bogotá. La última versión de la Comic Con de Medellín tuvo aproximadamente 19000 asistentes, mientras que la primera y única versión de Bogotá tuvo 34000 (Instituto Distrital de Turismo de Bogotá, 2019)

Lo anteriormente expuesto representa que, aunque la comunidad de cosplayers en el país es pequeña, existe un interés destacable por todo lo que encierra la cultura geek, y por tanto, existen admiradores del cosplay que no son cosplayers, pero que participan en las dinámicas de esta práctica como espectadores y fanáticos. La presencia de eventos y convenciones en ciudades de todo el país demuestra que este fenómeno es producto de la globalización de la era digital, desarrollada especialmente en las zonas urbanas, y ha permeado significativamente en la sociedad colombiana, conformando una minoría subcultural destacable.

Cosplay en tiempos de pandemia

El fin de la segunda década de los 2000 estuvo drásticamente marcado por un suceso histórico que afectó inesperadamente la forma de vida de la humanidad: la pandemia del coronavirus. No hubo un individuo ni un sector de la sociedad que se salvara de ser afectado en su cotidianidad por esta contingencia, ninguno. El mundo vivió por lo menos dos meses, marzo y abril del 2020, en los que las personas fueron forzadas a permanecer en aislamiento dentro de sus casas y en los que las dinámicas sociales se vieron reducidas a su más mínima expresión posible. Debido a las características de propagación del virus COVID-19, lo primero en interrumpirse de manera radical fueron las interacciones entre personas, el distanciamiento social es la ley de autocuidado que hasta el

día de hoy no hemos podido dejar de aplicarnos y la cual todavía parece tener que quedarse durante un tiempo más. A lo que el tema nos refiere, los eventos aglomerantes fueron los primeros en ser eliminados, y aun hoy en día no han podido regresar en la misma proporción que solían hacerse antes del 2020. En consecuencia, las reuniones entre amigos y las convenciones geek se acabaron, por lo menos durante casi año y medio.

A pesar de la magnitud del momento, la humanidad se valió del que es, en mi opinión, su más grande invento hasta ahora, para mantener vivas las dinámicas sociales en unas condiciones en las que no era posible reunirse en presencia física con otros: la virtualidad. Tuvimos que trasladar casi todos los aspectos de nuestra vida a la virtualidad, al menos durante casi todo el 2020: el trabajo, la educación, las reuniones sociales, el comercio, la economía, las visitas amistosas o familiares, y la totalidad del entretenimiento y la diversión.

Afortunadamente para los geeks, muchas de las dinámicas sociales y sus formas de entretenimiento ya estaban en la virtualidad por lo menos desde hacía unos 15 años atrás. Creo que a los que más llevadero se nos hizo este periodo fue a quienes somos por esencia social "antisociales", a aquellos que no dependemos tanto de la interacción social que tiene por común la mayoría de las personas y que tenemos un estilo de vida muy orientado a la virtualidad. De hecho, para el sector gamer, la pandemia resultó ser más beneficiosa que perjudicial, puesto que el mercado tuvo un aumento del 36,54% en sus ingresos con respecto al año anterior, especialmente en el mes de abril, cuando la mayor parte del planeta se encontraba en confinamiento (FORBES Colombia, 2020). Esto representó un aumento en el consumo y en las ventas de videojuegos entre el 50% y el 500%, cifras record en toda la historia de la industria *gamer*, que la posicionaron en lo más alto del mercado del entretenimiento a nivel mundial, superando incluso a la industria musical y a la del cine (La Republica, 2020)

Entre nosotros mismos bromeábamos con memes en los que expresábamos de manera satírica que para los geek, el COVID-19 no había hecho prácticamente ningún cambio en nuestro estilo de vida. Y fuera del chiste... para mí que he cursado una carrera virtual, y que mi trabajo me da la posibilidad de teletrabajar, siento que la pandemia no ha afectado en gran medida mi vida, o por lo menos no de forma negativa.

Sin embargo, la ausencia de las convenciones fue algo que termino por afectar hasta al más "antichevere" de los geeks, puesto que, para muchos de nosotros, estos espacios son de las pocas ocasiones en las que realmente nos motivamos a socializar directamente con otros. Más aún lo es para un cosplayer, cuya performatividad requiere preferiblemente de la interacción con un público.

Entonces, la comunidad geek mundial tuvo que mudar sus dinámicas de participación a la virtualidad, y la práctica del cosplay tuvo que mantenerse activa por este medio.

Una de las dinámicas más populares del año pasado fue el *Pass the brush Challenge* o simplemente *Brush challenge*, un reto viral creado inicialmente por maquilladores, pero que tuvo mayor acogida entre cosplayers, en el que demostrábamos un antes y un después de nuestra faceta visual. El reto consistía en hacer un video corto dividido en dos partes, en la primera parte una persona se grababa en su aspecto normal sosteniendo una brocha de maquillaje en la mano y luego cubría la cámara con la brocha, para reaparecer “mágicamente” transformado en la segunda parte del video, usando cosplay. El reto podía realizarse de forma individual o grupal, añadiendo en la segunda parte el acto de “pasar la brocha” al siguiente participante, lo cual era posteriormente unido en edición con la participación de otras personas para conformar un solo video. Esta actividad se hizo entre cosplayers, principalmente por comunidades de fans. Poco a poco hemos ido retomando los eventos masivos, con las limitaciones pertinentes al contexto de la pandemia que está todavía vigente. Durante este año, ya se han llevado a cabo algunas convenciones a partir de agosto, y están programadas casi todas las que se hacían en los tres últimos meses del año. El SOFA se desarrolló bajo el nombre de “*SOFA The exhibition*”, pero de eso hablaremos más adelante.



CONTEXTO TEÓRICO

EL SER SOCIAL

Como hemos venido analizando, el ser parte de la cultura geek y el ser cosplayer va mucho más allá de un pasatiempo ocasional en la vida de quienes se identifican dentro de estas categorías, ya que el pertenecer a estos entornos compromete demasiados factores de sus vidas como para tratar de verles como simples añadiduras. Empezando por el sentido mismo de identidad, pues el llevar de manera autónoma el calificativo de “geek”, “gamer”, “friki”, “Otaku” o “Cosplayer”, aunque puede ser visto socialmente como una etiqueta estigmatizaste, para la gran mayoría de quienes se identifican como tales es un motivo de orgullo.

El estilo de vida entero de un cosplayer se ve afectado cuando se decide ejercer esta práctica, empezando por sus intereses, sus actividades de esparcimiento, sus relaciones sociales, su conocimiento popular, su “agenda”, sus prácticas sociales e incluso, sus gastos económicos. Es por esto que la pregunta más recurrente de quienes apenas empiezan a conocer a cerca del mundo del cosplay es ¿Por qué lo hacen? ¿Qué ganan con hacerlo? ¿Qué los lleva a invertir tanto tiempo, dinero y esfuerzo en realizar un disfraz que usarán quizá una única vez? ¿Tiene todo esto algún sentido?

Para analizar qué es lo que motiva a una persona a ser cosplayer, más allá de la admiración y el gusto por un personaje o una narrativa de ficción, como ya se referenció en anteriores capítulos, es preciso desglosar los factores básicos que llevan al ser humano a adoptar comportamientos y costumbres con relación a los entornos sociales a los que pertenece y sobre todo, a los que elige pertenecer de

manera autónoma y sin las imposiciones circunstanciales que el factor territorio atribuye a los seres humanos contemporáneos.

El ámbito social de un individuo condiciona la relación con su "mundo": consigo mismo, con el entorno y con los demás individuos, devenido de sus estados intra e interpersonales. El estado social de un individuo deriva en actitudes y comportamientos que lo llevan a definir su rol en relación con los otros y con el entorno, siendo estos de varios tipos, pues son diferentes los tipos de "otros" y los tipos de "entornos" con los cuales se debe relacionar una persona en los diferentes tiempos de su vida.

La subcultura es una respuesta social originada en los estados internos referentes a la personalidad de cada individuo, en donde busca pertenecer a círculos sociales que se ajusten a sus necesidades preferenciales, eligiendo de manera voluntaria a esos "otros" a ese "entorno" en el que desea estar. El cosplay se entiende como una subcultura.

Pero para entender todo esto es necesario analizar un paso a paso en el fenómeno subcultural, estudiando los postulados de algunos autores que definen las actividades sociales que conforman las comunidades humanas, empezando por lo más básico: el funcionamiento interno de cada individuo.

Ser social y funcional

Jaime Ramos Arenas, filósofo de la universidad Nacional de Colombia, escribió un ensayo titulado *Las facetas de lo mental* (2001), en el que realiza un análisis profundo de los fenómenos mentales que configuran la identidad del ser social desde un punto de vista filosófico, llegando a la determinación de que estos se construyen a partir de tres facetas.

Para el autor, es insuficiente aceptar que el ser humano se compone de un dualismo simple entre mente y cuerpo, puesto que las variables que existen en estas dos partes del ser brindan una amplia gama diversificada de posibles resultados, más aún cuando se quiere analizar los fenómenos psicológicos y mentales del individuo. Su tesis es una crítica a los postulados que él describe como "simplistas", el atomismo y solipsismo, los cuales atribuyen lo que no logran explicar respecto al análisis del ser humano a causas metafísicas e impredecibles, pero que, para el autor, las explicaciones pueden encontrarse si se hace un análisis exhaustivo y separado de las facetas que conforman el cuerpo y de las facetas que conforman la mente. Para apoyar su premisa expone las variables que hay en el fenómeno somático o psicosomático estudiado en la medicina, que consiste en que un estado mental puede afectar directamente

la salud del cuerpo, como por ejemplo el stress que en niveles altos es capaz de desencadenar parálisis corporal, ataques de pánico, afectación al sistema inmune y muchas otras más afecciones de salud. Sin embargo, aunque estos fenómenos somáticos parecieran apoyar el dualismo mente-cuerpo, resulta que al no ser generalizados, medibles y al no representar en la mayoría de los casos la causa principal de la afectación, ponen en evidencia que existen otros factores principales que causan variables en la salud. No todas las personas se enferman por altas cargas de stress, y las que se enferman suelen presentar síntomas distintos, entonces, debe haber otros factores adicionales al stress mismo que produzcan ese resultado, los cuales pueden ser medibles si se decide estudiar más profundamente todas las variables.

Entonces, son tres las facetas que desencadenan el estado mental de un individuo: la faceta física, la faceta psicológica y la faceta social. Las tres se interrelacionan y son dependientes entre sí, no se puede configurar una sin las otras, sin embargo, son para el autor partes distinguibles dentro del todo mental que pueden ser analizadas de forma independiente para poder entender cómo funciona la mente humana. La suma de las tres resulta en la mente, o en la psicología total del individuo.

La faceta física u orgánica se relaciona con el estado neurológico y cerebral, que es el más primario de los tres, puesto que para que exista una mente debe haber un contenedor físico, corpóreo o material. Se atribuye al estudio de la neurofisiología. Entonces, todo aquello que posea una mente debe poseer un cuerpo, desde una postura netamente racionalista, sin importar que esta mente y este cuerpo sean orgánicos o artificiales, como lo es para el caso de las inteligencias artificiales, que deben contenerse en dispositivos y servidores físicos y que para algunos teóricos hacen parte de este estudio. Esta faceta se encarga de la recepción de estímulos sensoriales externos, desde una configuración automática (programada o biológica), produciendo respuestas derivadas en el funcionamiento del cuerpo o del sistema, para el caso de las máquinas.

El funcionamiento físico-mental condiciona en gran parte el funcionamiento del cuerpo, y por esto suele verse en un sentido primario que el cuerpo y la mente tienen una correlación directa como dos partes de un todo. Sin embargo, se está hablando únicamente de lo corpóreo, pues no se ha podido comprobar la relación directa de la faceta física – orgánica de la mente, es decir del estado neurofísico, con los estados psicológicos o con los rasgos actitudinales del individuo; solo en algunos casos el estado psicológico se ve directamente relacionado o influenciado por el estado neurológico y esto es cuando la afectación cerebral es demasiado grave. Por lo que el hecho de que una persona tenga algún tipo de discapacidad mental no significa que tendrá una

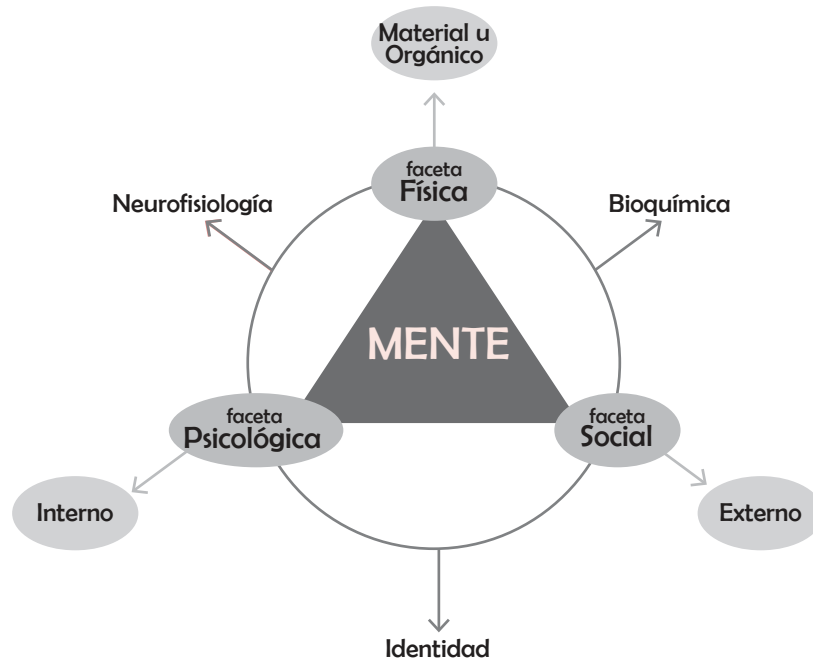
mente dañada o una psicología negativa, sino que el estado total de su mente va a depender siempre de las otras dos facetas.

La faceta psicológica es la que mayor atención recibe con relación a los estudios sobre la mente, y se trata del estado interno y vivencial del individuo. Aquí es donde se determinan las relaciones interpersonales e intrapersonales, las cuales se atribuyen a una relación causa y efecto del individuo con los factores externos que afectan e intervienen en el desarrollo de su ser a lo largo de su vida, entendidos estos como el entorno y los otros. Aquí es donde se desarrolla lo que llamamos personalidad. Esta faceta se da mediante procesos internos derivados de criterios externos, los cuales nunca serán generalizados, al tener cada individuo vivencias y experiencias distintas. Entonces, cada suceso ocurrido en la vida de un ser conformará su criterio mental de tipo personal, su psicología, su "yo" interno, su conocimiento y su experiencia, en un proceso casi instintivo de recepción y respuesta. Esta faceta se refiere a aquella configuración mental propia del individuo, que no necesariamente será exteriorizada, pues la faceta exteriorizada es la tercera de este estudio.

La faceta social es la que se refiere a las actitudes y comportamientos del individuo, que suelen ser una proyección de tipo funcional del estado interno, es decir, de la faceta psicológica analizada anteriormente, pero que a la vez necesita de un criterio contextual antes de ser producida. Es por esto que anteriormente se mencionaba que no todo lo producido en la faceta psicológica será exteriorizado, ya que el individuo pensante debe regirse por condiciones sociales y culturales antes de producir comportamientos, entrando aquí en actuación el criterio, el análisis y la razón, o dichas en palabras más propias de las sociedades humanas: en la ética y la moral. La faceta social es plenamente funcional, ya que es propia de seres sociales, ósea, está presente en la conducta humana principalmente y puede estar presente en comunidades de animales que convivan en sociedad, ya que es necesaria para que se dé la relación y la convivencia con los otros. Esta faceta determina la identidad del individuo, su "yo" externo y su proyección personal hacia los demás.

Es por esto que, aunque una persona tenga una configuración psicológica concebida socialmente como negativa, será mediante su criterio, su razonamiento y su análisis decisivo que se darán los comportamientos que escoja adoptar, ya que estos determinarán su relación con los otros. Las personas suelen reprimir muchas de sus configuraciones psicológicas, con el objetivo de poder convivir en sociedad, y por eso, la faceta social se encarga de dictaminar lo que es más correcto para su supervivencia como ser social. Inevitablemente, la mente de un ser social se configura por factores externos, es decir, sociales y culturales.

A modo de resumen, el esquema siguiente representa la idea presentada por el autor en el estudio de las tres facetas de lo mental, en donde se presenta también como estos tres se interrelacionan y son dependientes entre sí para determinar la mente total de un individuo:



Algunas teorías científicas señalan que el tamaño del cerebro de una especie se relaciona con sus habilidades sociales, y es por esto que el del ser humano es más grande y desarrollado de entre los mamíferos, debido a que sus sistemas sociales son complejos y diversos (Manes, F. 2016). También algunos autores afirman que, aunque las otras facetas de la mente están presentes, suelen ser reprimidas en el ser humano por el “cerebro social”, ya que este aspecto es crucial en el hecho de asegurar su supervivencia.

La psicología social establece que en esta faceta social se determina el reconocimiento del otro: la empatía, la comunicación, las emociones, la toma de decisiones, y el juicio moral. Es decir, el cerebro social reconoce al otro como un ser que hace parte del entorno propio, como un miembro de aquello con lo que es importante o inevitable la interacción, y por eso, es la que inhibe el sentido instintivo de la faceta psicológica en los seres humanos mentalmente sanos (Manes, F. 2016) Es por esto que los comportamientos de las personas tratan de ser lo más aceptables socialmente que sea posible, con el objetivo de mantener la sana convivencia con los otros. Sin embargo, sabemos que hay quienes se comportan de manera opuesta a lo socialmente establecido como “aceptable”, sea esto en sentido positivo o negativo. Por ejemplo, aunque la infidelidad está muy mal vista y es muy poco aceptada, la cantidad de personas que la han cometido es enorme. ¿Por qué ocurre esto?

A veces las personas antepone su "yo interno" sobre el "externo social" porque quizá la configuración psicológica no coincide con las conductas concebidas por la mayoría como parte de lo socialmente establecido. También se debe a que su experiencia vivida y su conocimiento personal contradicen las dinámicas sociales de la mayoría, lo cual le lleva a ignorarlas o rechazarlas, para escoger lo que el individuo decida qué es lo más adecuado para sí mismo. Entonces, ante un desacuerdo entre el "yo interno" y la dinámica social generalizada, la solución es reprimirse y fingir algo que no se es para ser socialmente aceptado, o ser uno mismo y exponerse al señalamiento o al rechazo. La segunda opción la elegimos todos en algún momento de la vida, con más frecuencia de la que parece.

Quise referenciar este estudio para comprobar que la mente no es una entidad unificada, sino que deriva en distintas facetas o partes que la determinan. Es por esto que no es correcto atribuir dictámenes generalizados o simplistas a la hora de tratar de definir como es o como debería de ser la humanidad. Socialmente se nos han impuesto moldes actitudinales y comportamentales que pretenden determinar la manera en que somos, la forma en como nos comportamos, lo que deberíamos pensar, lo que deberíamos elegir y lo que deberíamos hacer. Pero incluso lo social y lo cultural se quedan muy cortos al tratar de encasillar la mente de las personas, ya que esto es sencillamente imposible al ser todos nosotros seres individuales, y al estar presentes la faceta física y la psicológica. Entonces, a una persona no la determina totalmente su entorno social y cultural, por lo que atribuir características generalizadas al lugar de procedencia es incorrecto (y racista o xenófobo). Quizá a algunas personas las inflencie su entorno social más que a otras, pero existen quienes incluso pueden obviar en mayor medida estos aspectos a la hora de conformar su ser, bajo elección propia.

El tratar de encajar la mente de las personas en un "modelo a seguir" socialmente aceptado no causa una unidad social, en realidad es un flagelo inútil y opresor, pues somos seres diversos e individuales por naturaleza y por consecuencia, con capacidad de elección y discernimiento. No somos maquinas configuradas, ni seres sistemáticos, y aun si lo fuésemos no dejaríamos de ser distintos, porque incluso el funcionamiento de las maquinas también se determina por factores externos que las hacen tener respuestas muy variadas entre ellas. Aun es más fuerte la diversidad social cuando nuestro entorno de vida actual se rige por la globalización, la interculturalidad, la comunicación y el acceso a la información libre que nos ha llegado gracias al desarrollo tecnológico y al internet.

La diversidad existe y es incontenible, ya que incluso el mismo ser suele ser diverso en su configuración interna. No solemos ser una única persona completamente establecida y de proceder determinable, sino que poseemos matices de personalidad e identidad que nos hacen ser de diversas formas, comportarnos diferente en circunstancias específicas, y tener respuestas variadas ante el

mismo estímulo, pues estamos constantemente respondiendo a necesidades funcionales que son inherentes al contexto espaciotemporal. Esto se relaciona no solo con el desarrollo y el crecimiento natural de las etapas de la vida, sino también con el tipo de sociedad al que la mente deba responder que, aunque pueda ser la misma a lo largo de la vida, estará en constante cambio y evolución.

Las 5 pieles de Hundertwasser

El artista austriaco Friedensreich Hundertwasser (1928-2000) escribió una teoría llamada *Las 5 pieles del hombre*, que refiere a la forma perceptiva y sensorial en la que el individuo social interactúa con todo aquello que lo rodea, con su exterior, dentro de 5 etapas. El esquema gráfico que describe este análisis fue publicado en 1997, se trata de un dibujo hecho a mano alzada en una hoja tamaño oficio, que sintetiza completamente y de manera sencilla esta teoría (Hundertwasser, 2021).

El autor señala que la identidad es “la suma de todas las experiencias, pasadas por el filtro de la percepción individual” (Espai R, 2021), y en este estudio, además de delimitar las relaciones del individuo, describe también como se configura el sentido de identidad. La primera piel, *Epidermis*, es el órgano sensorial y físico que relaciona directamente al individuo con su exterior, la representación de su “yo” externo desde su estado interno, y aquella que da respuesta al intercambio de estímulos. La segunda piel, *Clothes*, es la “ropa que cubre la piel biológica” (Espai R, 2021), que a la vez nos protege y nos representa dentro de una conciencia social, ayudando a configurar nuestra identidad individual. La tercera piel, *Houses*, es la casa y los lugares físicos delimitados, los espacios en los que se habita y en el que se desarrollan las actividades diarias, pues este debería brindar una correcta armonía con las necesidades personales. La cuarta piel, *Identity*, es la identidad reflejada en la conciencia colectiva, que se desarrolla en la manera como el individuo se desempeña en los diferentes grupos sociales a los que pertenece, siendo estos de distintos niveles, según el tipo de vínculo que se tenga y el rol que se ocupe dentro de cada uno. La quinta piel, *Earth*, refiere al planeta, al entorno medioambiental y territorial, a la naturaleza, que es el contenedor de todos los espacios, comunidades e individuos. Por último, el esquema tiene escrito fuera del círculo que demarca la quinta piel las palabras *Outside universe*, universo exterior, que puede entenderse como el contenedor del todo externo, del individuo mismo, de la comunidad y de su entorno que, aunque no se relaciona de forma tan directa con el ser individual, es inevitable su influencia (Espai R, 2021).

Estas 5 pieles descritas se ven reflejadas en los trabajos artísticos que Hundertwasser publicó a lo largo de su vida, en sus pinturas, dibujos, y en sus escritos, en donde se evidencia su postura humanista y ecologista.

Es una teoría sencilla, pero muy completa en cuanto a la descripción de las distintas formas en las que el ser humano se relaciona con lo externo. También da cuenta de que son diferentes formas de relación, es decir, la relación directa de la piel y del vestuario no puede equipararse a la relación espacial que se tiene con la comunidad y con el lugar, por eso el autor lo delimita en diferentes niveles de interacción e impacto. Estas 5 etapas también muestran que el individuo ocupa diferentes posiciones dentro de sus espacios, unos más cercanos que otros, por lo tanto, la forma de percepción y de reacción a los estímulos cambia.

Refiriendo al cerebro social estudiado anteriormente, el tipo de relación y de respuesta perceptual individual se determinará justamente por el tipo de “piel” o de cercanía que el individuo tenga con lo externo, por lo que su identidad y conducta se ajustan como una respuesta a las diferentes clases de relaciones. Es por esto que se mencionó que una persona en sí misma es diversa, puesto que la actitud que se adopta y las respuestas que se producen de actividades mentales, son diferentes en la relación consigo misma, con sus familiares, con los miembros de su comunidad, con sus compañeros, y así con cada clase de interacción social, dependiendo los espacios contextuales en donde se desarrollen. Tal como describe la teoría de las 5 pieles, las capas de piel más cercanas al “yo” estarán más relacionadas con el individuo, mientras que aquellas que son más lejanas o externas a sí mismo, aunque afecten su ritmo de vida, cobrarán menor relevancia sobre su ser personal.

La importancia social del cuerpo y el vestido

De acuerdo con Hundertwasser, la primera piel que se muestra ajena al individuo mismo es la segunda, el vestido. El autor también menciona que esta conforma su identidad, en una representación de la conciencia social, al ser la que se muestra ante los otros. Es por esto que la ropa o la indumentaria tienen una gran carga social sobre las personas, aun cuando actualmente se apele a ideologías inclusivas que apunten a no juzgar a los demás por su apariencia física. Esto me parece definitivamente infructuoso e imposible de lograr, pues contradice la naturaleza del instinto relacional de los seres sensoriales, y para lograrlo se va a requerir de una reconfiguración incluso biológica que tardará todavía demasiados ciclos evolutivos. Inevitablemente hemos juzgado y juzgaremos, así como hemos sido juzgados, por la apariencia, mientras la asociación de pares continúe siendo parte de nuestra supervivencia natural.

El vestuario y la apariencia son la primera forma de interacción del individuo con su entorno y con los otros, por lo que determinarán su vinculación social. Con esto no busco restar valor al ser interno de las personas, ni a la parte sentimental por la cual se aboga tanto a valorar a los demás por encima de lo superficial.

Simplemente, se trata de resaltar que existen modos de relación natural entre individuos de los cuales no vamos a librarnos, ni aunque se intente anteponer un sentido racional profundo de análisis sobre los otros, ya que las relaciones profundas están condicionadas por otro tipo de factores que casi nunca se logran debido al ritmo de vida contemporáneo, y en consecuencia, la mayoría de relaciones que se tienen con los otros siempre serán de tipo primario o superficial.

El vestido se nos presenta como una forma de protección de nuestra persona, como el abrigo o el refugio del ser individual y corporal. Cada persona configura su abrigo de acuerdo a sus necesidades personales (aludiendo al gusto individual) y a las condiciones del entorno (como lo es el clima y la cultura) o a sus alcances económicos, con la plena conciencia de que este va a cubrir su identidad natural humana para transformarla en una identidad social.

Desde una mirada social, antropológica, artística y filosófica, el cuerpo es mucho más que un componente orgánico. Es innegable la indiscernibilidad del cuerpo en la vida, pese a la dualidad que pueda existir entre lo tangible e intangible de la existencia. Tampoco se puede obviar el hecho de que el cuerpo es el elemento que “encarna al ser en el mundo” (Le Breton D, 1995 P. 152) sin importar la concepción general y social que a este se le pueda dar y, por lo tanto, lo tangible se convierte en un elemento que no puede dissociarse de la presencia real, de su esencia y de lo intangible mismo. “El cuerpo funciona como un límite fronterizo que delimita, ante los otros, la presencia del sujeto” (P. 22) pues, además, el todo individual se reduce al cuerpo, que a la vez funciona como un simbolismo visible de cada ser dentro de un ámbito social, como su identidad misma.

Para algunas culturas quizá el cuerpo se perciba de formas diferentes, también, a la final, son concepciones subjetivas las que otorgan el significado al cuerpo partiendo desde la misma individualidad. Pero la globalización y el acceso a la información de hoy hace que cada vez sea mayor un concepto general de todas las cosas, incluido el cuerpo, también otorga a cada persona la autonomía de valorar o dar la importancia al cuerpo que más se acomode a sus necesidades personales, a sus reflexiones intelectuales, sea como parte de su ser o como su ser mismo (Le Breton D, 1995). Entonces, aquello con lo que protejamos, cubramos o refugiemos nuestro cuerpo va a otorgarle un significado adicional de tipo social al simple hecho de humanidad, pues ya no mostraremos nuestra identidad natural corpórea, sino una segunda piel, un recubrimiento adicional que presentará una identidad visual individual ante el mundo social.



Mejía (2005) describe en su texto *El cuerpo posthumano* cómo la naturaleza orgánica del cuerpo es modificada por la materialidad del entorno social al que pertenecemos. Se interviene el cuerpo y se resignifica, gracias al desarrollo tecnológico, por medio de modificaciones, complementos, ajustes, mejoras, correcciones, reemplazos, recubrimientos y todo tipo de intervenciones ajenas a la naturaleza biológica y orgánica. En el segundo capítulo titulado "Deconstruyendo el cuerpo humano", el autor expone 4 formas en las que el cuerpo es intervenido, enfatizando en el ejercicio artístico, haciendo un análisis del trabajo de algunos artistas contemporáneos cuya vida y obra estuvo relacionada con el uso del cuerpo. La condición post-humana del cuerpo se define por que "la naturaleza del cuerpo humano ha sido modificada" (P. 45), con el objetivo de atender a algunas necesidades físicas de la existencia social humana.

Sus definiciones sobre el cuerpo prostético y sobre el cuerpo procesual aluden al uso de implementos externos en lo orgánico, sea de forma superficial o directa. El cuerpo prostético analiza la intervención de prótesis o aditamentos en el cuerpo, como elementos que corrigen, ajustan y modifican la condición real, quizá en estado deficiente o insuficiente, para adecuarlos a las exigencias formales, funcionales y sociales a las cuales se deben atender. Desde el uso de accesorios, sean estos por salud o estética, hasta el uso de prótesis como una forma de reemplazo, atienden a que el cuerpo necesita sustituir algunas de sus características originales para estar acorde a los códigos sociales. Por ejemplo, usamos gafas para corregir la visión, las personas sin una de sus extremidades pueden recurrir a una prótesis que la sustituya, o quien tuvo un accidente se apoya en una muleta para andar. Sin desearlo y de manera automática, el simple uso de un aditamento externo se convierte en una característica de la identidad individual: el de las gafas, el del bastón, el de la prótesis de pierna.

También se habla sobre la cirugía estética y como esta convierte la materialidad del cuerpo en un signo de cultura que atiende a códigos de identidad. Se presenta el ejemplo de varias personas quien recurren a la cirugía estética, sea por consecuencia de afectaciones de salud o por decisiones estéticas, donde generalmente se cede a una presión social o a la vanidad para corregir la forma de las partes del cuerpo bajo modelos de belleza socialmente impuestos. También se presentan otros casos de tipo más drástico, en donde las personas modifican voluntariamente su humanidad para marcar un sentido de identidad personal, como el caso de quienes se colocan cachos, o recortan sus orejas y lengua, para crear una apariencia animal o bestial, un poco distante de lo humano. Evidentemente, en este punto se quiere atender a la necesidad social de la identidad personal y de configurar la apariencia del cuerpo, pero bajo los preceptos personales de la identidad, aunque estos nos sean socialmente aceptados.

Toca el tema de la transexualidad y de la intervención del cuerpo mediante la

reasignación de sexo, en donde el cuerpo se convierte en una pantalla para reflejar la búsqueda autónoma e individual de un significado social, que es lo que es el género. Se nos presenta también el travestismo como una forma de usar el vestuario como aditamento de identidad, con el caso del artista alemán Jurgen Klauke, quien usa el vestuario de fantasía para representar, de manera externa, sus facetas de relación con la sexualidad propia en sus obras de performance artístico. Entonces, algo tan privado y tan carnal como el sexo puede reflejarse en el vestuario, marcando características de la identidad misma, y de forma voluntaria.

Por último, el autor nos habla de la relación cuerpo-enfermedad en donde, gracias a los avances tecnológicos en medicina, existen técnicas que van desde el uso de fármacos hasta el trasplante de órganos, que ayudan a mejorar las condiciones orgánicas y a preservar la vida. En este tema se trata algo que quizá resulte más comprensible para el común de las personas, puesto que los anteriores casos resultan ser un poco más de tipo estético y atendiendo a deseos superficiales. Sin embargo, esto no quita que la intervención médica sea en sí una forma de modificar y alterar el cuerpo orgánico, también atendiendo a la necesidad social de ser un individuo funcional, para lo cual se requiere estar sano. El análisis de Mejía sobre las formas de intervención del cuerpo es muy pertinente para entender por qué la apariencia es y seguirá siendo tan importante, ya no únicamente como significante social de identidades individuales, sino en sentido funcional, tanto para la relación individuo-sociedad como para la relación del individuo consigo mismo. En los cuerpos post-humanos se presenta “la materialidad del mundo como una clase de organismo viviente” (P. 48) en donde las condiciones sociales se evidencian en la forma en como los individuos tratan y se relacionan con su propio cuerpo, sea esto en una intervención drástica del mismo, como el caso de las cirugías y de los procedimientos médicos, o en una intervención superficial, como lo es en el caso de los aditamentos y del vestuario.

Claudia Fernández, diseñadora y artista de Medellín (2013) hace una descripción desde el campo de las artes respecto a la forma en como el vestido es un “vehículo transformador del cuerpo”, que resulta muy cercana al texto de Mejía. El “uniforme de la piel” nos lleva a escapar de la homogeneidad humana, pues por sí solo no responde a los códigos sociales que necesitamos para comunicarnos con los otros de forma rápida, como si resulta ser para otras especies, en donde sus cuerpos suelen tener alteraciones voluntarias para la comunicación con sus pares, a causa de necesidades de apareamiento, amenaza, protección o camuflaje, estado de salud y anímico. Destaca el concepto de belleza como una respuesta social sobre el cuerpo atendiendo a modelos de imagen generalizados, que durante siglos se suplieron mediante el uso de adornos y ornamentos, y que hoy en día solemos cumplir mediante el vestido y la cosmética.

Teniendo en cuenta que el ser humano, como organismo sensorial, rechaza el dolor y la afectación a su cuerpo por instinto, las intervenciones drásticas o que transgredan lo orgánico presentan mayor inconveniente para el individuo que busca intervenir su cuerpo, por lo que la forma más práctica, cómoda e indolora, y que a la vez no resulta definitiva, es el uso del vestuario. La renovación y el cambio de paradigma personal también aportan un gran valor de importancia sobre el vestido, más que a otras formas de intervención corporal de las cuales será más adelante difícil retractarse.

En la práctica de algunas artes, el vestido aporta un valor in situ de gran importancia, que conecta al artista con la ejecución de su arte, pero que no lo compromete con ella de manera definitiva, sino circunstancial. Por eso, en el teatro, en la danza y en el performance, el vestido cobra mucha importancia a la hora de poder ejecutar de forma completa una puesta en escena.

La autora expone 5 categorías de cuerpo presente en las artes, especialmente en las contemporáneas. Partiendo de la premisa de que, para el artista, su cuerpo siempre será su principal herramienta, sin importar la rama del arte que se ejerza. El cuerpo iridiscente o proyectado, el cuerpo expandido fuera de su tamaño normal, el cuerpo mutado en alteración a su estructura general, el cuerpo protésico que se relaciona con el punto anterior, pero hace énfasis en el uso de aditamentos, y el cuerpo fragmentado en las partes que lo conforman. (Fernandez, C. 2013) Estas 5 categorías son aplicables a diferentes manifestaciones, como por ejemplo a la escultura, de la cual tenemos los bustos, las manos y las cabezas como principal tema de trabajo.

Dentro de estas categorías también está el vestido, pues este funciona como una proyección del cuerpo, como una alteración de su estructura, puede verse como una expansión de la piel misma, como una prótesis adicional y además, para su manufactura se requiere dividir el cuerpo en partes que permitan atender las necesidades de cada una de ellas de forma particular.

La atención al cuerpo también atiende a necesidades comunales, es decir, socialmente más reducidas, como lo religioso, lo cultural y lo ideológico. Es por esto que algunos grupos aceptan el tatuaje como una práctica artística o como parte de su cultura, mientras que otros lo rechazan bajo preceptos religiosos. Es un significativo que encierra definiciones proyectadas en los otros, determinadas por lo visual y lo físico, que lo convierte en un ente objeto y de sujeto a la vez. Se habla del cuerpo objeto, no solo por la materialidad del ser, sino por el desarrollo tecnológico que apunta a la existencia de cuerpos sin alma, o de otras formas de existencia no vivas, como el caso de las máquinas y los robots, cuyo funcionamiento propio y en la comunidad humana es una mimesis de la vida misma.

El cuerpo, y por extensión todo aquello que decidamos (o debamos) llevar en él, conforma la imagen y la identidad que nos relaciona con el entorno social, con los otros. Es por esto que si es posible determinar aspectos de la vida de una persona al observar su imagen, como lo es con los uniformes laborales y escolares, o con el tipo de estampados que se portan en las camisetas. Existe variedad de formas de construir esa "segunda piel" de abrigo, no solo con el material textil primario de la ropa, sino con los aditamentos y accesorios que también hacen parte del vestuario, y que lo complementan en un sentido casi siempre funcional. La importancia social del vestido está presente desde nuestro instinto social y muy difícilmente será rebatida por aspectos más profundos cuando se trata de la convivencia entre seres sociales, que suele ser menos profunda de lo que esperamos y en la mayoría de las veces de tipo ocasional. El vestuario se percibe como un código social, comunica, habla mucho sobre quien lo porta, pues también se relaciona con los roles que como individuos ocupamos en la sociedad, especialmente si nos referimos a aquellos de tipo profesional u ocupacional, pero también a los roles de identidad cultural.



EL SER FUNCIONAL

Roles sociales

Vivimos en sociedad atendiendo a una necesidad de supervivencia, originada en la misma forma en que la mente humana funciona y derivada en las actitudes y acciones que se ejecutan. Pero ser social va mucho más allá de simplemente vivir en grupos y buscar compañía, principalmente se refiere a funcionar en grupo, a realizar ocupaciones vitales que contribuyan a conseguir un bien común y general, a ejercer un rol para contribuir a que tanto la sociedad como el individuo mismo tenga una estabilidad positiva y un progreso constante.

El vestuario se relaciona mucho dentro del código social comunicativo con el tipo de rol que cada individuo ocupa en su comunidad, puesto que, si vemos a una persona vistiendo una bata blanca, guantes de latex y con un estetoscopio colgado de su cuello, sabemos sin necesidad de indagarle que es un médico. Al ver un joven con uniforme escolar sabemos a qué institución educativa pertenece, o al ver un hombre con el uniforme militar sabemos que es soldado e incluso, podemos deducir a que rama del ejercito pertenece y, asimismo, distinguimos incluso al habitante de calle por su apariencia. El rol social o profesional equivale en sí mismo a la identidad visual que se refleja en la vestimenta particular que se lleva: él es un médico, el joven es estudiante del instituto avanzado, ella es agente de policía, la muchacha de camisa roja y pantalón negro trabaja en la recepción del banco, el hombre de overol de jean es mecánico de autos, etc. Adicionalmente, existe otro tipo de identidad social que se expresa mediante el vestuario, y esta es la cultural.

Los indígenas de Colombia de algunas comunidades tienen un modo de vestir muy característico, conservan con orgullo en tiempos contemporáneos sus sentires tradicionales en su propio atuendo, por lo que al verles en otros espacios fuera de sus territorios ancestrales es fácil para los demás habitantes del país identificar su lugar de proveniencia. Por ejemplo, los indígenas arhuacos de la sierra nevada de Santa Marta visten todos con ropas blancas, en representación de la sierra, el hombre jefe de hogar usa un gorro alto igualmente blanco. El vestuario característico de la mujer embera chamí es reconocido en las ciudades a pesar de la distancia de territorios de origen, ya que muchas de ellas llegan a los poblados urbanos desafortunadamente a causa del desplazamiento y del conflicto armado. Mujeres de piel trigueña con un vestido enterizo de torso ajustado y falda amplia a la altura de las rodillas, de un color muy vivo, de mangas cortas y abombadas, con unas sutiles arandelas blancas que demarcan el final de las mangas y la mitad de la falda.

Otro estilo de vestuario que es muy característico es el de la comunidad misak o guambiana. Llevan siempre las prendas tradicionales de su comunidad, desde la tierna infancia, pues la carga simbólica de ellas los hace ser parte

de la cosmogonía de su pueblo. En su cabeza usan un sombrero tejido de una fibra natural parecida al mimbre, llamado tampal kuari, el cual representa el cosmos y el trabajo, por lo cual tiene forma de varios círculos sobrepuestos. Algunas comunidades misak sustituyen el tampal kuari por un sombrero andino, especialmente aquellas cuyo territorio se ubica más hacia el centro del país. Las mujeres usan una especie de ruana llamada rebozo, la cual es azul rey en la parte externa y fucsia en la parte interna. Ellas también llevan un cinturón tejido en hilo llamado chumbe, el cual es blanco de base y está adornado con figuras de colores, cada una de ellas tiene un significado. El chumbe representa el vientre dador de vida. En la parte inferior, las mujeres usan una falda negra semi-amplia de nombre anaco, adornada por dos o tres cintas de color fucsia o blanco dispuestas en sentido horizontal, la cual representa la conexión con la tierra y los cultivos. Para el hombre, el diseño y el color de las prendas superior e inferior es inverso al de la mujer: en la parte superior usan una ruana negra que representa el linaje familiar, en los niños la ruana es color gris. En la parte inferior, usan un faldón hasta los tobillos con el mismo diseño y colores del rebozo de la mujer. Todos pueden portar una mochila, en cuyos tejidos se plasman figuras del entorno natural, en representación del útero de la madre tierra. Los zapatos y las prendas que se usan bajo la ruana (camisas, camisetas y buzos) son de libre elección, aunque por las condiciones climáticas, ellos prefieren las mangas largas y el calzado cómodo, como los tenis y las botas de caucho para el trabajo del campo (Cabildo indígena de Guambia, 2020)

Para escribir la descripción anterior busqué información sobre las referencias de los nombres y significados ancestrales de cada prenda, pero las características visuales las pude describir por mí misma, ya que cualquier colombiano reconocería ese color azul vivo y la particularidad del estilo misak. Lo anterior ejemplifica como el rol social cultural puede evidenciarse en mayor medida mediante el vestuario, sin embargo, también existen representaciones de este tipo que se hacen de forma más sutil, dentro de los centros urbanos.

Al asistir al festival Rock al Parque de Bogotá puede notarse en los asistentes una enorme mareada negra de gente, pues casi todos los asistentes visten de negro, un color muy ligado a la cultura del rock a nivel mundial. Los jeans oscuros son la mayor elección para cubrir la parte inferior del cuerpo, así como suele verse una gran cantidad de chaquetas de cuero negro o de jean, pero lo que prima por encima de todo son las camisetas negras con el estampado de alguna banda musical. Y es que es importante dejar en claro que la cultura no está necesariamente ligada al lugar de origen y a la sociedad territorial en la que se nace, tampoco es un sentir impuesto por la nacionalidad, sino que cada vez más resulta ser una elección autónoma de cada persona, que se basa en preferencias individuales y en tendencias generacionales.

Globalización y choques socioculturales

En las sociedades contemporáneas se promueve demasiado el sentido de pertenencia y la identidad nacional territorial, una idea de orgullo por los orígenes, que condiciona a adoptar ciertos patrones culturales sobre varios aspectos de la vida cotidiana. Muy seguramente ese ideal nació como una estrategia de índole política que se estableció hace unos cuantos siglos atrás como una normalidad socialmente recibida y que se implanta hasta el día de hoy en el individuo desde la primera infancia, tanto en la educación formal como en la formación popular de los hogares. Sin embargo, suelen ser más enteramente arraigados a la tradición territorial los pueblos rurales, como se puede evidenciar en los ejemplos anteriormente presentados, mientras que para los habitantes de los poblados urbanos, la exposición constante a la información, que es posible gracias al internet, hace que la gente sienta una necesidad de adoptar una cultura más amplia y globalizada, que exista una búsqueda y construcción individual de la identidad.

Lo anterior puede parecer transgresor para los más patriotas y los más arraigados a ideales tradicionales, pues la intromisión de identidades externas amenaza el sentido de "lo propio". Esto vendría siendo una forma de transculturalización no agresiva. Por eso se aboga por promover una admiración a la cultura local, para que su valor social no se pierda, se motiva a conservarla. Se torna como positivo el fenómeno de "igualdad y fraternidad tradicionalista", aquel que enseña un modelo social a seguir, una uniformidad cultural impuesta, que promueve un pensamiento único, irreprochable, aceptado por todos, siguiendo patrones implantados desde antes del nacimiento, que predefinen la vida casi que por *default*. Como el patriotismo es de los primeros códigos sociales tradicionalistas que se nos enseña, seguido del religioso, la enorme mayoría de la sociedad se rige bajo estos, de hecho, todo mundo nace siendo parte de una nación... por *default*.

Quizá para algunos esta descripción parecerá estar referida al modo de vida del siglo pasado, pero está todavía vigente pues, aunque como humanidad estamos en una etapa de transición que abre cada vez más las puertas a una aceptación de las diferencias, esta no se ha consumado por completo y los sectores que se ciñen al pensamiento conservador son todavía muy numerosos. Personalmente, consideraría esta dinámica social de "igualdad y fraternidad tradicionalista" como positiva solo en el único caso de que fuese de elección voluntaria, pero lastimosamente en general no es así, y eso lo podemos evidenciar en la discriminación que aún sufren las minorías en casi todas las sociedades mundiales, incluso en las que se proclaman como naciones desarrolladas.

Son justamente las nuevas generaciones las más abiertas a la diversidad, quizá porque este mundo necesita una renovación generacional para librarse de pensamientos que ya están mandados a recoger, pero de los que muchos no se quieren desprender. Sin embargo, nos encontramos en un punto de la historia donde no hay unanimidad en cuanto al cómo se percibe socialmente la globalización, esto debido a que el fenómeno de comunicación global no alcanza a tener ni 20 años de posicionarse con fuerza. A la generación más reciente se le denomina como “los nativos digitales”, pues son los primeros seres humanos en nacer en un mundo completamente dependiente de la tecnología informática y digital, quienes quizá no logren concebir un mundo sin el internet presente, a pesar de que personas de apenas menos de 30 años crecimos en ese mundo de desconexión.

Brea (2009) presenta la globalización descrita bajo 5 enfoques diferentes, justamente colocando en evidencia que estamos en un periodo en el que el cambio tan rápido y tan abrupto que se dio respecto al cómo funcionan las sociedades, no pudo ser asimilado por una gran cantidad de los presentes.

La primera de estas posturas es la comunidad imposible e irrenunciable. Se presupone que el ser humano carga un “principio de incompletud del individuo” (P.56), en el que busca respuestas a su existencia y solo logra encontrarlas en los otros, en pertenecer y sentirse parte de, en la figura grupal. El orgullo hacia lo común es lo que nos hace parte de una comunidad, aun cuando cada individuo represente una multiplicidad subjetiva, no dejará de hacer parte de una fraternidad unida por la igualdad de sus miembros (Brea, J. L. 2009), expresada en la cultura y a la tradición en “lo propio”. Entonces, los tradicionalismos se convierten en ese recurso que les otorga a los miembros de la sociedad el sentido de igualdad y fraternidad, a la vez, son el código de aceptación que las sociedades tienen internamente establecido, el que se debe adoptar y seguir porque “es lo que está bien”, es “lo que nos enseñaron” y “es lo que todos hacen”. En este enfoque se nos presenta entonces la globalización como un suceso imposible de lograr, pues lo originario es irrenunciable. Se niega, o mejor dicho se ignora que la globalización es real.

Luego, siguiendo un poco la línea del anterior postulado, expone una postura tradicionalista y antiglobalizada de índole política, empezando por afirmar que el capitalismo informacional que promueve la globalización ha producido una comunidad falseada (P. 56) entregada al consumismo imperialista. Es evidente que acá el autor describe una postura comunista, pues se encarga de manifestar todas las transgresiones que, según este modo de pensamiento, la globalización ha causado sobre la armonía fraternal comunal, con el objetivo materialista de fortalecer la industria capitalista y marcar diferencias de poder entre los seres humanos, basada en su capacidad de adquisición y consumo. En este enfoque

se nos presenta entonces la globalización como una afectación impuesta por el sujeto poderoso sobre el débil, un tipo de transcultura moderna con el que coinciden muchos otros autores, en donde no existe más objetivo que establecer un capitalismo salvaje.

El tercer postulado se centra más en las consecuencias primarias de una globalización inminente, en donde la humanidad como unidad universalizada desaparece. Se marca una intrascendencia de las fronteras y horizontes locales referentes al estado y la nación. Señala, que la opción es “predisponerse a un nomadismo político ajeno a cualquier asentamiento firme –entregado a la diáspora de una comunidad esporada, dispersa en pequeñas células independientes– parece el signo de cualquier nueva estrategia de lucha, de resistencia” (P. 58). El único camino para mantener vivos los ideales originarios será en los grupos segmentados que se mantengan en la “resistencia” antiglobal, en micropolíticas que apunten a defender “lo propio”. Este enfoque representa la diversidad parcialmente aceptada, lo cual empezó a sacar a la luz múltiples identidades que se habían mantenido en las sobras de la homogeneidad cultural.

La noción de “tiempo real” y la importancia del presente en un espacio de amplia participación irrestricta, pero a la vez distante de la realidad y reflejada en la ficción, es presentada por el autor como el cuarto enfoque, la comunidad posible, la consecuencia real y deseable de la globalización. La comunidad online se caracteriza por presentar un espacio libre, de participación horizontal entre emisores y receptores, en donde el dominio de información es de esfera pública y por lo tanto, representa la verdadera libertad y la verdadera armonía, dando cabida al surgimiento de nuevas sociedades. Este enfoque describe quizá nuestro presente, en donde la globalización trajo a la humanidad un mundo de existencia paralela en la virtualidad, en donde tanto las sociedades como las personas parecen ser más libres de existir a su manera.

El último enfoque es una pregunta abierta, que lleva a reflexionar sobre posibles futuras consecuencias de la globalización en curso. Se invita a mantener el equilibrio de la comunidad online actual, sin dejar que ninguno de los extremos radicales imponga su dominio social, sino a realizar acciones que mantengan el espacio como un receptor masivo y transformador.

Claramente, aunque el autor trata de presentar los 5 enfoques de forma diferencial, muestra un punto de vista con una tendencia negativa hacia la globalización, pues menciona la amenaza de la “colonización imperial capitalista” a lo largo de todo el texto, como el origen y el propósito real de este fenómeno. Asimismo, varios autores, especialmente aquellos que apuntan al pensamiento políticamente correcto de proteger “lo propio”, exponen un punto de vista negativo respecto a la globalización. Para Aguirre (2018) la globalización

es una "cultura del mercado que violenta el ámbito de otras culturas", una forma de transculturación. sin embargo, en su teoría no le es pertinente negar el alto impacto y la inminencia de este fenómeno. Entonces, pese a las concepciones negativas que esta pueda tener, la globalización está presente y es innegable.

Aunque se califique el fenómeno de transformación social como una alienación, transgresión e intromisión hacia "lo propio", para mí resulta más violento el arraigo forzoso a conservadurismos tradicionales, ya que es una imposición sobre la individualidad, sin derecho a la libertad de elección. Entonces, depende del flanco en el que estemos la forma en como veamos la llegada de la globalización, pero nuevamente traigo a colación que aquello que sea impuesto por la fuerza no es respeto ni libertad. El camino es, sin duda, aceptar la diversidad y promover el respeto por la elección de vida de los otros, ya que una democracia que anule la libertad del ser, ni aun siendo de elección mayoritaria, puede considerarse pacífica.

Para Aguilera (2011) la globalización es simplemente la consecuencia de una ciudadanía en progreso y de un concepto de estado-nación bastante debilitado, en crisis e insuficiente para contener la inminencia del cambio. La intromisión externa en las sociedades era inevitable, ante la comunicación mundial expandida y ante la crisis de la figura autoritaria del estado. Expone que actualmente estamos en un periodo de transición en donde las consecuencias de la globalización son tanto positivas como negativas, pues mientras se forjan alianzas entre regiones distantes y se aporta a un enriquecimiento del conocimiento, se crean también rechazos y xenofobias como resultado de la no aceptación hacia lo diferente. Mediante el análisis de distintos modelos de ciudadanía propuestos por diferentes analistas políticos, el autor concluye que la participación comunitaria, abierta e incluyente es el camino más viable y más beneficioso para todos, el cual se logra mediante la formación de ciudadanos autoconscientes del dinamismo colectivo e individual, de la complejidad diferencial y multicultural que caracteriza a las sociedades actuales y por naturaleza, a la humanidad misma. La justicia y la equidad son los criterios que contribuirán a mantener la verdadera armonía social, en donde se promueva la comprensión por el otro, como ser humano con derechos y libertades.

La globalización está activa y presente, es un fenómeno social vigente, irreversible e imparable. Sus consecuencias sobre la hegemonía de unidad social son visibles y evidentes, por lo que la negación o la invisibilización no serán efectivas para contrarrestarlas. Ante la multiplicidad social, solo queda el promover la sana convivencia, el respeto y el reconocimiento del otro como ser individual, porque

de lo contrario, se estaría incurriendo en un intento por coartar la libertad, bajo el pensamiento mayoritario impuesto y sesgado. Entonces, es preciso reconocer aquellas consecuencias de la intromisión de la globalización que han venido sobre las sociedades originarias, iniciada con mayor acentuación desde el siglo pasado, en donde se pondrá en evidencia que esto no es un suceso repentino ni nuevo, sino que se dio bajo un proceso de transformación, búsqueda y encuentro evolutivo y fluctuante.

Subcultura y multiculturalidad

La ruptura de la cultura socialmente unificada ha sido una de las consecuencias más evidentes que trajo la globalización a aquellos espacios en los que le ha sido posible permear, es decir, principalmente sobre todas las poblaciones urbanas e interconectadas.

Ni aun con la imposición de ideales nacionalistas y patrióticos como sinónimo de orgullo colectivo se ha logrado frenar las consecuencias sociales de la globalización, a mayor y menor escala. Y esto no es culpa de un pleno sentir individualista de origen espontáneo, sino que coincide con Aguilera (2011) cuando enuncia que:

En la actualidad, los conceptos de ciudadanía «ciudadanía mundial» o cosmopolitismo están sufriendo una fuerte revitalización debido a los fuertes cambios, transformaciones y tendencias emprendidos por la globalización a escala mundial. (...) La globalización ha generado un proceso de interconexión económica, política y jurídica que erosiona gravemente a los Estados-nación a nivel externo; pero a nivel interno, los nacionalismos locales y regionales están fragmentando los Estados-nación.

La fragmentación de ese concepto de estado y nación no solo responde a la insuficiencia del mismo, sino a la forma en como este ha maltratado a sus ciudadanos durante décadas. La mayoría de movimientos que se oponen a la cultura local impuesta, la contracultura, surge como respuesta a una desilusión perceptiva respecto a lo socialmente impuesto, en un afán de oposición sobre aquello que se presenta como soberano, legítimo, institucionalizado y dominante (Arce, 2008). La globalización fue para algunos un rescate social a este desquebrajamiento estatal y social.

Ahora resulta pertinente entender que es la cultura, o a que hace referencia la palabra, pues como suele acontecer, su significado varía según quien lo defina.

En primera instancia, hace referencia al concepto del conocimiento enmarcado en un contexto, por esto decimos coloquialmente que la persona culta es la que sabe mucho o conoce una buena cantidad de información sobre un tema. Asimismo, la cultura refiere al espacio dentro del cual se desarrollan estos conocimientos, por lo general, dentro de un espacio de tipo social, es decir, referente a las comunidades. Se aluden a los términos “cultura general” para hablar del conocimiento “globalizado” o popular, mientras que cuando se usa la palabra cultura seguida del nombre de algún grupo poblacional (Cultura azteca, cultura europea, cultura colombiana, etc.), se refiere al conocimiento respecto a un contexto poblacional específico. Otra definición de cultura se refiere a las variaciones de la forma de vida humana, para lo cual es válido emplear los términos de especificidad territorial antes mencionados. Edward Tylor expone en su obra *Primitive Culture* (Citado por García, F. 2012 P. 301) que la cultura es “todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, la costumbre y cualquier otra capacidad y hábito adquirido por el hombre en cuanto que es miembro de la sociedad”

Entonces, tenemos que los tradicionalismos mencionados cuando estábamos analizando el término de globalización, refieren precisamente a la cultura, pues definen la forma de vida y el conocimiento propio (y arraigado) de un determinado grupo poblacional humano.

A continuación, analizaremos los fenómenos socioculturales resultantes de la ruptura institucional de los estados y del fenómeno de la globalización, las multiculturalidades: la contracultura, la tribu urbana, la subcultura y las comunidades virtuales.

Contracultura: Arce (2008) explica que el término significa “cultura en oposición” (P. 263). La palabra *contraculture* surge en los años 60 con el movimiento hippie, en donde la generación joven estaba en oposición y descontento frente a la figura parental social. También se da como una forma de protesta cultural, pues se manifiesta abiertamente en contra de la institucionalidad y toda forma de sistema dominante y hegemónico, en una búsqueda creativa de estilos de vida propios, o un cuestionamiento sobre la imposición social de figuras conservadoras, autoritarias y coercitivas. Muchas veces las contraculturas presentan una participación política indirecta y no oficializada. Citando a José Agustín (P. 264), resalta: “es una serie de movimientos y expresiones culturales, usualmente juveniles, colectivos, que rebasan, rechazan, se marginan, se enfrentan o trascienden la cultura institucional”.

Puede percibirse también como un contrapeso a la cultura mayoritaria,

para estimular el cambio de paradigma y la renovación ideológica de las sociedades, como una presencia desafiante de la diferencia y la diversidad respecto de los estándares generalizados. La contracultura también se caracteriza por primar el sentir individual y las libertades personales, desafiando cualquier forma de imposición sobre estas, dando el control y el poder al individuo de mediar el ritmo de su vida por sobre las autoridades sociales y culturales totalitarias.

Tribu urbana: se refiere a grupos, especialmente de carácter juvenil, que nacen como movimientos esporádicos, transitorios y temporales, a raíz de la proliferación de un ideal, un estilo o una tendencia vigente. Pueden describirse como “expresiones efímeras” (Arce, 2008 P. 267) que se dan como respuesta a un sentido de tribalismo —bajo el concepto de tribu—, es decir, de asociación minoritaria en torno a la expresión arcaica de modos de pensar, siguiendo una serie de patrones de tipo ritual que condicionan a la vez la conducta y el comportamiento de sus miembros. Las tribus urbanas también se presentan como corrientes en contraposición a lo socialmente mayoritario, adoptando los individuos autónomamente una serie de códigos internos y de normas de agrupación. Para algunos autores, este concepto se asemeja al de pandilla, banda o gueto, ya que inició justamente como un calificativo negativo hacia los grupos de jóvenes de la baja sociedad, y también a que muchas de sus convicciones transgreden la moral establecida. Un ejemplo de tribu urbana fue el movimiento emo, de finales de la primera década de los 2000, que cumple las características anteriormente descritas, especialmente el del sentido transitorio.

Subcultura: es quizá el término más popular cuando de fragmentación cultural y social se habla. Se ha empleado por sociólogos desde el siglo pasado para hacer referencia a los grupos minoritarios que resultan de fisuras sociales, aquellos que demuestran una clara resistencia ideológica hacia los valores establecidos por la cultura dominante hegemónica y como consecuencia, forman grupos que segregan la integración total (García, F. 2012). Actualmente, se refiere a los grupos ideológicos y culturales diferenciales, contenidos bajo el total cultural de una sociedad, que tienen concepciones de vida y puntos de vista diferentes y distantes de lo que propone o establece la cultura social dominante, entonces hacen una redefinición en sus formas de adaptación y significación, creando colectividades propias.

A diferencia de la contracultura, la subcultura busca un contraste diferencial de la cultura dominante, creando comunidades minoritarias

que van asimilándose en una cohesión normativa de valores respecto del grupo más amplio, es decir, no busca mostrar una oposición directa a las concepciones culturales impuestas, sino que se muestra tolerante o indiferente a estos, marcando su propio ideal como el aceptado por los individuos que lo conforman. García (2012) señala que la subcultura puede verse con un “conformismo” ideológico respecto a la cultura total, mientras que a la contracultura reafirma el poder sobre el individuo y expresa un claro rechazo a las convenciones autoritarias sociales establecidas.

Comunidades virtuales: en el análisis sobre el concepto de globalización basado en la teoría propuesta por Brea (2009), se señaló que la interconectividad digital y la comunicación mundial inmediata han sido unas de las consecuencias positivas de la expansión masiva de esa cultura global. Las comunidades virtuales no son más que otras formas de comunidad adaptadas a los medios comunicativos actuales, son un traslado ideológico de la realidad a los amplios espacios que propician las tecnologías digitales. Los grupos dentro de la virtualidad surgen bajo el impacto tecnológico de la era de los 2000 gracias a la eliminación de las barreras espaciales y territoriales de la comunicación, como un aprovechamiento de ese espacio plural que representa el internet y también, como una búsqueda amplificada e individual de identidad.

Los flujos comunicativos fueron modificados con el uso de las tecnologías digitales, acelerando demasiado el ritmo de vida y haciendo a la humanidad cada vez más dependiente de los dispositivos tecnológicos, tanto que al día de hoy gran parte del funcionamiento de las economías mundiales depende del internet. Durante la pandemia del 2020, la importancia de la virtualidad se acentuó con mayor fuerza, permeando en prácticamente todos los aspectos de la vida cotidiana, ya que las barreras físicas entre personas se hicieron inevitables y estrictamente necesarias. Actualmente, la virtualidad se proyecta como un espejismo de la realidad, pues muchos aspectos de la vida han migrado, total o parcialmente, a este espacio, haciendo que las sociedades urbanas sean inseparables de la dependencia tecnológica, lo cual incluye por su puesto el sentido de grupo y comunidad.

Transculturación y globalización: la definición original de transcultura es negativa, pues hace referencia al acto de conquista y sometimiento de un pueblo hacia otro, en donde las tradiciones culturales originales del pueblo dominado son sustituidas, destruidas y reemplazadas por las del pueblo dominante, provocando así que el territorio de disputa adopte nuevas concepciones. Este hecho se ha dado de forma continua durante la historia

universal, en un numeroso historial de guerras y dominaciones políticas, que solamente se detuvo con el cambio de paradigma político consecuencia de la postguerra del siglo XX. Sin embargo, en nuestros días hay latentes algunos hechos que pueden ser percibidos como transculturales, todos ellos ligados a la globalización. La globalización, al tratar de implantar de forma no agresiva una cultura de índole mundial que cree una comunidad unificada, violenta y transgrede las culturas originarias, ya no de forma masiva y general, sino empezando por el individuo mismo, hasta escalar a grandes números de estos (Aguirre, J. 2018). El hecho de que, gracias a las tecnologías digitales las generaciones de ahora adopten actitudes, comportamientos y modos de pensar más cercanos a una cultura cosmopolita, hace que se estén alejando cada vez más de lo que su cultura territorial les ofrece por tradición, entonces, esto es clara muestra de que la globalización es una transculturación informática y moderna de carácter “pasivo” que ataca al individuo. Sin embargo, si es esto positivo o no, queda al criterio personal de cada quien.

En este apartado hemos señalado como la cultura social tradicional no es suprema ni totalitaria, aunque se proponga, se establezca y se acepte como tal por parte de la mayoría. Hacer que los seres humanos se rijan por idealismos unificados es un hecho imposible ante la enorme diversidad de puntos de vista y la pluralidad de los individuos. Hemos analizado como, desde las facetas mentales del individuo, la configuración mental y psicosocial es diversa e imposible de determinar bajo concepciones generalizadas. Las sociedades actuales son, inevitablemente y por consecuencia, multiculturales.

Respecto a lo que este proyecto refiere, se cerrará este capítulo teórico con el análisis de una de las causas por las cuales se crean subgrupos sociales, referido al manejo de las emociones y preferencias individuales: el fenómeno de las aficiones.



Las aficiones y sus fenómenos sociales

La RAE (2020) define la palabra afición bajo los siguientes significados:

1. f. *Inclinación o atracción que se siente hacia un objeto o una actividad que gustan.*
2. f. *Conjunto de personas vivamente interesadas por un espectáculo o partidarias de una figura o un grupo que lo protagoniza.*
3. f. *Cariño, afecto o simpatía hacia alguien.*
4. f. *Actividad que se realiza habitualmente y por gusto en ratos de ocio.*
5. f. p. us. *Ahínco, empeño.*

Además, en la descripción de la raíz etimológica de la palabra, se lee que el término proviene del latín *affectio*, compuesto con el sufijo *-ōnis* que traduce más precisamente como *afección*. Estos significados dan cuenta de que cuando hablamos de *afición*, nos estamos refiriendo a sentimientos profundos de entrega personal, a unos “*afectos*”. Además, en el diccionario de *Worldreferece.com* figuran como sinónimas las palabras *apego*, *inclinación*, *tendencia*, *afinidad*, *gusto*, *interés*, *simpatía*, *afecto*, *amor* y *devoción*.

Las aficiones son una forma autónoma y voluntaria de los individuos —si no la principal— en la que las culturas sociales e institucionales establecidas se fracturan para volverse diversificadas y multiculturales. Y es que no sería para menos, ya que se toca uno de los puntos más sensibles y vulnerables para las personas, aquel que refiere a sus sentimientos y emociones. Cuando los sentires profundos del individuo se ven en conflicto con los sentires culturales de índole social y mayoritario, los dos caminos posibles que el individuo debe tomar para que se mantenga una armonía en la convivencia con la generalidad de “los otros” serían: renunciar a sus emociones o auto-segregarse del grupo. Muchas veces la gente escoge la segunda opción, cuando la persona le da un valor especial a la inclinación que su ser interno le dicta, aun cuando esto pareciera contradecir el instinto mismo de supervivencia en sociedad que por lógica simple llevaría al sujeto a elegir el primer camino.

El individuo que se siente separado del sentir común por su elección individual deberá buscar por su cuenta un espacio en donde su “yo” profundo y sus

emociones sean comprendidas o aceptadas, ya que su instinto de supervivencia en sociedad es inherente a su humanidad. Recordemos que Arenas (2001) describió que la tercera faceta mental del ser humano, la social, no solo responde a un instinto de agrupación, sino que tiene un carácter social de tipo funcional, en donde la socialidad tiene la función de garantizar la supervivencia física, psicológica y emocional del individuo. Entonces, no nos agrupamos para convivir con otros seres humanos simplemente, sino que buscamos cierta afinidad, seleccionamos nuestras compañías de acuerdo a propósitos funcionales de tipo social, o en pocas palabras, conformamos nuestro círculo social de acuerdo a intereses propios. De esta manera es como nacen las subculturas basadas en aficiones, los clubs de fans y los *fandoms*, todos ellos fortalecidos y estructurados en mayor medida gracias a la comunicación globalizada del internet, que abrió espacios de participación activa en donde de manera autónoma les fue posible agruparse con sus “pares emocionales”. Las subculturas nacen de forma orgánica, cuando la gente busca agruparse naturalmente con quienes tengan un mayor grado de afinidad para poder entablar relaciones sociales.

En lo anteriormente expuesto podemos corroborar aquello que se señaló en la definición de subcultura y contracultura, en donde se mencionó que la principal diferencia entre estas dos radica en que los intereses de las subculturas no están ligados a atacar la cultura principal o institucionalizada, sino en ignorarla o tolerarla, en aprender a vivir junto a ella, pues su objetivo es la conformación de espacios de participación propios y especialmente, de carácter diferencial.

Nicolás Aliano realizó en el año 2015 un estudio de tesis doctoral sobre el fenómeno de aficiones, basado en la observación del club de fans del cantante de rock argentino Carlos “indio” Solari. En la publicación de su investigación, describe una serie de convenciones que encontró y que son aplicables a la generalidad de los grupos de aficionados, ya que como parte de un fenómeno subcultural, estas manifestaciones comparten muchas de sus formas de proceder, aunque expresadas y ejecutadas de forma particular de acuerdo a la respectiva afición. En su observación, y tras el análisis de otros autores de tesis que abordaron el mismo fenómeno, menciona que las aficiones fueron conceptualizadas en un principio desde el punto de vista de la estigmatización. Como hemos señalado en anteriores capítulos, el factor diferencial en una sociedad no ha logrado tomarse con normalidad y tolerancia completa, aun en los tiempos de progresismo actuales, pues hasta hace apenas un poco más de un siglo la humanidad empezó a desligarse de los tradicionalismos establecidos desde todas las vertientes sociales. Aliano señala que fue gracias a la llegada de la modernidad que el concepto del individuo y su particularización tomaron mayor fuerza en la concepción social, lo cual hizo posible que las “comunidades del gusto”, conformadas a partir de sentires individuales, fuesen apareciendo al interior de las amplias sociedades.

Para el caso del mundo del arte, esto se evidenció con las vanguardias artísticas que surgieron a principios del siglo XX, las cuales justamente buscaban rechazar lo institucional y abrirse a nuevos horizontes de exploración y búsqueda que les permitieran un desarrollo más autónomo y diferencial.

De acuerdo con Aliano, una de las características que los grupos de aficionados comparten es lo que él denomina como “prácticas de ritualización”. Son todas aquellas acciones individuales, de origen grupal, que manifiestan la participación activa de los miembros en el grupo, y que son habituales en el interior de la comunidad al servir como un medio de expresión de la “vivencia de la afición” misma. El autor las describe como “universos simbólicos próximos que condensan diversos sentidos sociales”, pues estas actividades constituyen una representación activa del sentir del individuo hacia aquello que admira o que le afiona. En el caso de estudio del club de fans del cantante “indio” Solari, una de estas prácticas rituales es la creación de versos sobre las letras del autor, los cuales son aprendidos de memoria y coreados por los fans durante los conciertos del artista en momentos específicos de la puesta en escena. También está como otro ejemplo la creación de banderas representativas, las cuales llevan mensajes de apoyo al artista, siguen una línea grafica alusiva al cantante y se portan durante los conciertos y en las reuniones del club de fans como un símbolo de pertenencia. Estas características pueden ser descritas como un conjunto de saberes, materialidades y sentidos de creación colectiva que dan como resultado una transformación social de carácter comunitario y minoritario respecto al sentido macro de la sociedad (Aliano, N. 2020).

Para entender un poco el estudio de Nicolas Aliano, voy a colocar otro ejemplo en paralelo: los aficionados al futbol, pues considero que esta es una de las aficiones más populares, reconocidas y aceptadas dentro de la amplia e institucionalizada sociedad colombiana. Tomaré en observación la barra del América de Cali, El Barón Rojo Sur. Dentro de esta y cualquier otra barra de futbol en el mundo, existen unos cantos barrísticos que son coreados por los aficionados desde las tribunas de los estadios durante todo el partido. Esto se asemeja a lo que hacen los fans del “indio” Solari con los versos sobre las letras de las canciones, entonces, los cantos barrísticos también son una forma de práctica de ritualización. Por otra parte, las barras de futbol usan emblemas físicos de carácter simbólico que evidencian su sentido de pertenencia a la afición: camisetas, banderas, colores, escudos e incluso, mascotas de equipo. En el América de Cali, los colores del equipo son el rojo y el blanco, el escudo lleva la reconocida figura del diablo rojo, de donde también viene el nombre mismo de la barra: un barón rojo. Asimismo, y respecto al futbol en general, hay una infinidad de prácticas dentro de la afición que pueden verse como rituales, por ejemplo, la asistencia misma a los partidos,

el reconocimiento de los jugadores que conforman el equipo, el porte de la camiseta del equipo, el conocimiento de la historia de cada triunfo y de cada torneo de participación, y un largo etc.

El hecho de que existan dichas prácticas de tipo ritual hace que los grupos de aficionados sean vistos como comunidades minoritarias diferenciales que funcionan bajo sus propias reglas y con sus propios hábitos cotidianos, causando consecuencias sobre el estilo de vida de los miembros, es decir, una subcultura. Los fans del "indio" Solari aprenden de memoria las canciones del artista, muchos de ellos solo escuchan su música, también adquieren los discos de manera legal y lo más rápido posible después de su fecha de estreno. Para el caso de las barras de futbol, en todos los clubes se maneja un sistema de afiliación, que consiste en la adquisición de una membresía oficial por parte de cada miembro mediante el pago anual de una suma de dinero, que le da el derecho a portar una credencial que lo acredita como miembro oficial de la barra. Esta membresía también les otorga a los afiliados algunos beneficios respecto a la adquisición de boletería para los partidos, como la priorización a la hora de conseguir lugares en el estadio, o ciertos descuentos por la compra de paquetes de boletería de tipo familiar. Esto quiere decir que no es solo el estilo de vida mismo del aficionado el que se ve afectado por vivir activamente su afición, pues además de que las actividades relativas al fanatismo y su programación en la agenda personal requieren de un esfuerzo invertido, el ámbito económico de un aficionado también se condiciona por estas prácticas.

El sentido ritual se evidencia también cuando las prácticas de la afición son transmitidas entre "generaciones de fans", de los miembros antiguos a los nuevos, evidenciando un sentido de tradicionalismo interno propio de un fenómeno de culturalización social. También señala Aliano que la ritualización se convierte en un medio de producción cultural, lo cual acerca mucho más este fenómeno a la definición de subcultura, pues se da en un ejercicio de fundamento inicial de socialidad al realizar actividades grupales en torno a un mismo objeto de "culto". El sentido de culto se da hacia ciertos objetos y emblemas, empezando por la imagen misma del cantante en el caso del "indio" Solari, o por la camiseta del equipo en el caso de las barras de futbol. También se da hacia las prácticas rituales, pues estas se desarrollan con la mayor dedicación y respeto posible, por ejemplo, cuando los fans del "indio" Solari ponen su tiempo y su esfuerzo en memorizar los versos de acompañamiento a las canciones y en la elaboración de las banderas; e igualmente, los barristas ven su asistencia al estadio y el conocer las estadísticas de los torneos como un acto de dedicación al equipo casi que de obligatorio cumplimiento. Aquí el sentido de devoción alusivo al culto es evidente, aunque se presenta en diferente medida entre los fans.

Una de las conclusiones más relevantes del estudio de Aliano es el “mundo del arte popular” que se crea en torno a los grupos de aficionados, que el autor describe como “una red de prácticas colectivas informales y una economía moral que hacen posible su continuidad”. Su deducción esta referenciada en lo que Walter Benjamin describe como el sentido aurático del arte de antes, en donde las prácticas artísticas constituían un sentido divino, místico y de devoción sobre la obra por parte del autor mismo y de los espectadores, al ser estas por lo general de carácter religioso y dentro de un contexto social determinado. La bandera del club de fans del “indio” Solari es tan importante para sus fans como lo es el escudo del América para los miembros de El barón rojo, y como lo es la figura de la virgen del Carmen para los católicos colombianos. Los clubs de fans, barras, *fandoms*, o comunidades de fanáticos, representan una de las mayores fuentes de producción artística y comercial que mayor continuidad logran tener dentro de nichos fijos de mercado, pues el sentido de fanatismo mismo es un motivante más que suficiente para la adquisición de ciertas piezas culturales que pueden calificarse como “de culto”. Acá volvemos, irónicamente, sobre la definición de W. Benjamin sobre el arte de ahora: hecho para el exhibicionismo y la súper producción de masas, y digo “irónicamente” porque en esta ocasión nos referimos a la vertiente opuesta al sentido aurático: la de tipo reproductibilidad técnica e industrial. Entonces ¿será que la producción de arte popular en torno a las comunidades de aficionados es el punto medio entre lo aurático y lo comercialmente reproductible? Todo parece apuntar a que así es, una consecuencia de los tiempos contemporáneos de ahora.

Con todo lo anterior podemos deducir que para Aliano, el fenómeno de las aficiones es muy cercano a la expresión de la religiosidad. Y como mencioné al principio, considero que no es de extrañar, pues se está tocando el punto más vulnerable para el ser humano: lo referente a los sentimientos y a las emociones personales, las cuales cada quien elige autónomamente hacia donde orientar... y recalco nuevamente que no siempre debe hacerse ni se hará bajo lo que el total cultural mayoritario de la sociedad dictamine.

A lo largo de este capítulo se ha expuesto toda una teoría social para llegar al tema de las aficiones, empezando por la psicología mental – social del ser humano, luego por las facetas perceptivas del individuo en la teoría de Hundertwasser sobre las 5 pieles, para resaltar seguidamente la importancia del vestido en el rol social y en la identidad sociocultural, y así después explicar cómo la cultura ha sido diversificada y fraccionada en consecuencia de la llegada de la modernidad y de la globalización comunicacional e informática, para finalmente llegar al fenómeno de la multiculturalidad y sus manifestaciones, destacando principalmente a la subcultura y de ella, el sentimiento de la afición.

Pero, ¿cómo se liga todo este extenso estudio sobre el ser social, que ha terminado en el abordaje de las aficiones, con lo que inicialmente se planteó como objeto de estudio de este trabajo? Supongo que no será muy difícil hilar estos cabos disponibles si se observa la relación entre Narrativas gráficas, grupos de seguidores y cosplay, de la misma forma en la que analizamos la relación de Carlos "indio" Solari, club de fans y banderas o entre América de Cali, El Barón Rojo Sur y cantos barrísticos. Tal como señaló Aliano, la experiencia vivencial de las aficiones y sus prácticas de ritualización funciona bajo patrones parecidos, pero manifestados de acuerdo a la afición misma.



CONTEXTO CONCEPTUAL

En este capítulo se articularán el contexto artístico y el contexto teórico expuestos en el marco teórico, referidos al tema principal de este estudio: el cosplay, para mostrar, a manera de conclusión, los resultados de todo el proceso investigativo realizado.

COSPLAY: SUBCULTURA

La comparación con la que cerramos el capítulo anterior deja por sentado de que el cosplay es una práctica subcultural, indiscutiblemente. Debido a su carácter globalizado, para algunos es incluso, una manifestación cultural de carácter mundial. Sin embargo, tenemos dos aspectos a evaluar respecto al papel que juega el cosplay para la cultura geek, pues si lo pensamos detenidamente, resulta ser que hace las veces de expresión subcultural y de subcultura a la vez.

La cultura geek y sus diferentes ramas son, de acuerdo a la sección anterior donde se analizó el fenómeno social de la afición, subculturas originadas en torno a la afición hacia las narrativas de ficción y sus diferentes productos de entretenimiento transmedial. O como lo denominó Brea (2009) comunidades de consumo en torno a "Prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural electrónico" (P. 34). Sea como fuere, queda claro que las palabras *otaku*, *friki*, *gamer* y *geek* hacen referencia a grupos de aficionados que hacen parte de una multiculturalidad. No pueden catalogarse como contraculturas, pues su objetivo no es atacar una cultura institucionalizada ni inmiscuirse en asuntos políticos, tampoco es apropiado llamarles tribus urbanas, pues no son fenómenos de índole transitorio, por el contrario, llevan décadas manteniéndose vivas. Son entonces, por esencia, subculturas.

Yanina Torti (2018) afirma que este fenómeno está inminentemente ligado a una subcultura mundial, puesto que su difusión y práctica se realiza a través de comunidades virtuales expandidas al entorno real, además, ha sido una tradición practicada entre los fanáticos de las historias de ficción de varias partes del mundo desde principios del siglo XX, que se ha mantenido viva gracias a un traspaso entre generaciones de aficionados.

Sin embargo, debido a su carácter globalizado, para algunas personas estos grupos son culturas en sí mismas, pues no se sujetan por aspectos de índole territorial, sino que se rigen por normas de carácter universal. No distinguen raza ni nacionalidad y se practican a lo largo y ancho del planeta, debido a que su difusión se dio mediante el internet y gracias al impacto de la tecnología digital e informática dada en los 90s; entonces, aquí se trasladaría la definición de cultura geek como subcultura, pues resulta ser que está más ligada a las comunidades virtuales y, por tanto, no depende, ni se condiciona, ni está enmarcada dentro de una cultura totalitaria institucionalizada de índole territorial. Y hablar en términos de virtualidad rebate demasiado la idea de territorialidad, pues el mundo digital es en sí, un territorio autónomo de carácter universal. Para el geek y para cosplayer, su actividad, la construcción de su identidad, su contexto social y su visibilidad como individuo cosplayer, está enmarcada en la virtualidad globalizada, mas no en aspectos territoriales (Torti, Y. 2018).

El autor del artículo *El cosplay como forma de vida*, publicado en el sitio web de Norma comics (2016), está de acuerdo con este postulado, pues afirma que las identidades y expresiones que rodean la ficción son “mal llamadas subculturas”. Desde su punto de vista, todas estas expresiones son artísticas, por lo tanto, fenómenos de tipo cultural.

De cualquier modo, seguramente para algunas personas no es factible desligar al individuo de su cultura de origen, por lo que aun cuando haga parte de una cultura virtual universalizada sin territorio y sin barreras fronterizas, esta seguirá siendo dentro de su construcción social una subcultura. Iza Gualpa y Santiana (2015) prefieren llamar a este tipo de fenómenos como “hibridación cultural” (P. 28) producto de unos cruces socioculturales e inmersos en un contexto de transculturalidad no agresiva, más precisamente una interculturalidad que se está dando gracias a los medios de comunicación masiva.

Quizá si denominamos a las subculturas como culturas, ¿estaríamos incurriendo en un acto contracultural no agresivo? ¿o en una forma nueva de transcultura intelectual y voluntaria? Rodríguez (2017) expone como el manga es un fenómeno social, que catapultó la cultura *otaku* a dimensiones mundiales debido a “el surgimiento del llamado *neojaponismo*, heredero del *japonismo*, movimiento cultural que se interesó por Japón a finales del siglo XIX con el aperturismo Meiji” (P. 11)

Creo que indiscutiblemente, para algunas personas resulta ser de este modo, pero no lo es para el global del grupo, pues repito, no es su objetivo principal. Las comunidades de aficionados solo buscan conglomerarse con sus pares en la afición, para compartir experiencias e identidades, pero no significa que todos ellos rechacen tajantemente su cultura territorial, algunos lo hacen, innegablemente, pero no podemos generalizar. Considero que, para este punto, cada quien optará por aplicarle la definición con la que mejor esté de acuerdo, sea subcultura o cultura, pues ambos postulados tienen puntos a favor y en contra, por lo que son igualmente respetables.

En cualquier caso, resulta ser que, en consecuencia, el cosplay vendría siendo una de esas “prácticas ritualizadoras” que se estudiaron en el capítulo anterior como parte de la vivencia activa y simbólica de las aficiones, referente a estos grupos sub o culturales del entorno geek.

La mayoría de fans de las narrativas de ficción reconoce el cosplay como una manifestación artística propia de la expansión cultural japonesa en el mundo, pues, aunque la práctica nace en los Estados Unidos, su expansión se dio gracias a los fanáticos de Japón que surgieron con el auge del anime en los años 90. Es una práctica propia de este grupo de personas, que se hace con fines expresivos, artísticos y de interacción social. Representa la expresión visual del cosplayer mismo como fanático de un personaje o de una narrativa de ficción. Recrea una interacción entre los fans, en donde el performance del cosplay lleva a un juego de roles entre los aficionados y el personaje de la ficción encarnado, que finalmente, está siendo representado por otro fan (y yo diría que uno mucho más entregado, más pasional). Es una dinámica tanto individual como grupal, al desarrollarse en entornos de asistencia masiva exclusivos de una población específica, sean estos las convenciones o las comunidades virtuales.



Sin embargo, el cosplay ha ido adquiriendo una forma propia e independiente de las subculturas de donde nació, debido a la cantidad de conceptos y aspectos que se agrupan específicamente en él. A lo largo de una trayectoria de unos 30 años en donde el cosplay se expandió a nivel global, su importancia dentro del entorno geek fue generándole un lugar propio e independiente, haciéndolo más que un hobby, un fenómeno sociocultural. Como se mencionó en el capítulo “**Hacer cosplay y ser cosplayer**”, existe la liga de competencia *World cosplay Summit (WCS)*, la cual convierte esta práctica en una vocación profesional,

en donde miles de cosplayer de todo el mundo se preparan durante por lo menos un año entero y compiten en copas locales, para ganarse un cupo de representación en el evento principal que se realiza anualmente en Japón. Esta competencia está avaluada y apoyada por 3 ministerios del gobierno japonés, lo cual convierte el cosplay en toda una industria cultural para el país y en uno de sus grandes productos de exportación cultural (Torti. Y, 2018).

De igual manera, los cosplayers aficionados (es decir, los no profesionales, la mayoría) han ido conformando comunidades virtuales y localizadas en torno al ejercicio mismo de hacer cosplay, en donde todos los aspectos referentes al fanatismo de las narrativas de ficción quedan relegados a un tercer plano. La mayoría de temas de interacción en las comunidades virtuales de cosplayers están enfocados en la actividad misma: se comparten técnicas para la elaboración de accesorios o *props* de cosplay, se publican las fechas de los próximos eventos cosplay o geek, se comparten archivos multimedia, fotos y videos, que registran el trabajo mismo de los cosplayers, se hacen preguntas en torno a la elaboración de los trajes, se dan recomendaciones y sugerencias de donde adquirir ciertos productos o ciertos trajes, se ofrecen servicios de *cosmaker* o *cosprop*, también los fotógrafos ofrecen sus servicios, y por supuesto, se planean los cosplay grupales. Son espacios que, por lo general, agrupan a diferentes clases de fanáticos geek, pues lo que importa no es interactuar en base a este tipo de fanatismo, sino al hecho de hacer cosplay.

La mayoría de cosplayers no denominan el hacer cosplay como una simple actividad de ocio, por lo general les llaman proyectos o trabajos artísticos (Torti. Y, 2018). Unos términos mucho más apropiados para todo el esfuerzo e inversión que esta práctica demanda, pues es un proceso que por lo general es consecuencia de un largo trabajo llevado a cabo durante meses, y que finalmente, termina modificando el estilo de vida mismo del cosplayer. Ser cosplayer es una forma de vida (Norma comics, 2016). Entonces, el calificativo cosplayer se transforma en una identidad, conjunta a cualquier otra dentro del entorno geek, con su propio carácter diferencial. Es una subcultura, o cultura de carácter globalizado.

COSPLAY: ¿ARTE?

Por su puesto que es arte. Creo que a estas alturas y después de todo lo expuesto, no debería haber lugar a dudas respecto a esto. Es arte, tanto en el *hacer* como en el *ser*, ya que ambas facetas se realizan en torno a procesos de expresión y reflexión personal, motivados por la parte social, sensible y humana.

Es una expresión cultural propia de un grupo poblacional, por lo tanto, es arte.

Se produce como consecuencia de una experiencia sensitiva exteriorizada, aquella relacionada con la afición – afección, por lo tanto, es arte.

Se desarrolla mediante técnicas artísticas, por lo tanto, es arte.

Mezcla la escultura, la pintura, el diseño de modas, el patronaje, el modelaje, un poco de diseño industrial, eventualmente otras artes como la marroquinería y la carpintería, el *bodypaint* y por supuesto, el performance y la teatralidad que siempre estarán presentes, por lo cual es una práctica artística multidisciplinaria.

Agrupar varias destrezas físicas y cognitivas para su ejecución, por lo que es arte.

El cuerpo representa su principal herramienta de expresión, es el objeto artístico mismo, por lo tanto, es arte.

Norma comics (2016) califica indudablemente al cosplay como arte:

“hablar de cosplay también significa hablar de todo el trabajo que hay detrás de la creación de esos disfraces (que pueden meses para confeccionarlos), del espíritu de la comunidad cosplayer y de cómo cambia la vida de las personas que se sumergen en esta nueva forma de arte.”

Torti (2018) deja abierto el interrogante, en cuanto si el cosplay representa una forma de arte, pero lo que si establece es que es que la comunidad de cosplayers es “un fenómeno sociocultural” y “un conglomerado artístico” (P. 4)

Para Aliano (2020), el autor que estudió el fenómeno de a las aficiones desde la observación al club de fans del cantante “indio” Solari, todas aquellas manifestaciones que se producen dentro de la vivencia de la afición, constituyen muestras culturales de creación colectiva, por lo tanto, arte.

El cosplay es esa segunda piel, descrita por Hundertwasser como aquella que le permite al cuerpo adoptar una identidad, el abrigo o refugio con que cubrimos nuestra humanidad para ser mostrada en un entorno social (Espai R, 2021). Una piel condicionada por factores socioculturales, los que enmarca la cultura geek y sus dinámicas de socialización. Para este caso, esta piel presenta al individuo bajo una identidad ajena, lo disfraza de otro, lo coloca en el rol de un personaje ficticio.

Recordemos también las teorías de Mejía (2005) y Fernández (2013), analizadas en el capítulo sobre el cuerpo y el vestido. Analizando el cosplay desde los 4 ejes presentados por Mejía, este vendría abarcando un tipo de intervención corporal prostética y procesual, ya que usa aditamentos, accesorios, prótesis, indumentarias y el vestido mismo para transformar el cuerpo, como objeto artístico principal para el cosplayer, en una identidad diferente a la del individuo que lo encarna. También podría aplicársele una intervención transexualizada, cuando hablamos de cosplay tipo *crossplay* o *Gender bender*.

Desde la mirada de Fernández, el cosplay sería ese “vehículo transformador del cuerpo” que le permite al cosplayer encarnar al personaje de la ficción. Representaría un tipo de cuerpo proyectado, mutado y prostético. Proyectado, pues está encarnando a “otro” en sí mismo, es decir, proyecta al personaje en su cuerpo, a través de su vestuario. Mutado, cuando el cosplay representa un personaje no humano o con características diferentes a la del cosplayer mismo, las cuales son transformadas mediante accesorios y el vestido. Y es prostético, ya que muchas veces los personajes de la ficción cargan accesorios y armamentos con los que jamás veremos (o no normalmente) a las personas de la realidad en la cotidianidad, y que hacen parte de la identidad misma, tales como armaduras, espadas, capas, uniformes, escudos y trajes de otras épocas o de otras culturas. Hay que resaltar también de que el cosplay es performativo, y en la puesta en escena, resulta muy cercano a lo teatral. Entonces, el disfraz hace las veces del vestuario del actor, el cosplay es el vestido que usa el cosplayer para ejercer su forma de arte.

No olvidemos el hecho de que existen cosplayers profesionales pues, como toda forma de arte, existe detrás una industria y un mercado situado en un nicho de población específico. En Norma comics (2016) se describe brevemente de que trata ser cosplayer profesional y como esto constituye una forma de vida para quien ejerce esta carrera:

“Por ejemplo, los cosplayers más famosos son contratados como modelos en diversos eventos (presentaciones de videojuegos, estrenos de películas, etc.), tienen stands en convenciones donde venden su propio merchandising (generalmente prints de sus fotografías), que también venden online, algunos confeccionan cosplays para terceros, y en casos excepcionales, tenemos cosplayers ya muy profesionalizados, cuyos servicios son requeridos en exclusiva por diversas empresas. Es el caso de la cosplayer Jessica Nigri y Grasshopper o Tasha Corea y Blizzard.”

Sin embargo, recordemos que el arte es intencional, es decir, es el carácter de artista el que convierte un producto realizado en obra. Al separar los términos cosplay – cosplayer, puede que el acto resulte ser artístico condicionalmente, como lo es para cualquier otro tipo de arte.

Si recordamos las definiciones dadas al principio, cuando se establecieron los conceptos cosplay y cosplayer, traemos nuevamente que el primero es el hacer y el segundo el ser. Se puede hacer sin ser; por ejemplo, el hecho de que una persona tome una fotografía –el hacer– no la convierte necesariamente en fotógrafa –el ser–. Asimismo, que alguien ejecute un acto artístico no lo convierte necesariamente en artista, y quien realice cosplay no será necesariamente un cosplayer, ni tampoco un artista. El ser artista representa una vocación ejercida, por lo que el calificativo de cosplayer suele usarse precisamente para referirse a quienes se dedican a hacer cosplay habitualmente por gusto, afición o profesión.

También hay quienes hacen arte sin ser artistas por vocación, sino bajo el contexto del acto artístico mismo, ósea, serían artistas eventuales.

Por ejemplo, alguien quien realizó una pintura como forma de pasar el tiempo, como una forma de ocio, experimentación, aprendizaje curioso o por simple gusto, en este caso, encuentra en la pintura un hobby ocasional. De esa misma forma, existen personas que han hecho cosplay por gusto, por curiosidad o como una forma de entretenimiento, mas no se dedican a él o lo practican habitualmente.

Considero que también depende, el calificar a una práctica como artística o no, el valor propio que el mismo autor le otorgue, agregado al valor social. Ya establecimos antes que, para la sociedad de los geeks, el cosplay es arte. Para algunos cosplayers,



el cosplay constituye un simple hobby, una actividad de entretenimiento que hacen por diversión, mientras que para otros es algo tan magnificante en sus vidas, que las palabras no les alcanzan para expresarlo. Esto lo pude comprobar cuando estuve entrevistando a diferentes cosplayers en la más reciente edición de *SOFA, the exhibition 2021*, varios de ellos lo calificaron como “un hobby”, pero otros lo colocaron al nivel de ser su forma de vida, su proyección a futuro.

La intención creativa es la que otorga al producto de la expresividad técnica la concepción de arte.



LA PERFORMATIVIDAD DEL COSPLAYER

El hacer parte una comunidad de aficionados conduce, inevitablemente, a admirar a otros. Esto es otro aspecto referente a lo que conlleva tener una afición, de hecho, hay aficiones centradas en “alguien”, como por ejemplo el caso de estudio presentado anteriormente, en donde el grupo de fans se declaraban admiradores del cantante “indio” Solari (Aliano, 2020). Siguiendo con la misma línea de paralelismos, si hablamos de la cultura futbolística, los aficionados no solo se apasionan por el fútbol en sí, sino por las personas que lo hacen posible, empezando por los mismos jugadores, los directivos técnicos, comentaristas, analistas deportivos, e incluso los árbitros. La admiración por los futbolistas, los protagonistas de este mundo, siempre extrapola incluso el ámbito futbolístico en sí, pues estos personajes se convierten en figuras públicas, en celebridades que incluso, llegan a abarcar otros aspectos del espectáculo como el modelaje y la capacidad de ser *influencers* en la virtualidad.

Ahora bien, en la comunidad geek, así como resulta ser en cualquier otro grupo de aficionados, se admira también a las celebridades que están y que conforman activamente este universo cultural. Dado el caso, serían los escritores, *mangakas*, dibujantes, guionistas, actores, actores de voz, productores, músicos, directores, entre otros profesionales cuyo trabajo se relaciona con la producción multimediática de obras de ficción. Sin embargo, en lo referente al mundo de la ficción y la fantasía, existen otros involucrados... o más bien, no existen, pero si están. Los protagonistas en el mundo geek son realmente los personajes de cada narrativa o universo de ficción. Paradójicamente, dentro de este ámbito, la creación nos resulta muy superior a su creador, por lo que la gente de las diferentes subculturas geek suele reconocer y admirar con enorme diferencia a los personajes de ficción por sobre los artistas y creadores detrás de ellos. Entonces, tenemos a los fans de *Batman*, de *Superman*, de *Goku*, de *Harry Potter*, de *Spiderman*, de *Naruto*, de *Sailor moon*, de *Deadpool*, de *John Wick*... y un interminable etcétera.

Quizá eso de admirar a seres inexistentes suene incoherente o absurdo para algunas personas, pero siendo francos, los personajes ficticios resultan ser igual de ajenos e inalcanzables como cualquier otra celebridad de carne y hueso, entonces, prácticamente estamos en igualdad de condiciones respecto a cualquier otro fan común de una celebridad real.

El anhelo por conocer a un modelo de admiración no desaparece, menos para los más pequeños, que viven de ilusiones inocentes. La única forma posible de traer un personaje del mundo de la ficción a la realidad, es mediante la representación. Se requiere que alguien lo “encarne”, es decir, lo traiga desde el mundo de la ficción a la realidad como ser de carne y hueso, representado en sí

mismo. El cosplayer cumple esta función dentro de la comunidad de aficionados, es el vehículo que recrea y representa mediante su propio ser el concepto sumado a la esencia del personaje ficticio. Por eso se ha mencionado antes que los cosplayers ponen su práctica al servicio de los fans, pues finalmente, son ellos su público de espectadores, hablando en términos artísticos.

En la interacción entre cosplayers y fans, dentro de la interacción social normal que se da en el contexto de una convención, el público del cosplayer suele acercarse a él con la intención de interactuar con el personaje que encarna. El aficionado espera que el cosplayer sea capaz de emular el personaje, que le hable como si fuese él, que actúe y se comporte como esa celebridad ficticia a la que tanto ha conocido y seguido en sus diferentes narrativas de entretenimiento. El público presupone que el cosplayer conoce mucho más del personaje que cualquier fan común, puesto que se ha "atrevido" a representarlo. Es acá donde el cosplayer debe ser hábil para improvisar una situación, extrayendo la esencia del personaje de su entorno natural, ósea del universo de ficción, y adaptándola fuera de su ámbito normal, en la realidad. Estos modos de actuar e interactuar son códigos implícitos ya reconocidos por los geeks, que no requieren explicación ni protocolos previos, puesto que son esas "prácticas ritualizadoras" de carácter social dentro de la comunidad que por esencia ya todos sus miembros conocen y saben cómo llevar. El cosplayer espera que los fans se acerquen al personaje, no a su persona, y los fans esperan ser recibidos por el personaje, no por el cosplayer dentro de él.

Esta situación es la explicación de porqué se asocia el cosplay con la performatividad y la teatralidad, puesto que el hecho de "encarnar" y representar un personaje es propio de estos dos ámbitos artísticos. Si recordamos la etimología de la palabra *cosplay*: *costume* + *play*, también se puede deducir que se necesita ese "*play*", esa acción de ejecución para que el disfraz se eleve a la categoría de *cosplay*. Es una actividad performativa, ubicada entre la diversión y la representación, que quizá llegue a asemejarse mucho a la improvisación teatral, pero que no se ejerce con la exactitud representativa que el teatro demanda, sino más bien, desde una adaptación de la personificación en el fan, a manera de homenaje. En una convención podemos encontrar en ocasiones hasta 10 personas haciendo *cosplay* del mismo personaje, personas que al ser individuos reales son obviamente muy diferentes entre ellos, por lo que tenemos 10 versiones de un mismo personaje de ficción encarnadas en nuestra realidad y en el contexto de la convención o del escenario.

Rivera (2021) escribió una tesis completa en la que argumenta como el *cosplay* se relaciona con el *performance*: *Cosplay Como Acto Performativo Comprendido Desde Una Mirada Artística*. Describe el cuerpo como herramienta artística del

cosplayer, diciendo que “la performance juega un papel importante dentro del cosplay, el uso el cuerpo se convierte en una herramienta creativa de expresión” (P. 16) y citando a Augostowsky, añade que también al performance se le denomina “arte en vivo” (P. 17) pues se constituye de 4 aspectos fundamentales para su ejecución: tiempo, espacio, el cuerpo y el público. Para el cosplayer, estos 4 aspectos están enmarcados en los espacios sociales donde se presenta, sean estos los escenarios de los concursos y pasarelas, un set de fotografía o más habitualmente, las convenciones.

¿Por qué se habla de escenario? Esto es debido a que las competencias profesionales de cosplay se desarrollan y se evalúan bajo ciertos parámetros, uno de ellos y el más evidente es la calidad de la representación visual en el disfraz o el “skin” portado por el cosplayer, y el otro es la puesta en escena. Y esto no solo es en las ligas profesionales, por lo general, la mayoría de concursos que se llevan a cabo en las convenciones también requieren una puesta en escena para demostrar la capacidad interpretativa del cosplayer (Norma comics, 2016). Esta puesta en escena es un sketch corto en el que el cosplayer interpreta en un escenario, ante un público y unos jurados, un fragmento de la historia del personaje, que puede ser tomado directamente de la narrativa principal o adaptado a una situación hipotética, pero sin salirse de la esencia del universo de ficción. Para esta presentación el cosplayer ejecuta un acto teatral completo, puesto que debe preparar la escena con anterioridad: ensayar líneas de diálogos, coordinar una logística de implementos a utilizar, tener una conciencia del espacio y el tiempo de desarrollo de su sketch, preparar los efectos de sonido en caso de requerirlos, preparar la interacción entre personajes cuando se trate de presentaciones de cosplay grupales, y ser capaz de construir una historia corta con un principio y un final. Entonces, es preciso decir que, cuando hablamos del cosplay de competencia, su ejecución es teatral, más que performativa.

Cabe anotar que, en una convención, los cosplayers no están “en personaje” todo el tiempo, puesto que finalmente, son también aficionados geek que seguramente, disfrutarán de otras actividades que se dan en el marco de las convenciones. Además, como cualquier otro ser humano, también tienen necesidad de comer, de descansar e ir al baño. El acto artístico performativo se da en mayor medida en la interacción entre cosplay y fan-aficionado, y en el marco de las presentaciones de escenario que requieran una puesta en escena del cosplay, como lo son las pasarelas, las sesiones fotográficas y los concursos o competencias.

Ocurre con frecuencia una anécdota entre cosplayers, cuando alguien pregunta “¿Cómo te llamas?” Con cierto grado de seriedad, que denota implícitamente un “off” del personaje y una posibilidad de quererse dirigir a la persona.

Especialmente pasa cuando un entrevistador es quien pregunta. Ante esta situación, el cosplayer duda a quien se está haciendo la pregunta realmente, si a él o a su cosplay (al personaje). La mayoría de las veces, el cosplayer opta por permanecer "en personaje" y responder con el nombre de quien encarna, unos cuantos prefieren hacer directamente la pregunta a su interlocutor: "¿yo o mi personaje?" y después vendrán risas, sin importar cuál sea el caso.

Es por esto que se percibe el cosplay como una actividad social y artística, pues su mayor grado de ejecución completa, *costume + play*, el *hacer* y el *ser*, tiene el propósito de responder a una práctica enmarcada en dinámicas de interacción propias de las subculturas de la ficción. Para lograrlo, se vale de técnicas artísticas de actuación originadas en el performance y el teatro.



REFERENTES ARTÍSTICOS

A continuación, mencionaré 2 obras, 1 artista y 2 conceptos de obra que, más que referentes, son fuentes de inspiración que a lo largo de mi vida han influenciado mi trabajo artístico y han contribuido a conformar el estilo gráfico que caracteriza mis obras.

Al describir los referentes va a ser evidente que tengo predilección por la ilustración a blanco y negro y en escala de grises. Esto se debe a una elección netamente personal, que se da en un gusto únicamente, y que no involucra aspectos compositivos ni significativos adicionales, por lo que la ausencia de color en mis obras no representa oscuridad, tristeza, lugubridad o cualquier otro sentimiento concebido como negativo y asociado a la ausencia de color. Simplemente, encuentro bello mi trabajo realizado en escalas de grises y me agradan más las obras gráficas plasmadas a blanco y negro. Afortunadamente, el comic es un medio donde la presencia o ausencia de color no suele tener significaciones de tipo emocional, puesto que tradicionalmente, las obras de narrativas gráficas se han elaborado y publicado en blanco y negro, originalmente por temas de economía en la impresión. El manga, por ejemplo, mantiene vigente esta característica de no implementar color, y de esa misma forma, muchos autores de los que hoy sigo su trabajo también mantienen esta cualidad como identidad en su estilo de dibujo.



Persépolis [Imagen], por: La mente es maravillosa, 2020. (<https://lamenteesmaravillosa.com/persepolis-la-otra-verdad/>)

PERSÉPOLIS

Es una novela gráfica escrita e ilustrada por Marjane Satrapi, publicada en el año 2000, y adaptada al cine en el 2007 (Bibliored, 2021).

Creo que fue justamente en el 2007 cuando un profesor de sociales que solía hacer sus clases implementando en su metodología el cine como ejemplificación, nos mostró en una clase la película de esta novela gráfica. La idea del docente era mostrar a los alumnos el conflicto de medio oriente y que después se hicieran reflexiones referentes al estudio de la historia y la política, sin embargo, yo y mi naturaleza artística nos centramos mucho más en el aspecto visual de la película. Sencillamente me pareció hermosa la sencillez compositiva, un manejo perfecto de la escala de grises en ilustraciones animadas y con ausencia casi total del volumen. El dinamismo de cada escena era suficiente para mantenerme atenta en la historia, aun cuando era la primera vez que veía una película animada sin color, y a pesar de que estaba muy acostumbrada a ver anime, donde los trabajos son muy elaborados en aspectos gráficos.

Persépolis fue mi primer contacto con la novela gráfica, indirectamente, y también con la animación a blanco y negro. Me mostró cómo la autobiografía y la presencia de un narrador activo puede aplicarse a una narrativa gráfica para conectar con mayor fuerza al espectador con la vivencia personal – emocional del personaje, así como la importancia de la simbología de los lenguajes visuales en las narrativas graficas en donde los diálogos son complementarios a la narración, y no viceversa.



The boat [Screenshot], por: Nam Lee, 2015. (<https://www.sbs.com.au/theboat/>)

THE BOAT

Llegue a conocer el formato de narrativa grafica *motion comic* cuando en mis cursos complementarios del SENA nos presentaron la obra "The Boat" de Nam Le y Matt Huynh, una novela gráfica interactiva en formato web que fue ilustrada originalmente a mano en técnicas de tinta china y aguadas (SBS Australia, 2015). De este trabajo, además de la ilustración análoga, me llamó mucho la atención la posibilidad de incluir otros elementos de producción digital en la presentación de un comic que ayudasen al ritmo de la narración y a brindar otra experiencia de lectura al usuario espectador (SBS TV, 2015).

Esa mezcla entre una gráfica completamente manual y la interactividad digital me cautivó, porque a primer vistazo pareciese siempre ser que son técnicas completamente opuestas e incompatibles. Esta obra me aportó como artista una visión de nuevas posibilidades para producir obras ilustradas, puesto que hasta ese entonces yo solo manejaba técnicas análogas y estaba bastante alejada de lo digital en mi trabajo artístico.



MAN [Screenshot], por: Steve Cutts, 2012. (<https://youtu.be/WfGMYdalCIU/>)

STEVE CUTTS

Si existe un artista del que pueda afirmar ser admiradora total de su trabajo artístico, es este. Destaco casi todos los aspectos estilísticos y compositivos de sus obras: el empleo de la ilustración digital y de la animación 2D, la exploración de estilos gráficos clásicos, la no dependencia del color, la alta carga simbólica y los fuertes mensajes de crítica social directa en cada una de sus producciones, pero especialmente, el rechazo a la producción industrial desmesurada y al antropocentrismo.

Steve Cutts es un artista londinense, ilustrador y animador, cuyas obras se destacan por su estilo gráfico inspirado en la animación clásica de principios del siglo XX. Poco se sabe de su vida personal, pues siempre ha actuado y firmado sus trabajos bajo su seudónimo y, generalmente, no da muchas entrevistas a menos de que sean para hablar específicamente de su trabajo. Sus obras gráficas se caracterizan por tener un fuerte sentido crítico hacia la sociedad global contemporánea y hacia el capitalismo extremo. Bajo sus propias palabras, lo que él realmente busca es crear mensajes que cuestionen el desenfrenado consumismo y sus efectos. El mismo artista reconoce que es irónico el hecho de que su trabajo sea producido por la tecnología, lo que él mismo tanto cuestiona en algunas de sus obras. Sin embargo, él aclara que su postura no es radical, no apunta a abolir el desarrollo tecnológico humano, sino a cuestionar los procedimientos dentro del mismo y los efectos nocivos medioambientales que esto produce.

Su obra más famosa es *MAN*, un corto animado realizado en el 2012 en el que refleja el accionar consumista del hombre, el antropocentrismo y el impacto negativo de la producción industrial en el planeta, y sobre las demás especies animales (Photographize, 2019).

Ha realizado trabajos para importantes multinacionales como Coca Cola, Google, Sony, los Simpson y Toyota; sin embargo, ha sido gracias al trabajo empírico y al esfuerzo propio que ha logrado posicionarse como uno de los mejores artistas digitales contemporáneos de Europa. Han sido sus trabajos artísticos de índole personal los que mayor reconocimiento han logrado, como es el caso de *MAN*, que se viralizó a nivel mundial desde su estreno (Crea cuervos, 2019). En marco de la contingencia sanitaria del 2020, el artista realizó una auto-respuesta a su obra *MAN*, el corto animado titulado *MAN 2020*, en el que no solo rescata con ironía las ideas críticas de su primer corto, sino que lo contextualiza en la situación global de la pandemia y el confinamiento. Como era de esperarse, este trabajo también se viralizó por toda internet.

La obra de Steve Cutts se ha difundido ampliamente gracias a los medios digitales, a que su mayor plaza de exhibición son las redes sociales, y también gracias al uso de lenguajes universales – visuales que hacen que sus mensajes sean entendibles por diferentes tipos de personas, sin importar la barrera del idioma y de la territorialidad. Ha sido justamente esto último lo que su obra ha aportado a mi trabajo artístico, puesto que siempre apunto a una universalidad de espectadores, no me gusta limitar el público objetivo de mis obras, puesto que nunca sabemos a quién pudiese llegar a interesar nuestro trabajo. Me gustaría que mis obras llegaran a la cantidad de personas que las dinámicas sociales en el mundo digital lo permitiesen.



Dragon Ball Super Manga [Imagen], por: Sueisha, 2018. En: Region Playstation (<https://regionps.com/dragon-ball-super-confirma-un-nuevo-arco-argumental/>)

EL MANGA JAPONÉS

En anteriores capítulos me identifiqué abiertamente como *otaku*, puesto que desde muy temprana edad mi mayor hobby es ver anime. Sin embargo, no es igual caso para el manga, puesto que, hasta el momento, solo he leído un total de 3 obras de manga completas, dos incompletas y actualmente solo sigo una de las que está en publicación. Sinceramente me atrapa más el anime, y también, a sabiendas de que las diferencias entre una versión de obra y la otra no suelen ser enteramente radicales, prefiero la velocidad de lectura y consumo que la animación me ofrece. Sin embargo, esas 6 obras que he explorado (las cuales no son nada cortas) han sido suficientes para que muchos aspectos compositivos y estilísticos del manga hayan permeado en mi estilo propio, y esto es más que evidente al observar mis obras. El uso de la escala de grises en sustitución del color es el más relevante de estos aspectos, pues no solo me inclino más por ilustrar sin usar color, sino que cuido muchísimo la luminosidad y la volumetría de mis escenas.

Consero el uso de sombras y claroscuros que en la ilustración del manga tiene mucha importancia estilística, que en palabras técnicas se llama tramado. Considero que la aplicación de luz en la composición de una ilustración le aporta una gran calidad al dibujo, y por esto me es inevitable usarla en mi propia obra. Cuando realizo trabajos manuales – análogos, el tramado a base de rayas estará siempre presente en la mayoría de mis trabajos, y asimismo el delineado de todas las formas presentes en la composición. Este tipo de características

han sido heredadas por el comic y el manga de los grabados medievales, pero a diferencia del comic, el manga los conserva en la gran mayoría de sus obras exponentes.

Otro aspecto que he tomado del manga es la expresividad facial de los personajes, puesto que en este género suele ser mucho más marcado e hiperbólico, a diferencia del comic americano *mainstream*, en donde la expresividad suele ser más cercana a lo realista. A pesar de que el manga en general emplea aspectos compositivos anatómicamente bien contruidos sobre los personajes, la expresividad comunicativa y corporal suele acercarse más al *cartoon*, lo cual le otorga a la imagen una carga de simbolismos adicionales al contexto, centradas en los personajes y en el dialogo verbal de los globos de texto. De este aspecto también deriva el estilo característico de los "ojos de manga", es decir, de la forma en que los ojos de los personajes son ilustrados: de gran tamaño, con mucho brillo y ocupando mucho espacio dentro del rostro. El tamaño de los ojos permite emplear con énfasis este aspecto kinestésico en la ilustración de los rostros, puesto que no solo resultan llamativos, sino que componen gran parte de la expresividad no verbal. Además, rezo al dicho que dice que "los ojos son el espejo del alma", ya que hablan mucho más de lo que el individuo puede controlar de su verdadero sentir en el resto de partes de su cuerpo.

Por último, el uso de los marcos de las viñetas en la expresividad narrativa de la obra es un aspecto que desde siempre me ha parecido interesante, el cual he incluido en mis obras en muchas ocasiones, y especialmente en la que de este proyecto refiere. Esta también suele ser una característica presente en las obras de manga y en el comic de tipo *cartoon*, pero casi nula en el comic americano más *mainstream*. Al leer un manga uno podrá notar la gran variedad de tamaños, formas y disposiciones de las viñetas, así como también la relación del mensaje presente en la ilustración con su marco compositivo. De esta forma, el manga hace que el recuadro de la viñeta también hable, también comunique algo al lector, y no se limite a ser el contenedor de una imagen de escena solamente.

En conclusión: la mayoría de aspectos compositivos de mis obras ilustradas las he tomado del manga, principalmente por la carga expresiva y comunicativa que estas otorgan.



Ilustración propia, 2020

LOS GATOS: DIOSES DE TODOS LOS TIEMPOS

Cada vez que alguien me pregunta porque me gustan tanto los gatos, porque sin decirlo es evidente al solo interactuar un poco conmigo, yo solo me limito a contestar: porque me gustan.

Y es que no existe una única razón "profunda", "poética" o "anecdótica" para esto, más allá de que he tenido gatos como mascotas toda mi vida. Desde los 7 años he convivido con gatos, actualmente tengo 2. Más que mascotas, son mi familia. Ahora mismo podría decir, sin temor a equivocarme, que más que "gustarme" los gatos, yo amo los gatos. Soy una *crazy cat lady* orgullosamente declarada. Sinceramente, no encuentro mejores y más precisas palabras para describir esto. Hay cosas en la vida que con palabras no podemos explicar, ya sea porque su peso sentimental es tan, pero tan grande, que se nos hace inexplicable. También podría ser el hecho de que hay cosas que se hacen tan naturales en la vida de uno que en verdad, no existe como limitarlas a palabras. O quizá porque no encuentro palabras mayores a "amor" y "familia" para declarar mi vínculo con esta especie. Quizá mi atracción podría asemejarse a la forma en la que los egipcios veneraban como dioses a los gatos, es decir dentro de un "todo": por su majestuosidad, por su belleza, por su elegancia, por su agilidad, por su sutileza... por ser simplemente gatos. He creído siempre que estas cosas solo las entiende a la perfección alguien que sienta y viva lo mismo; es decir, otro amante de los gatos entenderá, sin siquiera usar tantas palabras, de lo que estoy hablando. Y no es difícil hallar uno, pues es bien sabido que en la actualidad los gatos son los dioses del internet.

Los gatos son intrínsecos a mí ser, no me importa lo que quieran pensar los demás respecto a esto. Es por esto que, una obra o proyecto artístico que no los tenga, no es mío. Mi seudónimo artístico *EveNeko*, está conformado de mi nombre en diminutivo "Eve" y la palabra en japonés "neko", que traduce literalmente gato.

Muchos de los autores de comic que en la actualidad sigo mediante redes sociales han inspirado su obra en gatos. Voy a referenciar a continuación los más importantes para mi trayectoria artística, de entre los muchos artistas que tienen a estos fascinantes seres como centro de sus obras:

Garfield – Jim Davis

El primer *comic book* que tuve y que leí entero en mi vida fue el número 18 de Garfield de 1998 titulado: *Garfield se traga su orgullo*. Es un libro de formato horizontal, de ilustraciones en escala de grises, de portada fucsia, en donde aparece el personaje chupándose el dedo con uno de sus icónicos diálogos: "le falta sal". Un primo muy cercano me lo regaló cuando yo tenía 6 años y hasta el día de hoy lo conservo como un gran tesoro, sin que él lo sepa ese obsequio fue uno de los principales detonantes de la persona que soy ahora. Mi primer acercamiento real con un producto de comic fue este, a parte de las tiras cómicas que solía leer en la publicación dominical del periódico El Tiempo: Calvin y Hobbes, Olafo el amargado, Mafalda, Pepita, Snoopy, y los jeroglíficos que nunca entendí. Años más tarde, terminé quedándome con otro tomo de esa misma colección que se había perdido durante años en la casa de mi abuelita, el número 7.

Para quien no conozca el personaje, esta es la obra de Jim Davis, publicada de forma continua desde 1978. El protagonista, Garfield, es un gato de pelaje naranja rallado, gordo, amante de la lasaña, glotón y perezoso, pero muy astuto. En cada tira cómica se relatan sus vivencias cotidianas junto a su dueño John y su otra mascota, el perrito Odie. La obra presenta aspectos comunes de la vida de un gato en su entorno familiar, se hace especial énfasis en el punto de vista de Garfield en diálogos en off que evidencian su personalidad y que le otorgan una esencia y una conciencia antropomorfizadas. Aunque Garfield puede hablar y pensar, e incluso se comunica en diálogos hablados con otros personajes animales que viven en su vecindario, en este universo de ficción los animales no pueden comunicarse con los humanos, a pesar de que entienden



Garfield [Imagen], En: Cosas que pasan, 2021. (<https://www.cosas-que-pasan.com/garfield-odio-los-lunes-2/>)

su lenguaje, por lo que Garfield le dice cosas a John, pero este solo escucha maullidos de su parte.

Hasta la fecha, la marca se ha expandido a una transmedia completa que comprende videojuegos, programas de televisión animados en 2D y 3D, cuatro filmes animados, dos películas de cine *liveaction* y cualquier cantidad de productos de *merchandising*. La franquicia fue vendida a la empresa *Nickelodeon* en el 2020 (garfield.fandom.com, 2021)



Gaturro [Imagen], Twitter @Nikgaturro, 2015. (<https://twitter.com/nikgaturro/status/579722847611957248>)

Gaturro - Nik

Fue para los primeros años de los 2000 cuando las tiras cómicas de los domingos en el periódico *El Tiempo* añadieron a Gaturro entre sus comics habituales. Recuerdo que el formato de media página a escala de grises, fue renovado por toda una sección de 4 páginas a color. Supongo que la sección era la sensación en esa época. Así conocí a Gaturro, leyéndolo cada domingo, hasta que muchos años después, con la llegada del internet, empecé a seguir tanto sus páginas oficiales como las del autor,

quien hasta el día de hoy se mantiene muy activo en todas las redes sociales.

Gaturro maneja un concepto de obra muy similar al de *Garfield*: el nombre de la marca y del personaje principal de la obra son el mismo, se narran situaciones cotidianas del protagonista como gato en su entorno familiar, el personaje tiene una conciencia antropomorfizada al igual que todos los demás personajes no humanos del universo de ficción, y existe una comunicación interrumpida entre los personajes animales y los personajes humanos de la obra, pues aunque los animales entienden el lenguaje humano y se comunican verbalmente entre ellos, no les es posible a los humanos entender los diálogos de los animales. La principal diferencia es que Gaturro está enfocado en un público infantil, se desempeña en medio de dos entornos familiares distintos: el de su familia biológica felina, y el de su familia adoptiva humana, permitiendo a la narración presentar conflictos familiares mucho más profundos y mucho más humanos.

Su creador es el argentino Cristian Dzwoni, quien publicó oficialmente Gaturro en el diario *La Nación* en 1996 (Gaturro.com, 2017) existe una estatua honorífica del personaje en la ciudad de Buenos Aires. La publicación de tiras cómicas diarias se mantiene vigente a través de su sitio web oficial, así como algunos memes y dibujos del autor que son compartidos en sus redes oficiales diariamente. Actualmente, Gaturro también se ha convertido en una narrativa transmedial que incluso, ha llegado al cine y a la televisión.

Por todo lo anterior, es fácil determinar que son varios los factores que me llevan a tener esta obra como una de mis favoritas y uno de mis principales referentes artísticos, más que solo inspirativos. Me encanta la universalidad de públicos a los cuales está dirigida, pues no contiene aspectos que representen un límite cultural o de edad, creo que el único nicho claro es que está dirigida para amantes y dueños de gatos. Admiro mucho esta obra y sigo todas sus redes oficiales en internet, en las cuales se mantiene una actividad constante.

Lingvistov

Por último, debo mencionar la más reciente obra inspirada en gatos que estoy siguiendo en redes sociales, la cual se ha virilizado entre los perfiles de amantes de los gatos a nivel mundial. Lingvistov es una obra homónima de tiras cómicas digitales cortas, su autor es un colectivo artístico de origen ruso, que desde el 2012 ha venido publicando comics cortos que expresan situaciones cotidianas y anecdóticas referentes a la convivencia entre dueños y gatos (Lingvistov.com, 2012)

El concepto artístico es muy parecido al de *Simon's cat*, pues suele haber ausencia total de diálogos y una representación muy concreta referente a la tenencia de gatos, expresada principalmente en un lenguaje visual y no verbal. Sin embargo, visualmente las obras son muy distintas, pues en este caso hay siempre presencia del color con efectos de volumen muy básicos, además la composición gráfica y narrativa es totalmente de estructura comic. De esta obra destaco la perfecta estructura anatómica de los personajes felinos, pues pese a ser de estilo *cartoon*, mantiene la composición corpórea del animal, deformándola únicamente con fines de expresividad hiperbólica.



Lingvistov [Imagen], Facebook, 2021.
(<https://www.facebook.com/lingvistov/photos/a.213556235445033/2488405157960118>)



6. INVESTIGACIÓN CREACIÓN

INICIACIÓN

Recordemos que el cosplay en sí mismo es una manifestación propia dentro de un grupo de subculturas o culturas (según quien lo vea). Sin embargo, no es una actividad que todos los miembros de estas comunidades practiquen, pues simplemente algunos de ellos no tienen la actitud ni el sentir personal que se necesita para desarrollar esta práctica de principio a fin, algunos sencillamente no contarán con los recursos de tiempo y dinero necesarios. Ser cosplayer es una decisión individual que tiene una motivación detrás, diferente para cada persona.

Partamos del hecho de que siempre me ha gustado mucho disfrazarme. Halloween es mi festividad favorita, muy muy MUY por encima de la navidad. Para mí fue horrible cumplir los 11 años, tener un cuerpo de "niña grande" y salir el 31 de octubre sin poder participar de la celebración, por el simple hecho de que, para esta cultura prejuiciosa colombiana, en ese entonces tenía encasilladas como "cosas para niños" ciertas actividades que a mí me gustan hasta el día de hoy. Y digo "tenía", porque cada vez más ya no es así, afortunadamente. Pero lastimosamente en mi época de adolescente si era de ese modo, entonces para no ser "mal vista", tuve que esperar un par de años más para volver a hacerlo, hasta que la influencia cultural externa llegara a mi territorio y desmitificara el hecho de que el Halloween era una celebración infantil.

Volví al disfraz 4 años después, cuando acordamos salir con mis amigas del colegio la noche del 31 de octubre del 2009 a pedir dulces, aunque no nos los dieran por estar "viejas", sino solo por el hecho de distraernos un poco. Ese día me maquillé la cara e hice una versión femenina de los integrantes del grupo KISS.

En un momento temprano de estar inmersa en la subcultura, se llega a otras formas de vivir la misma, además del consumismo de los productos de entretenimiento que esta genera: comunidades virtuales, coleccionismo, grupos locales, *fandoms*, eventos y convenciones. Es especialmente en estos dos últimos espacios donde la mayoría tenemos nuestro primer encuentro directo con el cosplay, a través de los cosplayers, que a primera vista causan un impacto visual positivo, más aún cuando estos encarnan algún personaje que se pueda identificar o que llegue a ser del gusto propio.

Inicie en el cosplay como la mayoría de cosplayers: como aficionada dentro de alguna de las ramas de la cultura geek; en mi caso, como otaku. Para abordar mi llegada al mundo del cosplay debo retroceder unos 12 años, cuando yo tenía 16. Pertenecía a un grupo de amigos que habíamos conformado mediante una comunidad en Facebook llamada FMA, éramos unos 15 o 20 jóvenes y adolescentes residentes



en los municipios del sector sabana-occidente de cundinamarca, aledaños a la ciudad de Bogotá, que se identificaban como aficionados a la cultura japonesa. Este punto respecto al territorio es muy importante aclararlo, ya que el vivir tan cerca de la capital ayuda a tener mayor contacto con muchas de las actividades que rodean a toda la cultura Geek.

Nos reuníamos casualmente los fines de semana en la tienda de nuestra querida amiga July, Animextreme Mosquera, uno de los pocos rinconcitos otaku que existían por esta zona. Gracias July... por tanto y perdón por tan poco.

Unos cuantos de mis amigos ya habían ido al evento SOFA, o la mayoría por lo menos había escuchado de él, a excepción de mí. Fueron ellos los que me contaron sobre este evento, y por primera vez, sobre el concepto de cosplay. Enterarme de que existía una actividad llamada "cosplay" que reunía dos de mis más grandes aficiones: el disfraz y el anime japonés, me hizo mucha ilusión.

Algunos deciden dar el primer paso como cosplayers posterior a su primera asistencia a un evento o convención, debido a la buena experiencia que pudieron evidenciar desde el punto de vista de espectadores. Otros eligen primero otras formas de cercanía a esta tendencia, como la fotografía o la asistencia como público a concursos de cosplay, hasta que en algún momento deciden dar el

paso hacia la experiencia como cosplayers, especialmente cuando logran dar con un personaje que se ajuste a su gusto y comodidad.

Así mismo fue mi primera vez como cosplayer. Yo inicié dentro del primer grupo, es decir, después de mi primer contacto en una convención, tras haber asistido en el 2011 por primera vez a un evento extinto que se llamaba Fantastico Otaku Summer, que se realizaba en el teatro Metro de Bogotá. Me tomé fotografías con alrededor de unos 20 cosplayers (con dos de ellos mantengo contacto hasta el día de hoy), y la idea del cosplay me pareció tan divertida que me decidí a hacerlo para el SOFA de ese mismo año.

Yo tenía un plus adicional: el Halloween del año anterior había mandado a confeccionar el atuendo de Sakura Haruno (personaje del manga-anime Naruto) con la persona que hasta el día de hoy hace el papel de mi cosmaker. Entonces, ya tenía el traje, solo quedaba sacarlo del cajón y volver a usarlo.

Ver el trabajo cosplay de algunos miembros del grupo FMA también me motivó a hacerlo, había especialmente dos chicas del grupo, Aleja y Paula, que ya tenían experiencia en ese ámbito. July me contó todo sobre el SOFA: donde, como cuando, a qué horas... pues además su tienda tendría un stand comercial allá, entonces quedé de pasar a saludar. Me fui súper bien asesorada gracias a ella. Te debo tanto mi querida amiga...



Cual sea el camino que se elige, en el momento en que alguien decide hacer cosplay empezará un arduo trabajo por conseguir una representación del personaje bien lograda, pues no solo se trata del atuendo, sino que incluye el maquillaje, los accesorios (llamados en la comunidad como *Props*), el cabello (que es súper importante) y cualquier otra característica de imagen que sea relevante, incluyendo por su puesto la caracterización. La idea siempre será hacerlo lo más fiel posible al personaje original que se busca representar. No es un trabajo fácil ni que se logre de la noche a la mañana, pues conseguirlo suma una cantidad de factores circunstanciales y técnicos que requieren dedicación e inversión, que van desde lo temporal hasta lo económico. Se debe dejar por sentado que el cosplay es, además de una práctica muy apasionante, un lujo.

Recuerdo ese primer SOFA al que asistí, en octubre del año 2011. Fue un evento bastante pequeño y rustico, a comparación de lo que ha llegado a ser el evento hoy día, 10 años después. Se realizó en solo dos pabellones de Corferias, lo cual no llega a equivaler ni siquiera a la mitad del recinto ferial completo, pero que era suficiente para el aforo que en ese entonces se alcanzaba.

La boleta costó solamente unos cinco mil pesos por persona. Me acompañaron mi mamá y mi hermano, a pesar de que ellos no son parte de este mundo subcultural, pues yo era menor de edad y no conocía la ciudad, por lo que ir sola no era una opción aceptable. Hasta el día de hoy mi familia todavía asiste conmigo, ellos saben lo feliz que me hace ese evento y lo importante que es para mí, por eso me llevan la idea.

Sin duda alguna, el día en que fui a SOFA por primera vez cambio mi vida, porque la experiencia me pareció maravillosa, aun con las novatadas de cosplayer principiante que me ocurrieron. Ese día encontré el lugar al que yo pertenecía... al que pertenezco.

Sin embargo, para la mayoría de cosplayers, su primera experiencia resulta no ser tan gratificante como se esperaba, especialmente porque la inexperiencia muchas veces se refleja en trajes malogrados y caracterizaciones pobres. Este último es otro punto que suele intervenir en el performance del cosplay, pues, así como cualquier otra forma de arte, el cosplay está hecho para ser exhibido; para este caso nuestro público son los cientos de fanáticos que van a los eventos y a las convenciones con el ánimo de hacerse fotos con sus personajes favoritos personificados. Aprender a convivir con el público ha sido para muchos la parte más difícil del cosplay, se necesita mucha autoconfianza y determinación para soportar las contra respuestas que se puedan recibir, aunque por lo general estas son positivas.



Quise hacer un personaje sin muchos recursos, pues era menor de edad todavía y ganaba muy poco dinero haciendo trabajos ocasionales en el negocio de mi primo mayor. Los zapatos que había fabricado con mis propias manos a base de espuma en el Halloween anterior estaban destrozados, por lo que a último momento me toco optar por usar unas botas de dama comunes. Además, la peluca del traje estaba ondulada, y no logré conseguir una plancha de pelo prestada para poder alisarla. Afortunadamente el color y el flequillo eran el mismo del personaje.

Tenía una timidez infantil hacia las cámaras, pues jamás me imaginé que me iban a pedir tantas fotografías con mi intento de cosplay malogrado, por lo que las primeras veces no supe como posar. Creo que estaba disfrazada, pero mi caracterización estaba tan débil que no llegaba a ser cosplay todavía.

Además, tuve un muy mal manejo de los fans. No me esperaba encontrarme con tantas reacciones distintas, por lo que a veces simplemente quedaba bloqueada cuando algún chiquillo listillo me hacía una pregunta corchadora respecto al personaje. Evidentemente, me faltó preparar un poco a Sakura días antes del evento.

Aun con todo disfruté ese día de una forma maravillosa. Me coloqué a mí misma la meta de mejorar el personaje para el año próximo, pues Sakura era digna de una interpretación más decente de mi parte.

Sin embargo, y como todo en la vida, con el tiempo se va mejorando. Es un proceso progresivo en el que se empieza por lo básico, con altibajos en el camino, con un crecimiento de aprendizaje constante. Por eso, se ha promovido desde hace varios años una campaña de hermandad, apoyo y competitividad sana entre cosplayers, pues la idea es disfrutar de la actividad individualmente y en conjunto. Aun cuando se inicie sin la experiencia y con una personificación humilde, se anima a las personas a participar, a mejorar, a seguir adelante, a sentirse acogido. Si alguien quiere iniciar en este mundo subcultural debe saber que no todo en la experiencia del cosplayer es color de rosa, de hecho, es una práctica en la que aportas mucho más de lo que recibes.



Hice mi primer grupal en el año 2012, es decir, durante mi segunda asistencia al SOFA. Contacté a algunos fans del anime Gintama, que en ese entonces era mi favorito, para que nos reuniéramos en el evento e hiciéramos una aparición en grupo. Sinceramente mi logística fue de principiante, por lo que muchas de las personas que inicialmente se habían motivado a participar, resultaron dejando la propuesta días antes del evento. A la

final, solo nos reunimos 4 cosplayers, pero aun así recibimos muy buenos comentarios por parte del resto de visitantes.

Ni aun con esos primeros intentos fallidos perdí la motivación por crecer como cosplayer. De hecho, para el año siguiente, incursioné con un traje de estilo Harajuku fashion con el cual recibí tal acogida del público, que durante todo el evento me estuvieron pidiendo fotos asistentes y fotógrafos profesionales. A partir de ahí empecé un rápido ascenso y mejoría en mis trabajos cosplay.

Los eventos y convenciones son espacios de socialización tematizados, hechos para nuestro nicho geek. Estos eventos se caracterizan por programar actividades determinadas: videojuegos, juegos de rol, karaoke, conferencias, exhibiciones de colecciones y de arte, compra y venta de *merchandising*, concursos, y por supuesto, el cosplay. Las comunidades de fans son espacios que permiten hacer mucho más específico el encuentro de personas con los mismos intereses, por lo que existen miles de ellas alrededor del mundo, organizadas en espacios virtuales y territoriales, en donde las personas se reúnen en torno a una marca, franquicia o narrativa transmedial en específico.

Todavía mantengo el contacto con algunos de los chicos del grupo FMA de los municipios de sabana occidente, incluso he tenido la oportunidad de compartir espacios más personales con ellos. Yesenia es una de ellos.

Muchos cosplayers que he conocido en SOFA se han convertido en personas importantes para mí a lo largo de estos 10 años. Por lo general, asistimos a los eventos acompañados de amigos, con planes para encontrarnos con otras personas, para hacer determinadas actividades, o con cosplay de tipo grupal.

Pertenezco a la comunidad Dragon ball Z Colombia desde el 2016, porque soy muy fan de esta franquicia japonesa, desde que tengo memoria. En esta comunidad hemos participado en varias actividades dentro y fuera de las convenciones abiertas, por lo cual se han forjado lazos de amistad y afinidad con algunos de los miembros. En el 2017 participé por primera vez en una pasarela cosplay, precisamente en el espacio de Dragon Ball.



El hecho de encontrar personas con las cuales se tengan gustos afines y, por lo tanto, un tema de conversación interminable, es una de las mejores cosas que me han pasado.

Un factor adicional y muy importante es el impacto que un cosplayer es capaz de producir en los fans. Especialmente en los más pequeños, porque para un niño el cosplayer no es una persona disfrazada, ES el personaje. Y entre más fiel al personaje quede visualmente un cosplayer, mayor impacto de admiración llega a causar en la gente. Al ser los protagonistas del mundo de la ficción, inexistentes, quizá muchos anhelamos tenerlos en la vida real, y la única forma posible de lograr eso es que alguien los “encarne”, es decir, los traiga en su cuerpo desde el mundo de la ficción a la realidad como seres de carne y hueso. Esa es muchas veces la labor de un cosplayer, ser capaz de encarnar al personaje de la ficción lo más fiel y pasionalmente posible, a la vez que se coloca al servicio de los fans. Somos imitadores de los personajes de ficción dentro de la realidad.

Recuerdo especialmente que con los cosplay de Kagura (2014), Caulifla (2017), Kefla (2019) y Hange (2019), en más de una ocasión la gente se sentía muy emocionada al hablar conmigo y pedirme una foto, casi como si tuviesen al personaje en frente. Su emoción era vívida, espontánea y explosiva. Ver esa reacción en la gente, en unos “extraños” que se sobre emocionan por el trabajo de uno, es una sensación tan única que simplemente puedo decir que solo la comprenderá quien ya la ha vivido. Uno ve el esfuerzo invertido en hacer el cosplay totalmente recompensado en ese tipo de fans que se emocionan al verlo... o, mejor dicho, al ver al personaje que uno encarna.

Cuando hice cosplay de Kefla, un niño de unos 7 años se emocionó tanto al verme que no paraba de decirle a la mamá “¡es ella! ¡Mirala! ¡Es Kefla!” entre saltitos de alegría. Llevó a su mamá a jalones hasta mí, porque NECESITABA una foto conmigo. Cuando hice el cosplay de Hange Zoe en la edición SOFA X, una niña de unos 11 años se emocionó tanto al encontrarme saliendo del baño que se conmovió hasta las lágrimas cuando hicimos el saludo militar de la serie. Yo simplemente pude mantenerme “en personaje” para recompensar su expresión de felicidad. Cuando nos despedimos, me expresó lo mucho que me admiraba, y como esperaba que algún día yo pudiera salvar la legión de reconocimiento, pues confiaba en mi inteligencia como comandante. Obviamente, la niña le hablaba a Hange Zoe, no a Evely.



Y ya para cerrar este recuento de mi iniciación, puedo sumar el hecho de que muchos cosplayers elegimos el personaje por afinidad personal, por admiración a su personalidad e historia, o porque se convierten en proyecciones heroicas e idealizadas para nosotros. En este caso, el cosplay es un homenaje, una forma de demostrar ese cariño por el personaje. Es similar a lo que hacen los grupos de música cuando interpretan un cover de una banda a la que admiran y que quizá fue la que los inspiró a meterse en el mundo de la música.

El cosplay que más me ha gustado de entre mis propios trabajos ha sido el de Hange Zoe, personaje del anime y manga Shingeki no Kyojin. No solo por el enorme reto que representó fabricar la indumentaria del equipo de maniobras 3D, sino porque sin quererlo, resultó ser que me parezco mucho físicamente al personaje. Y no lo digo yo, eso me lo han repetido en varias ocasiones, incluso lo han dejado escrito en comentarios de mis fotos en redes sociales. Además, en cuanto al carácter y demás características de la personalidad del personaje, también tenemos demasiadas cosas en común, especialmente esa enorme búsqueda insaciable por el conocimiento.

Hange Zoe es, sin duda alguna, el personaje que más admiro de la ficción, mi heroína. Quisiera ser tan grande como ella, en el sentido intelectual.

A todo esto, hay que sumarle el hecho de que, para quienes ya se han leído el manga, sabrán que el destino del personaje en la historia será dramáticamente magistral. No haré spoilers acá, pero si diré que ese 8 de octubre del 2020 me puse como reto a mí misma homenajear al personaje todo lo que me fuese posible, hasta el cansancio, pues creo que ella se lo merece. Es por esto que en esta última versión de SOFA 2021 volví a encarnar el personaje, pero usando un cosplay con otra de sus skins. Para el año siguiente tengo planeado nuevamente volver a realizar cosplay de Hange Zoe, pero en esta ocasión quiero usar su indumentaria de los capítulos finales del manga.*



*Nota: (¡Alerta de spoiler!) ese día se publicó el capítulo donde Hange Zoe aparece activa por última vez en el manga de Shingeki no Kyojin.

VOCACIÓN DEL COSPLAYER

Te decides a hacer cosplay.

Eliges un personaje con el que presumes, vas a lucir muy bien.

O quizá ese personaje del que te sabes de memoria sus diálogos, ese que tanto admiras, del que tienes incluso un afiche en tu habitación, del que no te perdías su programa cuando eras pequeño.

Aunque no se parezca casi nada o en nada a ti, simplemente quieres hacerlo ¡Te gusta!

O en último caso, aquel que consideres será más asequible de realizar, según tus posibilidades, de acuerdo a tus recursos de tiempo y dinero.

¿Cuánto estás dispuesto a invertir en la elaboración?

¿Qué tiempo tienes disponible para elaborar o armar el traje completo?

Lo importante es escoger a alguien que te gustaría encarnar.

Le das un propósito al cosplay, es decir, eliges como y para que usarlo.

De pronto quieras participar en una sesión fotográfica o en una pasarela.

Quizá... ¿para algún concurso de disfraces o de cosplay?

Seguramente va a ser para asistir a una convención...

¡así es! Es que ese es el ambiente más propicio para eso.

Entonces ¡decidido! Se hará cosplay con fecha puntual en el calendario.

Empiezas por ir a google imágenes, googleas el nombre del personaje, y procedes a observar cuidadosamente cada aspecto de su apariencia.

¿Quién es? ¿es hombre o mujer? o quizá... ¿ninguno de los dos?

¿luce joven o viejo? ¿está sano o enfermo?

¿de qué etnia y nacionalidad aparenta ser?

¿de qué color y estilo lleva su cabello?, o si lo tiene.

¿de qué color son sus ojos?... ¿tiene ojos? ¿cuantos?

¿cuál es el tono de su piel?... y su textura

¿camina? ¿vuela?

¿es tan siquiera humano?

Como luce, que usa, que lleva, como lo lleva,

Con que (o quien) anda siempre acompañado.

De qué color, forma, material, estilo y diseño es su ropa,

Igualmente, de qué color, forma, material, estilo y tamaño son sus accesorios, su indumentaria, sus herramientas, y sus zapatos.

¿cuál de los objetos que porta pareciera ser el más relevante?

¿usa una armadura?

¿dice algo su atuendo respecto a quien es o a que se dedica?

¿médico? ¿abogado? ¿científico? ¿guerrero? ¿militar? ¿estudiante?

¿asesino? ¿malandro? ¿demonio del inframundo?

Teniendo claros todos los aspectos físicos y visuales que conforman al personaje el paso a seguir es armarlos todos, de a uno, por partes.

Seguramente muchos de ellos van a ser cuestión de actitud.

El personaje está cojo, entonces ¡a caminar cojo!

El personaje padece dolores de espalda, entonces ¡a andar jorobado!

O sufre de miopía y tú tienes la suerte (para el caso) de sufrirlo también, entonces, ya has de tener las gafas. Una cosa menos de que ocuparse.

Hay que empezar a conseguirlo todo.

Averiguas primero en internet.

En las redes de las tiendas locales que venden accesorios anime,

o en las plataformas de comercio online,

alguna ha de tener disponible para la venta parte del traje, o el traje completo.

Encuentras casi todo lo que buscas, obviamente.
Pero te das cuenta de que el precio no es nada amable con tu presupuesto.
¿te alcanza para pagarlo, puedes permitirte ese lujo?
¿al menos podrás comprar las partes más complejas del traje?
¿existe un plan B?

De hecho, existe un plan C y hasta D.
Se puede fabricar desde cero, o mandarlo a fabricar con un buen modista, un marroquiner o un zapatero.
Se puede conseguir algo ya hecho y modificarlo.
Se puede conseguir prestado o alquilado.
También se pueden adquirir implementos de segunda.
Lo más fácil será siempre mirar que tenemos a la mano: ese saco que tienes guardado y que ya no usas...
¿podrás reciclarlo? ¿o usarlo como base?
Esa camisa que tu hermano ya no usa ¿podría servir?,
o esa chaqueta que le viste a tu tío en la navidad pasada
¿será que tienes una excusa para visitarlo y pedirle el favor de que te la preste?,
o de pronto, ha llegado el momento de desempolvar esas horribles botas que ya no usaste más porque pasaron de moda.
Quizá se te antoja darte una vueltica por el sector comercial y ver si encuentras un pantalón parecido al del personaje y que pueda servir.
O en dado caso, recurrir a los servicios de otro.
Existen muchos *cosmakers* a tu servicio, solo basta con establecer un contacto.
O si en tu casa hay una máquina de coser, quizá sepas quien puede prestarte una... ¡pues a aprender modistería!

Si no se puede pagar por un cosplay importado, como normalmente pasa, pues los fletes de aduana son carísimos, y el cambio de moneda no ayuda, hay que recurrir al ingenio, a la imaginación y a la recursividad. y sobre todo, al reciclaje. Es la mejor opción.
Entre más recursos se optimicen, menos carga para tu bolsillo.

A veces el ingenio no sale,
pero para eso está, nuevamente, el internet.
La mayor virtud del internet es su capacidad de enseñar.
Si el personaje no es muy reciente,
con seguridad alguien ya hizo cosplay de él
en cualquier parte del mundo, siempre habrá un cosplayer que ya lo hizo.
Solo basta con googlear ahora: el nombre del personaje + cosplay.
Si estas con suerte, hasta tutoriales de cómo elaborarlo se pueden conseguir:
videos de YouTube, foros, algunos blogs personales, o simplemente fotos.
¡cualquier ayuda te sirve!
y ¡listo! Ahí ya tienes un par de referentes, para empezar.

¿Qué materiales se necesita para la fabricación?
Deberás sacar mucho tiempo, para ir a las tiendas de materiales,
o a las zonas industriales de materias primas,
y hacer un buen mercado de útiles, insumos y herramientas,
las que sean necesarias para trabajar en casa.
Telas, cueros sintéticos, cartón, foamy, hilos, lanas, pegamentos...
tantos materiales como el cosplay lo requiera.

También es pertinente pensar en cuestiones técnicas.
El personaje tiene una gran espada de acero,
o una armadura robusta de cobre,
o lleva a cuestas un enorme cajón de madera.
Pero obvio tú no puedes cargar con un objeto de 60 kilos,
menos aún entre la multitud de una convención
(nos falta entrenamiento y fuerza sobrehumana)
¿Cómo lo sustituirás?
Habrá que simular la apariencia del material original,
usando como base un material más liviano.
Los cosplayers son unos fanáticos del foamy y la goma Eva,
por la versatilidad y lo liviano que es este material,
además, porque es muy firme a la vez.
Entonces, te tocará aprender como manipularlo.

Posteriormente, deberás aprender técnicas artísticas para dar la apariencia del material que necesitamos. Pinturas metalizadas, adhesivos brillantes o de texturas, esmaltes y recubrimientos, algunas telas o fibras, existe una infinidad de materiales para usar, condicionados únicamente por tu presupuesto. O en dado caso, recurrir a los servicios de otro. Existen *cosprops* a tu servicio, solo basta con establecer un contacto. O si en tu casa hay un lugar para trabajar materiales, quizá sepas quien puede enseñarte... ¡pues a aprender manualidades!

Vale, ya quedaron hechos los *props*, pero ¿Cómo irás al baño usando eso? ¡Bueno!, creo que tendrás que hacerle un par de ajustes mas para que puedas moverte con esto puesto en una convención. ¿En dónde carajos cargarás el celular, las llaves, y los documentos? ¿dónde cargarás el dinero y el ticket de entrada? Porque, aunque estés en modo cosplay, cuando lo uses no dejarás de ser ciudadano Ni humano (aunque lo quisieras). Entonces, habrá que ver como se le adapta un bolsillo al traje, preferiblemente oculto, para que no dañe la imagen del cosplay.

Ya tienes el vestuario y los accesorios, ahora sigue el cabello, que es un aspecto súper importante a la hora de caracterizar, pues enmarca el rostro, es parte activa de la identidad. La mejor opción será comprar una peluca. Es posible que tu propio pelo natural te sirva, quizá estés dispuesto a tinturarlo o a cortarlo, de ser necesario. En dado caso, recurrir a los servicios de otro. Existen estilistas a tu servicio,

solo basta con establecer un contacto.
O si tienes tijeras de pelo en tu casa,
y quizá alguien puede colaborarte... ¡pues a aprender peluquería!
Pero si no quieres afectar tu cabello natural,
tendrás que acudir necesariamente a la peluca.
Las hay de todos los precios y de distintas calidades,
todo dependerá de cuanto estés dispuesto a invertir en ella.
Adicionalmente, muy seguramente deberás intervenir la peluca
para lograr una mayor cercanía al estilo de pelo del personaje.
Recortarla un poco, cambiarle el largo al pelo
o hacerle algunas iluminaciones,
Pues por lo general, las pelucas exclusivas suelen ser mucho más costosas.

Hasta el momento has tenido que aprender costura,
patronaje, manualidades, marroquinería, tejido, pintura,
y ahora resulta que también peluquería.
Definitivamente esto de ser cosplayer requiere de ser multidestrezas.
Con el tiempo notarás como la cantidad de inversión va creciendo,
inversión de recursos, esfuerzo, conocimiento, y obviamente, de dinero.
¡y todavía no acaba!

Pues aún falta solucionar el maquillaje.
O en dado caso, recurrir a los servicios de otro.
Existen maquillistas a tu servicio,
solo basta con establecer un contacto.
O si tienes maquillaje en tu casa,
quizá alguien puede prestarte algunas sombras...
¡pues a aprender a maquillarte!

Entonces, ahora si está listo tu cosplay.
Pero no olvidemos, esta es solo la primera parte.
Debes estudiar el personaje, si es que se quiere hacer cosplay de forma óptima
y ser un cosplayer completo.
Seguramente tendrás que volver a ver esa película,

o repetir ciertos capítulos del anime,
 releer algunos comics
 para poder estar "en personaje"
 ¿Cómo es su carácter? ¿es alegre o malgeniado?
 ¿es inteligente o es un idiota?
 ¿habla? ¿grita? ¿gruñe? ¿o esta mudo?
 ¿tiene algún enemigo? ¿está enamorado?
 Porque es importante pensar en qué hacer y cómo reaccionar
 si en la convención encuentras a tu enemigo o a tu amor
 ¡pero no al tuyo! Al del personaje...

Y para terminar de completar el personaje
 ¿tiene alguna pose característica?
 Seguramente si, y ¡jojo! Ensaya por lo menos unas 3,
 porque con seguridad alguien te pedirá una foto
 y no querrás salir en la foto diciendo "wisky"
 o simplemente mirando la cámara, inexpresivo.
 La gracia de ser cosplayer es estar "en personaje".

Ahora sí, ya podemos decir que tu cosplay está completado.
 Solo queda ponerlo en "play", ejercer el rol de ser cosplayer.
 Pero acá no termina este extenuante viaje,
 Porque recuerda: el proceso de hacer cosplay
 solo acaba en el momento en que te lo quitas.

Aún falta cuadrar la logística del día en que usarás el cosplay.
 ¿Cómo llevaras todo esto hasta el sitio del evento?
 ¿saldrás de tu casa con el cosplay puesto o
 te lo pondrás en el recinto del evento?
 ¿tiene el sitio del evento espacios propicios para cambiarse y maquillarse?
 ¿necesitas ayuda para colocarte al traje?
 ¿tiene el sitio del evento casilleros y parqueaderos?
 ¿vas en tu propio vehículo?
 ¿podrás tomar transporte público?

¿o mejor, optarás por la comodidad de un taxi o un servicio privado?
¿puedes ir acompañado?
o quizá te toque ver cómo te las arreglas allá tú solo...

La vocación de ser cosplayer se trata de responder a cada interrogante, de la mejor forma posible, tanto para ti, cosplayer, como para el personaje del que harás cosplay.



Siempre!

CRÓNICA DE MI ASISTENCIA A SOFA THE EXHIBITION 2021





Después de un año de ausencia de las convenciones, a los geeks colombianos nos hacía mucha falta SOFA. Poco nos importó la ya casi irrelevante presencia de la pandemia, tampoco las adversidades económicas que este contexto sanitario nos había arrastrado desde el año anterior. El evento fue masivo desde el primer día (el jueves 14 de octubre), tan masivo que, de no ser por los tapabocas, pareciese que no fuese una escena de este año.



Desde agosto ya tenía compradas las entradas para asistir el día domingo con mi familia, no tenía pensado ir mas días, puesto que no estaba acostumbrada aun a salir de mi casa. Fui de esas personas que realmente se mantuvo en aislamiento por más de año y medio debido a la pandemia. Pero con el fin de realizar un proceso investigativo más completo que contribuyera a este trabajo, compré una entrada a última hora para asistir el viernes. Quedé con una vieja amiga que también es cosplayer y que también vive fuera de la ciudad, Yesy, de encontrarnos en el portal de la 80 para llegar juntas a Corferias.

Salí muy temprano en la mañana para poder aprovechar el día y realizar unas entrevistas de tipo investigativo. Siempre salgo cambiada, "cospleyada" desde la casa, puesto que no me gusta encartarme cargando maletas. Prefiero no llevar ropa adicional, excepto si el traje es demasiado "mostrón" y es mejor cubrirse para evitar el acoso sexual en el transporte público.



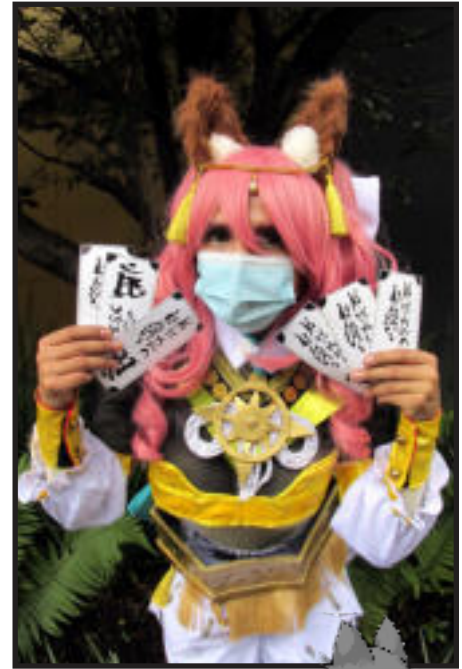
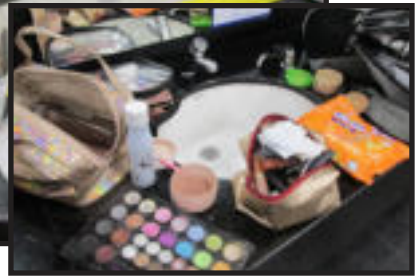
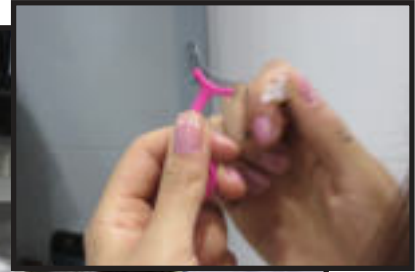
Preparé un cosplay sencillo, que me permitiera movilizarme en el recinto sin esfuerzo, puesto que año y medio de estar encerrada con contadísimas salidas fuera de mi casa, me iban a cobrar factura en un ambiente donde estaba obligada a permanecer mucho tiempo de pie y a usar tapabocas todo el tiempo, al cual no logro aun acostumbrarme. Hice cosplay de la versión de Hange Zoe en la cuarta temporada del anime *Shingeki no kyojin*.



Iba preparada para pasar un poco desapercibida, puesto que los cosplay que más llaman la atención de los fans y de los fotógrafos son aquellos muy vistosos o extravagantes, como quienes llevan armaduras y trajes de personajes muy *mainstream*.



Cuando llegamos a Corferias, a ella le faltaba retocar un poco su cosplay y colocarse la peluca, por lo que también pude registrar algo de su transformación en el baño.



Por su puesto que ella fue mi primera entrevistada, y también quien me ayudó a conseguir otras dos personas más. Ella me presentó a su compañera de sesión de fotos, Diana, y también a un chico que hace crossplay llamado Will.





Yo había anunciado por Facebook pocos días antes que necesitaba cosplayers voluntarios que quisiesen ser entrevistados por mí para un trabajo académico. Por fortuna, la acogida fue grande e incluso, con algunos de ellos cuadré citas para ambos días.



Una de las primeras personas que se ofreció a ayudarme en la entrevista fue Jean Paol, un chico muy amable que fue ese mismo viernes con su cosplay de Kaneki y con el cual agendamos el encuentro desde un par de días atrás. Fue el entrevistado más joven que tuve, y fue interesante conocer su experiencia en esta pasión.



Pasado el medio día estuve acompañando a Yesy y a Diana en su sesión de fotos. Yo jamás me he realizado una sesión fotográfica profesional, a pesar de que he tenido ganas de hacerlo, por lo que ver esa experiencia me sirvió mucho para entender otros aspectos del cosplay que aun desconozco.

Gracias @jcfrostph por permitirme tomar las fotos del detrás de cámara.



La sesión duró como una hora. Mientras estuve ahí de pie, aproveché la oportunidad para hacerme fotos con otros cosplayers de la misma franquicia de *Shingeki no Kyojin* que pasaban cerca de ahí.



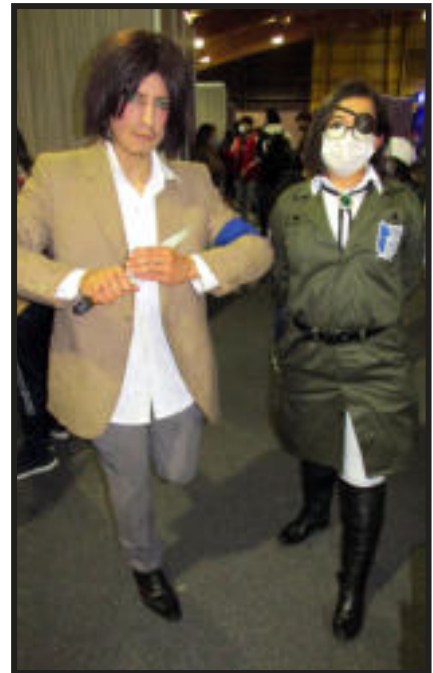
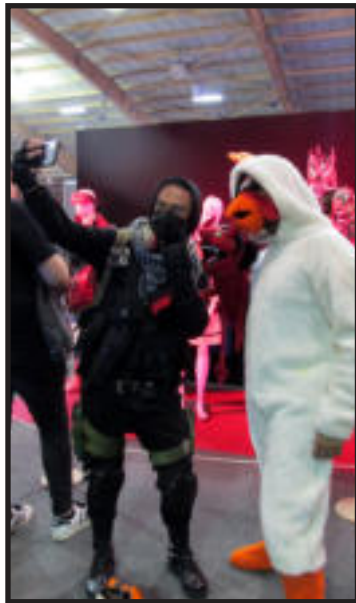
Después de la sesión de fotos, Yesy tuvo que irse. Yo me quedé en el evento a encontrarme con Dially, una súper fanática de *Dragon ball* con la cual he compartido desde hace varios años momentos maravillosos en este mundo del cosplay y las aficiones. A ella también le agradezco un montón el haberme colaborado ese día, pues con su carisma convenció a cuatro personas más de permitirme entrevistarlos, cosa que yo misma no hubiese logrado.





También tengo que darle las gracias a Cristian, un amigo que me colaboró mucho en realizar las últimas entrevistas de ese día manejando la cámara y el audio.

Los últimos entrevistados del día fueron John, "Conde" y Diego. Ellos llevan mucho tiempo como cosplayers y sus entrevistas fueron especialmente llamativas. ¡Gracias muchachos!

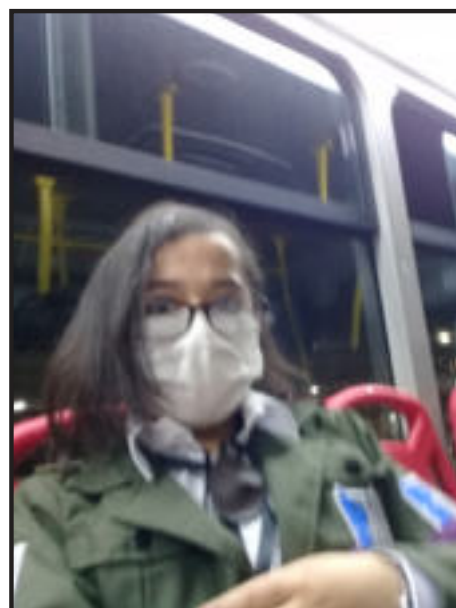


A John lo conocí ese día, por lo que apenas conozco su trabajo. Por otro lado, admiro mucho los trabajos como cosplayers de Conde y Diego, los sigo desde hace años en redes sociales, son muy buenos y muy dedicados en este arte del cosplay.

Mientras realizábamos estas últimas entrevistas, tuve la oportunidad de presenciar otra sesión de fotos a una cosplayer que tenía un excelente trabajo de caracterización.



Y así finalicé ese viernes. Entrada la noche, DIALY y Conde me acompañaron de salida hasta el Transmilenio, pues yo no conocía muy bien esa ruta, y también era la primera vez que salía del evento tan tarde. Yo estaba agotada pero muy feliz. El día había sido productivo, tanto para mi trabajo de investigación como para mi propia pasión, puesto que me divertí un montón viviendo la experiencia de SOFA desde una perspectiva distinta. Reencontrarme con viejos amigos y compartir algo de tiempo con nuevas personas fue muy reconfortante y agradable. He aquí una foto mía con el peinado hecho un desastre en el Transmilenio:





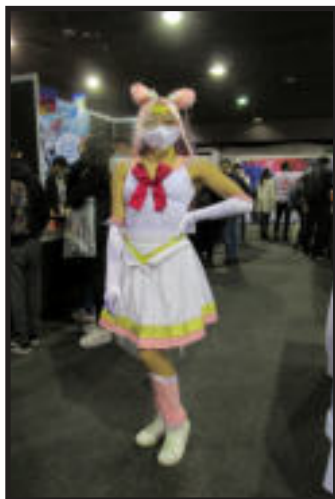
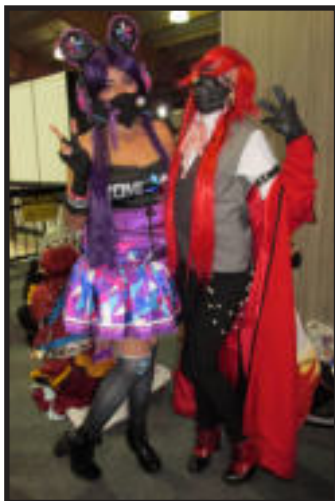
El día siguiente descansé un montón de los pies, debía estar renovada para el domingo. Ese domingo iba a ser más suave, solo programé 4 entrevistas y el resto del día iba a disfrutarlo como fan y como cosplayer. Además, iba con mi familia, lo cual haría más llevadero el trañín del día. Siempre les agradezco a ellos dos por apoyarme en mis locuras.



Ese domingo el evento estuvo tan lleno, que la logística de Corferias se vio obligada a cerrar la venta en taquilla a las dos de la tarde. Este hecho fue lamentable, pues mucha gente, incluidos cosplayers, se quedaron por fuera y frustrados al no poder entrar, entre ellos dos de las personas a las que yo entrevistaría.

Esto redujo el número de entrevistas del día a solo 2, por lo que pasé la mayor parte del día como fan y visitante, recorriendo los pabellones de exposición y apreciando el trabajo de otros cosplayers.







El performance del cosplay se aviva cuando encontramos fans evidentes de nuestro universo de ficción, como por ejemplo este grupo de chicas, de las cuales solo una llevaba cosplay y las demás, solo vestían las chaquetas del uniforme de los personajes.



El performance del cosplay se hace más intenso al interactuar con otros cosplays que estén representando personajes del mismo universo de ficción, en este caso de *Shingeki no Kyiojin* que, por suerte, pude encontrar muchos y muy buenos.





Mis dos entrevistadas de ese domingo fueron Andrea y Mayra, ambas también llevan una larga trayectoria de años en este mundo de ser cosplayer y fue grato poder escuchar sus experiencias.



Para concluir esta crónica faltaría mencionar que este trabajo no hubiese sido lo mismo de no haber asistido a SOFA este año. Necesitaba revivir esta experiencia, reavivar esos sentimientos y esas sensaciones que solo se comprenden cuando se experimentan directamente, para enfocarme luego en una creación de obra mucho más profunda y basada en sentimientos de inspiración mucho más recientes. Gracias a los entrevistados, y a todos aquellos que de una u otra forma contribuyeron a mi experiencia.



Para terminar, recolecté las impresiones de algunos conocidos respecto a sus vivencias en el evento. Cabe aclarar que ellos me otorgaron su permiso para citar sus palabras y también, que escogí sus mensajes porque estoy completamente de acuerdo con lo que ellos expresan:



Pablo Olivares

12 de octubre a las 22:54 · 🌐

Hoy me quedo claro algo. SOFA es algo que nos Une como Personas, Cosplayers, Artistas, y sobretodo como Amigos.
En gran parte uno va es por encontrarse con los amigos de Cosplay, por eso soportamos todo lo que soportamos, para poder saludar, y tomarnos fotos con esas personas q día a día nos acompañan virtualmente y que admiramos y queremos, y q amortiguan de alguna manera nuestros días.
Sofa nos une eso aprendí hoy. JP
[#enelsofa](#) [#sofa2021](#) [#sofa](#)



👍👍👍 68

16 comentarios 14 veces compartido



Gracias a todos los cosplayers, que con haber compartido conmigo durante esta versión de SOFA, hicieron posible la inspiración de este trabajo.



Juan Camilo Rodriguez Reyes está en Corferias.

22 de octubre a las 16:03 · Bogotá · 🌐

Definitivamente el #SOFA lo hacen sus asistentes y este en especial ya que tanto cosplayers, coleccionistas, expositores de sus trabajos, artistas y tiendas hacen que estos días sean mágicos y que se logre cambiar un poco el ambiente en que veníamos desde hace un año y medio, y a pesar que se cometieron errores en la logística #sofatheexhibition fue la oportunidad de reencontrarse con amigos y de pasar un gran rato.

Muchas gracias a Ely Pandita, Alejandro Romero y a Sayura's Mahou por las fotos

#sofa2021 #cosplay #talcul #elboletindelconsumidor #naraku #inuyasha #犬夜叉 #奈落 #genma #genmasaotome #ranma #ranma½ #らんま1/2 #らんま #早乙女玄馬 #rumikotakahashi #高橋留美子



Ash Sama

19 de octubre a las 09:02 · 🌐

Qué bonito fue volver a SOFA ❤️ y compartir un espacio con tanta gente hermosa, con esa energía tan bonita, con esos cosplayers tan maravillosos y con sus trajes llenos de calidad!!! El sentir el agradecimiento de la gente en cada foto.

Sin duda alguna el cosplay es mas que un Hobbie, es mas que un rato libre, es una gran parte de nuestra vida y en lo personal; lo que mas amo hacer como artista.

👍❤️ 87

4 comentarios 2 veces compartido



Heroe Jonathan

21 de octubre a las 15:58 · 🌐



Lo mas bacano de SOFA fue compartir con los niños, la manera en que me veían con admiración, su timidez para pedirme una foto y como me recordaban a mi cuando era pequeño y veía a alguien disfrazado y creía que era realmente un super héroe. esta es la magia del cosplay!



Tú, Andrea Torres, Camilo Catman y 15 personas más

2 comentarios



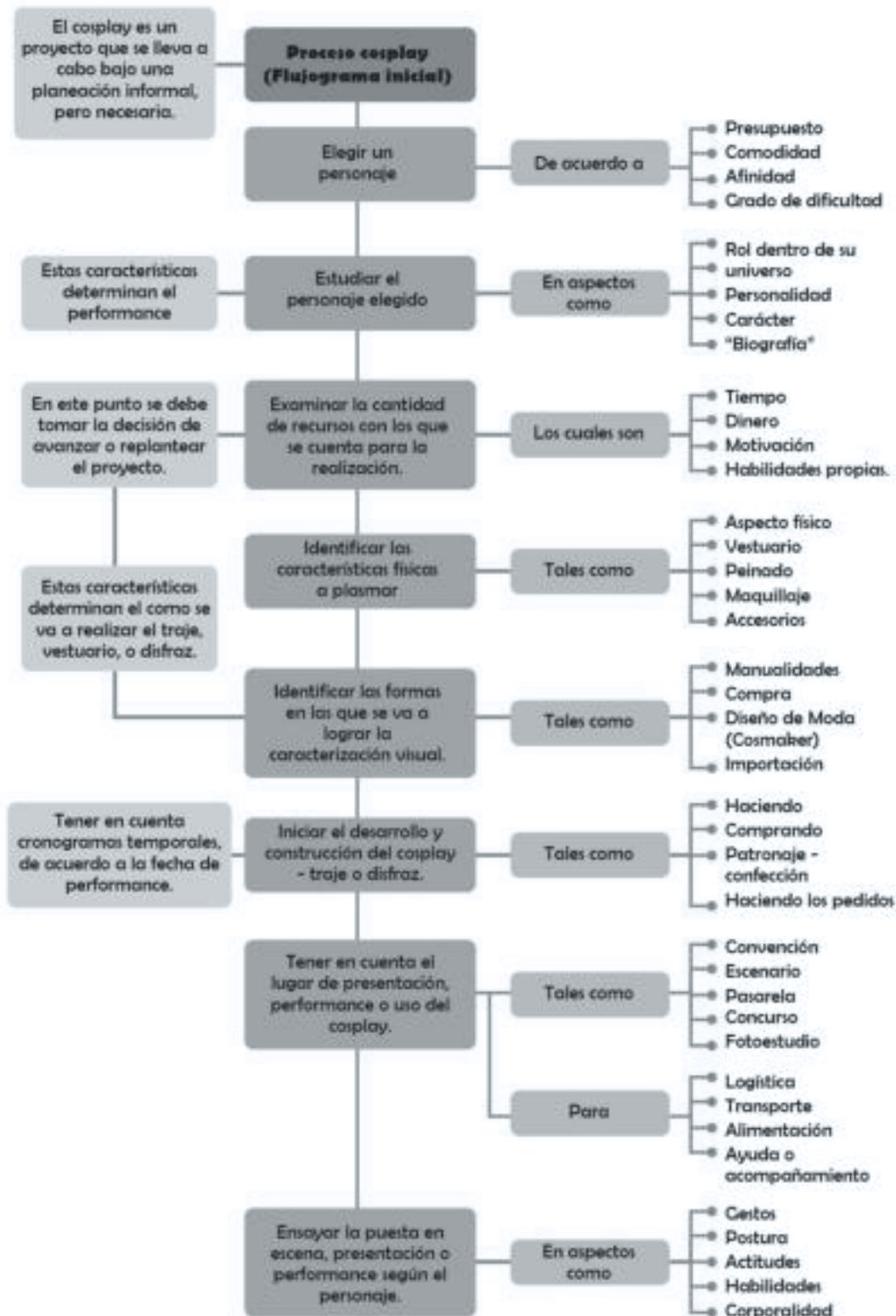
7. PROCESO CREATIVO



STATEMENT

“Hacer cosplay y Ser cosplayer”, una dicotomía que no es fácil de comprender cuando hablamos de la práctica de esta actividad fuera de sus ámbitos comunes. Porque cuando vemos a una persona vistiendo un atuendo inusual, sacado de contexto, extravagante o diferente, simplemente damos por hecho de que está disfrazada, aunque realmente en muchas ocasiones no es así y, en lo referente al cosplay, resulta ser muchísimo más que simplemente eso. Entonces ¿Qué es el cosplay y que lo distingue un disfraz? ¿Quiénes hacen cosplay? ¿Cómo se hace cosplay? ¿Qué motiva a un cosplayer a dedicarse y practicar esta actividad? ¿Qué conlleva el proceso de hacer cosplay?

SÍNTESIS DEL PROCESO COSPLAY



TEXTO NARRATIVO

Los cosplayers. Somos esos locos que nos atrevemos a salir disfrazados a la calle, aunque no sea Halloween, caminando entre la gente normal, como si nada raro llevásemos puesto. Los que van en el transporte público fingiendo ser un pasajero más, aun con las miradas extrañas de los demás encima; o los que se reúnen en parques y plazas públicas un fin de semana cualquiera a hacer poses raras para tomarse fotos.

Esos tremendamente apasionados por una de las mejores cosas que lo más maravilloso del ingenio humano ha producido, en forma de entretenimiento y arte: la ficción. La imaginación de cientos de creadores, escritores y productores nos ha hecho soñar durante años con mundos inexistentes, pero de emociones reales. *Frikis, otakus, gamers* o simplemente *geeks*; los “ñoños” de la ficción le rendimos tributo a nuestras pasiones y rompemos el mito de nuestra supuesta inherente timidez a través del cosplay.

Seguramente todos recordamos aquellas historias que siendo niños nos hicieron creer en el heroísmo, la amistad, la valentía y la justicia. Guardamos en lo más entrañable de los recuerdos a algún personaje que alguna vez vimos en la pantalla o leímos en el periódico, uno que deseamos que fuese real porque quizá, si existiera, haría de este mundo un lugar mejor... o no necesariamente mejor, pero si quizá un poco más divertido.

Un cosplayer se hace manteniendo vivas esas ilusiones y esos sueños que tanto nos conectan a los mundos de ficción: el soñar con irrealidades alternas, el querer vivir grandes aventuras, o por la admiración hacia un personaje al cual quisiéramos parecernos un poco. No existe un límite de edad para amar la ficción.

La mayoría entró en este mundo subcultural por admiración al trabajo de otros cosplayers, al verlos en convenciones y eventos. A otros tantos, simplemente nos ha gustado siempre jugar un poco a ser "otros", y luego descubrimos que había algo llamado "cosplay". Cualesquiera que hubiese sido la forma de llegar al cosplay, los que estamos acá vivimos una extensa travesía de creación y personificación que eleva el disfraz a niveles superiores.

¿Cómo es esa extensa travesía?

Primero, nos enganchamos con un personaje. Aunque hay quienes se enganchan primero con la historia o el universo de ficción, y luego de este "mundo" escogen al personaje que mejor se les acomode.

Después, hay que descomponer ese personaje: 50% esencia y 50% apariencia. La esencia podemos copiarla y aprenderla, seguramente ya la tenemos familiarizada de tanto explorar el universo de ficción al cual pertenece nuestro personaje, esto depende totalmente de actitud. Pero el 50% de apariencia si es un poco más complejo de lograr. Básicamente pensamos en traje, cabello y accesorios al conformar la apariencia de un personaje, la idea es quedar lo más cercano posible a la identidad completa del personaje, tanto en esencia como en apariencia, para llegar a ese 100%.

Es importante también tener muy claro en qué momento deseáramos usar el cosplay. Por lo general, lo programamos para asistir a algún evento o a alguna convención, aunque hay quienes simplemente lo hacen para sacarse fotos sin tener encima la presión de un tiempo límite. Estos últimos puede relajarse y extender sus tiempos hasta el día que lo decidan, pero los que tienen pensado llevarlo para algún evento, deberán programar muy bien el tiempo para alcanzar a tenerlo listo (aunque existen muchos procrastinadores a los que les gusta estar sufriendo dos días antes del evento).

Para la construcción física del cosplay, están quienes simplemente pueden comprarlo todo. Lo cual no es malo, ni demerita para nada el esfuerzo del cosplayer, ya que con esto se apoya a los emprendimientos de quienes se ganan la vida comercializando accesorios y trajes para cosplay. Por otro lado, están quienes prefieren hacerlo todo, o quienes por economía prefieren reducir

los costos elaborando sus cosplays de manera artesanal. De cualquier modo, el cosplay resulta ser una actividad de lujo, porque demanda mucha inversión de tiempo y dinero.

Para quienes deciden elaborar sus propios cosplay, ahora sigue pensar en los materiales, herramientas y técnicas de trabajo. La vida es más fácil si tienes a quien preguntarle... existen miles de tutoriales de personas muy buenas en las

50%
ESENCIA

50% APARIENCIA

manualidades que pueden enseñar a elaborar ciertos elementos. Se tiene suerte si en el lugar donde se vive hay más cosplayers, pues las comunidades virtuales suelen ayudar mucho a la hora de pedir recomendaciones y consejos. Luego, hay que adquirir los materiales. Basta con apartar unos cuantos fines de semana y tener el dinero justo para irse a las zonas industriales a hacer un buen mercado de telas, hilos, foamy, pinturas y cartón. Después, se debe apartar mucho más tiempo para la elaboración de la manualidad, sin olvidar los tiempos que el material mismo requiera para armado y secado. Con tanto por hacer, a veces es mejor si se consigue alguien que eche una manito. Ser cosplayer es un trabajo arduo no remunerado, en el que, en lugar de ganar dinero, lo gastas.

Hay quienes incluso, invierten esfuerzo físicamente para lograr la totalidad de ese 50% de apariencia ideal. Pero ¡que esto no se convierta en un impedimento para nadie! Recordemos que aún nos queda el otro 50% que corresponde a la esencia, y esta es más fácil de completar, porque depende de nuestro entusiasmo, de nuestras ganas. Por eso, no hay que preocuparse demasiado si algo en la apariencia no sale perfecto, pues lo podemos compensar con un poco más de actitud. El cosplay es para todos, y cualquiera puede ser cosplayer siempre y cuando tenga al menos un alto porcentaje de la esencia.

Es por esto que muchos afirmamos que el cosplay es una forma de arte. No solo se coloca el esfuerzo "plástico" y visual (el 50% de apariencia), sino que la caracterización (el 50% de esencia) es importante. El cosplay no es solo un disfraz, tampoco es toda actuación ni teatro. El cosplay es un acto subcultural y performativo.

Algunas cosas definitivamente son imposibles de lograr por nuestra propia mano y simplemente es mejor acudir a profesionales. Como sea, cumpliendo los tiempos programados o procrastinando, los cosplayers tenemos la virtud de acabar todo justo al tiempo, motivados por el entusiasmo que produce esta apasionante experiencia.

Y luego, llega el gran día. El momento de asumir el rol de esa otra personalidad, tanto en esencia como en apariencia. El momento de ser cosplayer. Es normal si los novatos sienten un poco de vergüenza al principio, si tienen la esencia al 35%. Pero ya verán como el esfuerzo que invirtieron en construir el cosplay los va a motivar a gozarse la experiencia de ser cosplayers y ganar una actitud al 100%. De igual forma, no hay que preocuparse si la primera experiencia no sale como se esperaba... después de todo, el ser cosplayer es un camino de constante aprendizaje y de crecimiento.

Antes dije que el ser cosplayer es un trabajo arduo no remunerado, pero me equivoque, porque existen profesionales que tiene el cosplay como su forma de ganarse la vida. En esta subcultura también existen las grandes celebridades que todos reconocen, incluso a nivel mundial. Lo cual es admirable, pero de todos modos, para quienes somos cosplayers aficionados también hay una paga bastante gratificante.

No hay nada que los amantes de la ficción esperemos más en el año que las fechas de las convenciones y eventos. Encontrarse con cientos de personas que comparten una misma pasión es una experiencia muy emocionante. Los cosplayers no dejamos de ser admiradores del cosplay, por lo que nos resulta fascinante ver el trabajo de otros. Los encuentros grupales son geniales, a los no cosplayers también les encantan. Para los amantes de las fotos, este será su momento cumbre. Y aun desde la virtualidad nos las hemos ingeniado para mantener viva nuestra pasión.

Algunos usan el cosplay para hacer actos maravillosos. Quiero decirles a mis compañeros que visitan hospitales en diciembre que la labor que hacen es admirable.

Pero para mí, lo más hermoso de ser cosplayer, quizá lo que más nos queda tatuado en el corazón es cuando...

—¡WOW! ¡estas espectacular!, me encanta tu cosplay.

—¡Mamá!, ¡Mamá!, ¡mira es "ella"! ¡Por favor!, ¡por favor! Tómame una foto con ella ¡antes de que se vaya! —

—¡Comandante! ¿Me regalarías una foto? —

—disculpe, ¿me haría el favor de tomarse una foto con la niña? ¡Es que no me ha dejado en paz desde que la vio! —

—¡gracias comandante! ¡Estoy muy feliz! Siempre soñé con tener una foto con usted, es que es mi personaje favorito.



GUION LITERARIO

El siguiente guion literario está basado en el texto narrativo anteriormente presentado, haciendo una división proporcional de la narrativa en viñetas, que son a la vez las escenas mismas de la historia que se busca representar. Se presenta en el formato de guion audiovisual, ya que la narrativa gráfica demanda una simulación de la voz y de los sonidos ambientales, aun cuando la imagen esté estática. El formato del guion literario audiovisual es también oportuno para las narrativas gráficas, cuando estas se originan o se inspiran de una narrativa textual.

El guion se ha dividido en 6 actos, aun cuando estos no requieren ser presentados de forma directa en la narrativa grafica final, únicamente se hace esta división para fines prácticos de la producción creativa y grafica de la obra.

Este guion es la idea inicial de la estructura de la obra-comic final, sin embargo, durante el proceso de creación e ilustración de la obra sufrió ligeras modificaciones, las cuales resultaron de manera espontánea para adecuar el resultado final al formato de presentación y a los objetivos artísticos de la narrativa misma.

Viñeta 6: interior - sala de una casa - luz artificial**6**

La versión adolescente de la cosplayer G2 está sentada en el sillón de su casa, mientras en su smarthpone lee algunos comic-manga.

Narrador

- Esos tremendamente apasionados por una de las mejores cosas que lo más maravilloso del ingenio humano ha producido, en forma de entretenimiento y arte: la ficción.

Viñeta 7: exterior - puerta del patio - día**7**

La versión de 8 años del cosplayer B1 se encuentra sentado en el marco de la puerta, leyendo la sección de comics del periódico con mucha emoción.

Narrador

- La imaginación de cientos de creadores, escritores y productores nos ha hecho soñar durante años con mundos inexistentes, pero de emociones reales.

Viñetas 8 - 12: exterior - fondos abstractos - día**8 - 12**

Los respectivos personajes que se van nombrando con la narración (Frikis, otakus, gamers, geeks y ñoños) conforman una composición compuesta por 5 viñetas conjuntas.

Narrador

- Frikis, otakus, gamers o simplemente geeks; los "ñoños" de la ficción le rendimos tributo a nuestras pasiones y rompemos el mito de nuestra supuesta inherente timidez a través del cosplay.

Viñeta 13: interior - habitación - luz artificial**13**

La versión adolescente del cosplayer B2 está vestido de uniforme de colegio frente al televisor, viendo caricaturas con mucha alegría.

Narrador

- Seguramente todos recordamos aquellas historias que siendo niños nos hicieron creer en el heroísmo, la amistad, la valentía y la justicia.

Viñeta 14: interior - habitación - luz artificial**14**

La versión niña de la cosplayer G1, una chica de gafas, cabello largo y alborotado, esta vestida de uniforme de colegio frente al televisor, viendo anime con mucha alegría.

Narrador

- Guardamos en lo más entrañable de los recuerdos a algún personaje que alguna vez vimos en la pantalla

ACTO 2: iniciación

Viñeta 21: interior - salón de eventos - luz artificial **21**

En una convención bastante llena de gente, se muestra a cosplayers y a visitantes comunes interactuando.

Narrador

- La mayoría entró en este mundo subcultural por admiración al trabajo de otros cosplayers, al verlos en convenciones y eventos.

Viñeta 22: interior - abstracto - noche **22**

Una versión pre-adolescente de la cosplayer G1 se muestra maquillándose frente al espejo. Tiene el pelo atado y sus gafas a un costado.

Narrador

- A otros tantos, simplemente nos ha gustado siempre jugar un poco a ser "otros", y luego descubrimos que había algo llamado "cosplay".

Viñeta 23: interior - cuarto/" taller" - luz artificial **23**

Se muestra un cuarto que puede ser un taller cosplay. En su interior hay trajes colgados de ganchos, materiales de trabajo, máquina de coser, retazos de tela y sobrante de material en el suelo, una peluca, etc.

Narrador

- Cualesquiera que hubiese sido la forma de llegar al cosplay, los que estamos acá vivimos una extensa travesía de creación y personificación que eleva el disfraz a niveles superiores.

CORTE: A

ACTO 3: producción

Viñeta 24: exterior blanco - día **24**

Entra el narrador por la derecha de la escena arrastrando un letrero que dice "¿Cómo es esa extensa travesía?".

Viñeta 25: interior - habitación - luz artificial **25**

El cosplayer B2 se encuentra recostado en la cama leyendo un libro de comics de Marvel. En su imaginación aparece su personaje favorito.

Narrador

(Se ubica a un costado del marco de viñeta y continúa la explicación)

- Primero, nos enganamos con un personaje. Aunque hay quienes se enganchan primero con la historia o el universo de ficción, y luego de este "mundo" escogen al personaje que mejor se les acomode.

Viñeta 26 - 28: (Compuesta) abstracto - día

26 - 28

El cosplayer B2 empieza a pensar en todos los elementos que necesita para hacer cosplay de su personaje.

Narrador

(Va señalando cada una de las partes de la composición de viñetas mientras hace la explicación)

- Después, hay que descomponer ese personaje: 50% esencia y 50% apariencia.

La esencia podemos copiarla y aprenderla, seguramente ya la tenemos familiarizada de tanto explorar el universo de ficción al cual pertenece nuestro personaje, esto depende totalmente de actitud. Pero el 50% de apariencia si es un poco más complejo de lograr.

Básicamente pensamos en traje, cabello y accesorios al conformar la apariencia de un personaje, la idea es quedar lo más cercano posible a la identidad completa del personaje, tanto en esencia como en apariencia, para llegar a ese 100%.

Viñeta 29: Interior - taller de costuras - día

29

La cosplayer G2 se encuentra observando un calendario de pared con un marcador en la mano.

Narrador

(Nuevamente se ubica a una esquina de la viñeta)

- Es importante también tener muy claro en qué momento desearíamos usar el cosplay.

Viñeta 30: Interior - taller de costuras - día

30

La cosplayer G2 usa el marcador para señalar un día en el calendario.

Narrador

- Por lo general, lo programamos para asistir a algún evento o a alguna convención,

Viñeta 31: Interior - habitación - noche

31

El cosplayer B1 está sacándose una selfie en su habitación, con la iluminación ajustada y mientras usa un maquillaje bien elaborado.

Narrador

- aunque hay quienes simplemente lo hacen para sacarse fotos sin tener encima la presión de un tiempo límite. Estos últimos pueden relajarse y extender sus tiempos hasta el día que lo decidan,

Espero!

Viñeta 32: Interior - taller de costuras - día **32**

La cosplayer G2 continúa observado el calendario. Con el marcador rojo escribe junto a ese día señalado: "convención"

Narrador

- pero los que tienen pensado llevarlo para algún evento, deberán programar muy bien el tiempo para alcanzar a tenerlo listo

Viñeta 33: Interior blanco - día **33**

El narrador piensa en la siguiente frase:

Narrador (V.O.)

- aunque existen muchos procrastinadores a los que les gusta estar sufriendo dos días antes del evento.

Viñeta 34: Interior - sala - luz artificial **34**

El cosplayer B1 está sentado en un escritorio, navegando en internet desde un portátil, realizando compras de accesorios.

Narrador

- Para la construcción física del cosplay, están quienes simplemente pueden comprarlo todo.

Viñeta 35 y 36: abstracto - día **35 y 36**

Una cosmaker modista recibe el pedido del cosplayer B1. Un distribuidor de accesorios está empacando una espada en una caja de embalaje.

Narrador

- Lo cual no es malo, ni demerita para nada el esfuerzo del cosplayer, ya que con esto se apoya a los emprendimientos de quienes se ganan la vida comercializando accesorios y trajes para cosplay.

Viñeta 37: Interior - taller de costura - noche **37**

La cosplayer G2 está cortando unas largas telas.

Narrador

- Por otro lado, están quienes prefieren hacerlo todo, o quienes por economía prefieren reducir los costos elaborando sus cosplays de manera artesanal.

Viñeta 38: Interior - taller de costura - noche **38**

La cosplayer G2 sostiene en una mano su billetera y en la otra mano una calculadora, mientras hace una expresión de preocupación.

Narrador

dialogando con un trabajador del lugar, mientras este le muestra unos rollos de cuerina.

Narrador

- Luego, hay que adquirir los materiales.

Viñeta 44: exterior - calle - día 44

La cosplayer G1 va caminando por la calle, mientras carga muchos paquetes y unos rollos grandes de material (foamy y tela).

Narrador

- Basta con apartar unos cuantos fines de semana y tener el dinero justo para irse a las zonas industriales a hacer un buen mercado de telas, hilos, foamy, pinturas y cartón.

Viñeta 45: interior - abstracto - día 45

La cosplayer G1 está trabajando sobre una mesa, recorta unas piezas curvas de cartón.

Narrador

- Después, se debe apartar mucho más tiempo para la elaboración de la manualidad,

Viñeta 46: interior - abstracto - día 46

La cosplayer G1 seca con el calor de un secador de pelo una pieza de cosplay ya construida y armada, pero sin pintar.

Narrador

- sin olvidar los tiempos que el material mismo requiera para armado y secado.

Viñeta 47: interior - taller de modistería - luz artificial 47

La cosplayer G1 está con una modista, quien le toma medidas con un metro.

Narrador

- Con tanto por hacer, a veces es mejor si se consigue alguien que eche una manito.

Viñeta 48 y 49: interior - taller de modistería - luz artificial 48 y 49

La cosplayer G1 le paga con unos billetes a la modista. Luego ambas se dan la mano, indicando que están cerrando un trato.

Narrador

- Ser cosplayer es un trabajo arduo no remunerado, en el que, en lugar de ganar dinero, lo gastas.

CORTE: A

Viñeta 57: exterior - convención - día 57

En medio de una multitud se muestra caminando a un cosplayer (B4) de Thor.

Narrador

- Es por esto que muchos afirmamos que el cosplay es una forma de arte.

Viñeta 58: exterior - convención - día 58

El cosplayer B4 se encuentra en el camino con un cosplayer de Loki. No pueden evitar acercarse y saludarse.

Narrador

- No solo se coloca el esfuerzo "plástico" y visual (el 50% de apariencia), sino que la caracterización (el 50% de esencia) es importante.

Viñeta 59 - 61: exterior - convención - día 59 - 61

Thor y Loki hacen el "ayúdenme" ante las miradas de mucha gente que se aglomeró para verlos y fotografiarlos.

Narrador

- El cosplay no es solo un disfraz, tampoco es todo actuación ni teatro. El cosplay es un acto subcultural y performativo.

CORTE: A**ACTO 5: 50% apariencia + 50% esencia****Viñeta 62: interior - salón de belleza - luz artificial 62**

La cosplayer G1 está siendo maquillada por otra mujer, tiene el pelo recogido con un gorro plástico y está cubierta con una capa.

Narrador

- Algunas cosas definitivamente son imposibles de lograr por nuestra propia mano y simplemente es mejor acudir a profesionales.

Viñeta 63 - 65: interior - taller de costura - día/noche 63 - 65

La cosplayer G2 está trabajando con la máquina de coser. Atrás se nota que está de día y que un reloj de pared marca las 4 de la tarde. En la pared se ve también el mismo calendario referenciado de la viñeta 30.

Pasa un lapso temporal, ella levanta con ambas manos la prenda terminada para observarla, su semblante denota mucho cansancio, pero está satisfecha con el resultado. El reloj marca las 3 de la madrugada.

Narrador

- Como sea, cumpliendo los tiempos programados o procrastinando, los cosplayers tenemos la virtud de acabar todo justo al tiempo, motivados por el entusiasmo que produce esta apasionante experiencia.

Viñeta 66: interior - taller de costura - día 66

En el calendario de la cosplayer G2, se muestra como han pasado los días y ha llegado el día señalado, el día de la convención.

Narrador

- Y luego, llega el gran día. El momento de asumir el rol de esa otra personalidad, tanto en esencia como en apariencia. El momento de ser cosplayer.

CORTE: A

Viñeta 67: interior - salón de eventos - luz artificial 67

Una cosplayer adolescente vestida de un personaje de algún videojuego se muestra avergonzada, mientras tres muchachos admiran su apariencia.

Narrador

- Es normal si los novatos sienten un poco de vergüenza al principio, si tienen la esencia al 35%. Pero ya verán como el esfuerzo que invirtieron en construir el cosplay los va a motivar a gozarse la experiencia de ser cosplayers y ganar una actitud al 100%.

Viñeta 68: interior - salón de eventos - luz artificial 68

Un cosplayer de Ryuk sufre la ruptura de una de las alas de su traje en medio de la multitud de la convención.

Narrador

- De igual forma, no hay que preocuparse si la primera experiencia no sale como se esperaba...

Viñeta 69: interior - salón de eventos - luz artificial 69

Una cosplayer adulta (G3) ayuda a reparar el ala del traje del cosplayer de Ryuk.

Narrador

- después de todo, el ser cosplayer es un camino de constante aprendizaje y de crecimiento.

CORTE: A

ACTO 6: la remuneración

Viñeta 70: interior - salón de meeting - luz artificial 70

En el stand de firma de autógrafos hay un cosplayer profesional con un traje de armadura muy complejo. Hay una larga fila de fans esperando.

Narrador

- Antes dije que el ser cosplayer es un trabajo arduo no remunerado, pero me equivoque, porque existen profesionales que tiene el cosplay como su forma de ganarse la vida.

Viñeta 71: interior - abstracto - día **71**
Se muestra una serie de fotografías de varios modelos cosplay profesionales.

Narrador

- En esta subcultura también existen las grandes celebridades que todos reconocen, incluso a nivel mundial. Lo cual es admirable, pero de todos modos, para quienes somos cosplayers aficionados también hay una paga bastante gratificante.

Viñeta 72: interior - taller de costura - día **72**
La cosplayer G2 se muestra muy emocionada al ver en el calendario que el día del evento ya llegó. Sostiene en sus manos el ticket de entrada.

Narrador

- No hay nada que los amantes de la ficción esperemos más en el año que las fechas de las convenciones y eventos.

Viñeta 73: exterior - convención - día **73**
Todos los personajes secundarios anteriormente mencionados (es decir, exceptuando los referenciados como G1, G2, B1 y B2) se reúnen y se toman una foto juntos.

Narrador

- Encontrarse con cientos de personas que comparten una misma pasión es una experiencia muy emocionante.

Viñeta 74: exterior - convención - día **74**
En un pequeño grupo de cosplayers que están dialogando amablemente, se distingue al cosplayer B1. Lleva un traje de armadura.

Narrador

- Los cosplayers no dejamos de ser admiradores del cosplay, por lo que nos resulta fascinante ver el trabajo de otros.

Viñeta 75: exterior - convención - día **75**
Un grupo de cosplayers llama la atención de muchos asistentes a la convención. Están en el centro de una multitud realizando poses. Uno de ellos es la cosplayer G2.

ACTO 7: final

Viñeta 82 y 84: exterior blanco - día **82 y 84**

El narrador termina el relato, luego se queda en silencio y posteriormente, habla directamente a la cuarta pared.

Narrador

- Pero para mí, lo más hermoso de ser cosplayer, quizá lo que más nos queda tatuado en el corazón es cuando...

Viñeta 85 y 86: exterior blanco - día **85 y 86**

El narrador se va alejándose de cámara hasta dejar el espacio solo, todo en un blanco absoluto.

CORTE: A

Viñeta 87: exterior - convención - día **87**

Aparece una chica joven mirando con mucha alegría a cámara y expresando su admiración por el cosplayer que ve.

Chica joven 1

(Mira y habla directamente a cámara)

-¡WOW! ¡estas espectacular!, me encanta tu cosplay.

Viñeta 88: exterior - convención - día **88**

Un pequeño niño hala a su mamá, mientras le pide con insistencia que lo lleve hacia cámara para pedirle una foto al cosplayer.

Niño1

- ¡Mamá!, ¡Mamá!, ¡mira es "ella"! ¡Por favor!, ¡por favor! Tómame una foto con ella ¡antes de que se vaya! -

Viñeta 89: exterior - convención - día **89**

Un hombre con cosplay de soldado se acerca a cámara, sosteniendo en su mano su celular. Haciendo la pose de soldado de Shingeki no kyōjin, pide una foto.

Cosplayer soldado

- "¡Comandante!" ¿Me regalarías una foto? -

Viñeta 90: exterior - convención - día **90**

Una mujer se acerca a cámara, trayendo de la mano a una niña de unos 12 años. La joven admiradora viene detrás de ella, asomándose tímidamente desde atrás, por un lado. La mujer habla a cámara para pedirle que por favor se tome una foto con su hija.

Mama de la joven admiradora

- disculpe, ¿me haría el favor de tomarse una foto con la niña? ¡Es que no me ha dejado en paz desde que la vio! -

Viñeta 91: exterior - convención - día **91**

La expresión de la joven admiradora cambia, esboza una sonrisa y se acerca a cámara. Mientras tanto, la mama ajusta el celular para tomar la foto.

Viñeta 92: exterior - convención - día **92**

Se ve a la joven admiradora muy entusiasmada, junto a la cosplayer Gn, quien está haciendo cosplay de la capitana Hange. Ambas posan para la foto.

Viñeta 93 y 94: exterior - convención - día **93 y 94**

La joven admiradora deja a un lado su timidez para agradecerle a la cosplayer Gn por la foto.

Joven admiradora

- ¡Muchas gracias! ¡Estoy muy feliz! Siempre quise con tener una foto con la comandante, es que es mi personaje favorito. Gracias por hacer ese cosplay.

CORTE: FINAL



FICHAS DE PERSONAJE

Los 7 personajes recurrentes utilizados en la narrativa del comic son una representación inspirada en rasgos y características de varias personas que de alguna u otra forma han hecho parte de mi trayectoria como cosplayer, por lo cual no consideré nunca pertinente asignarles un nombre, además es irrelevante para la narración. Utilicé unos códigos de asignación para cada personaje: *G1*, *G2*, *G3*, *B1*, *B2*, *B3*, *B4*, en donde la *G* representa a los personajes femeninos –girl– y la *B* representa a los personajes masculinos –boy–

Supongo que es fácil deducir a quien representa el personaje del *narrador* o *Gn* (como aparece en el guion al final del comic).

no haré spoilers al respecto.

Código	G1 (principal)
Edad aproximada	24
Ocupaciones	Estudio y trabajo
Nivel socioeconómico	2
Descripción física	Mujer joven de 1,60 m de estatura, contextura media, cabello largo a media espalda, ondulado y rubio, de tez trigueña.
Descripción de acuerdo a sus apariciones	En los <i>flashbacks</i> se evidencia que desde niña ve anime, por lo cual terminó convirtiéndose en <i>otaku</i> . Es una cosplayer y <i>cosprops</i> , pero prefiere adquirir los servicios de confección de los trajes a un profesional en modistería.



Código	G2 (principal)
Edad aproximada	19
Ocupaciones	Estudiante universitaria
Nivel socioeconómico	Entre 3 y 4
Descripción física	Mujer joven de 1,70 m de estatura, delgada y esbelta, cabello a los hombros, negro y liso, de tez blanca.
Descripción de acuerdo a sus apariciones	En los <i>flashbacks</i> se evidencia que durante la adolescencia empezó a leer manga digital, por lo cual terminó convirtiéndose en <i>otaku</i> . Es una cosplayer y <i>cosmaker</i> , cuenta con un taller propio de confección en el que puede vérselo construyendo sus propios trajes para asistir a la convención.



Código	G3 (Secundaria)
Edad aproximada	+30
Ocupaciones	No evidencia
Nivel socioeconómico	No evidencia
Descripción física	Mujer adulta de 1,65 m de estatura, contextura media, de tez morena.
Descripción de acuerdo a sus apariciones	Se ve con un cosplay de un personaje de anime interactuando con diferentes tipos de cosplayers en una convención.



Código	B1 (principal)
Edad aproximada	35
Ocupaciones	Trabajo
Nivel socioeconómico	4
Descripción física	Hombre adulto de 1,80 m de estatura, contextura atlética, afrodescendiente, cabello negro rizado, de tez negra.
Descripción de acuerdo a sus apariciones	<p>En los <i>flashbacks</i> se evidencia que creció en un entorno rural de clima cálido, desde niño lee tiras cómicas en los periódicos, pero los cosplay con los que se le observa en la narración son de personajes de anime, por lo que él podría ser un <i>otaku</i> o un <i>geek</i>.</p> <p>Su nivel económico le permite comprar la totalidad de los cosplay sin involucrarse en la fabricación. Le gusta hacer voluntariado en los hospitales infantiles.</p>



Código	B2 (principal)
Edad aproximada	25
Ocupaciones	Trabajo
Nivel socioeconómico	3
Descripción física	Hombre joven de 1,75 m de estatura, contextura delgada, cabello negro liso, de tez blanca. Utiliza gafas medicadas.
Descripción de acuerdo a sus apariciones	<p>En los <i>flashbacks</i> se evidencia que desde niño lee <i>comic books</i>, y en su adolescencia veía anime en televisión, por lo que puede ser un <i>geek</i>.</p> <p>Es un cosplayer y <i>cosprops</i>, fabrica casi la totalidad de sus cosplay. Le gusta publicar sus trabajos de cosplay en sus redes sociales.</p>



Código	B3 (Secundario)
Edad aproximada	27
Ocupaciones	Trabajo
Nivel socioeconómico	No evidencia
Descripción física	Hombre adulto de 1,75 m de estatura, atlético, se rapó para ser calvo, de tez blanca.
Descripción de acuerdo a sus apariciones	Le gusta ejercitarse y tener un físico atlético para hacer cosplay visualmente bien caracterizado, aparece realizando ejercicio y rapándose la cabeza.



Código	B4 (Secundario)
Edad aproximada	40
Ocupaciones	Trabajo
Nivel socioeconómico	No evidencia
Descripción física	Hombre adulto de 1,80 m de estatura, contextura media, de tez morena.
Descripción de acuerdo a sus apariciones	Se le observa participando en cosplay grupales de <i>Marvel</i> , por lo que puede decirse que es <i>Friki</i> . Sin embargo, interactúa con todo tipo de cosplayers, podría ser un geek.



Código	Narrador - Gn
Edad	28
Ocupaciones	Trabaja como diseñadora gráfica en una editorial nacional y es estudiante de artes visuales, en proceso de grado.
Nivel socioeconómico	2
Descripción física	hembra joven, pelaje del cuerpo blanco, cola gris anillada de punta blanca, la parte superior de la cabeza en gris oscuro. Ojos amarillos.
Descripción de acuerdo a sus apariciones	<p>Amante de los animales, pero especialmente, de los gatos. La gente la reconoce como “la de los gatos” o la “loca de los gatos” (<i>crazy cat lady</i>) pues su afición por esta especie es notable, tanto así que se ha convertido en su sello de identidad primario.</p> <p>Se identifica como <i>otaku</i>, por lo cual sus pasatiempos y actividades sociales están casi que limitadas a este ámbito. Es cosplayer aficionada desde los 17 años, y una fanática de <i>Dragon ball</i> y <i>Shingeki no Kyojin</i>. Su rol como cosplayer le ha permitido eclipsar todo aquello que le apasiona: las artes, la cultura japonesa, el anime y la ficción. Se siente muy orgullosa de quien es y de las cosas que la identifican, por lo que no teme mostrarse tal cual, aun cuando la sociedad a la que pertenece sea reacia e ignorante a la hora de tratar al que es diferente.</p> <p>Le gustan las artes como medio de expresión, especialmente la literatura y la ilustración, porque les permiten liberarse y decir más de lo que les es permitido mediante palabras. Es por esto que decidió narrar esta historia y escribir este comic como su proyecto de grado.</p>



DERROTERO

PLANEACIÓN DEL PRIMER DERROTERO

La estructura de planeación de un trabajo editorial se denomina como derrotero, en donde se presenta un esquema básico de la distribución de los elementos que conformarán el contenido dentro del espacio de cada página o doble-página, sean estos el texto, las fotos e imágenes, los esquemas gráficos, y demás componentes de diseño que se empleen para armar la composición del libro o cualquier otro producto editorial, incluyendo también la estructura temática del contenido mismo, es decir, los títulos, capítulos y secciones que organicen el total textual. El derrotero determinará el total e páginas y la ubicación de los elementos en ellas.

Para realizar el derrotero de un comic, se muestra principalmente la distribución espacial de las viñetas y los globos de texto. A continuación, se muestra el primer derrotero realizado para este trabajo, el cual fue hecho a mano en un cuaderno.

Cabe resaltar que al igual que con el guion, este sufrió cambios de planeación durante el proceso de elaboración del comic final, principalmente, se añadieron 4 páginas anexas al final de la obra, para un total de 36 paginas (incluyendo cubiertas).

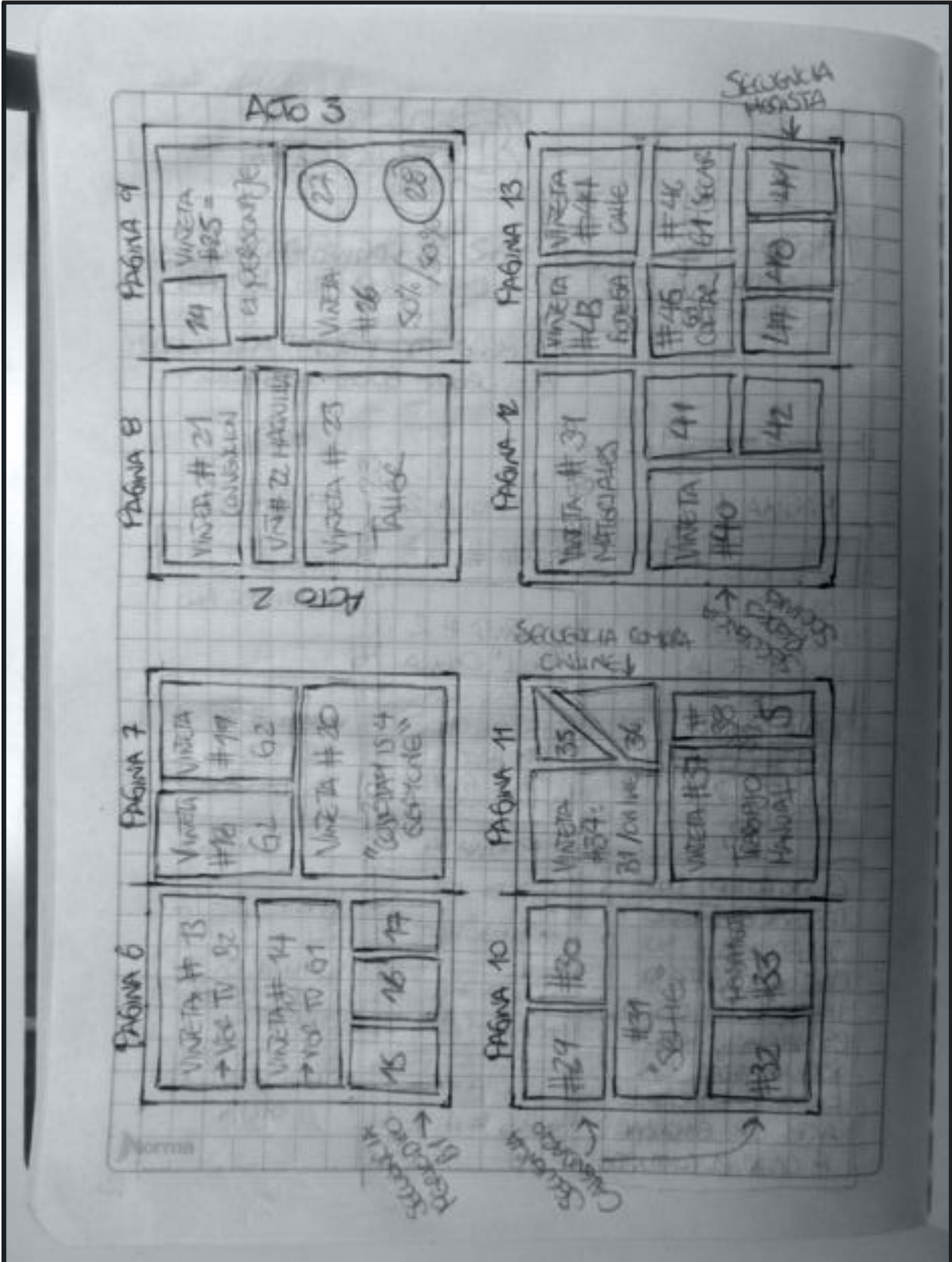
DERROTERO

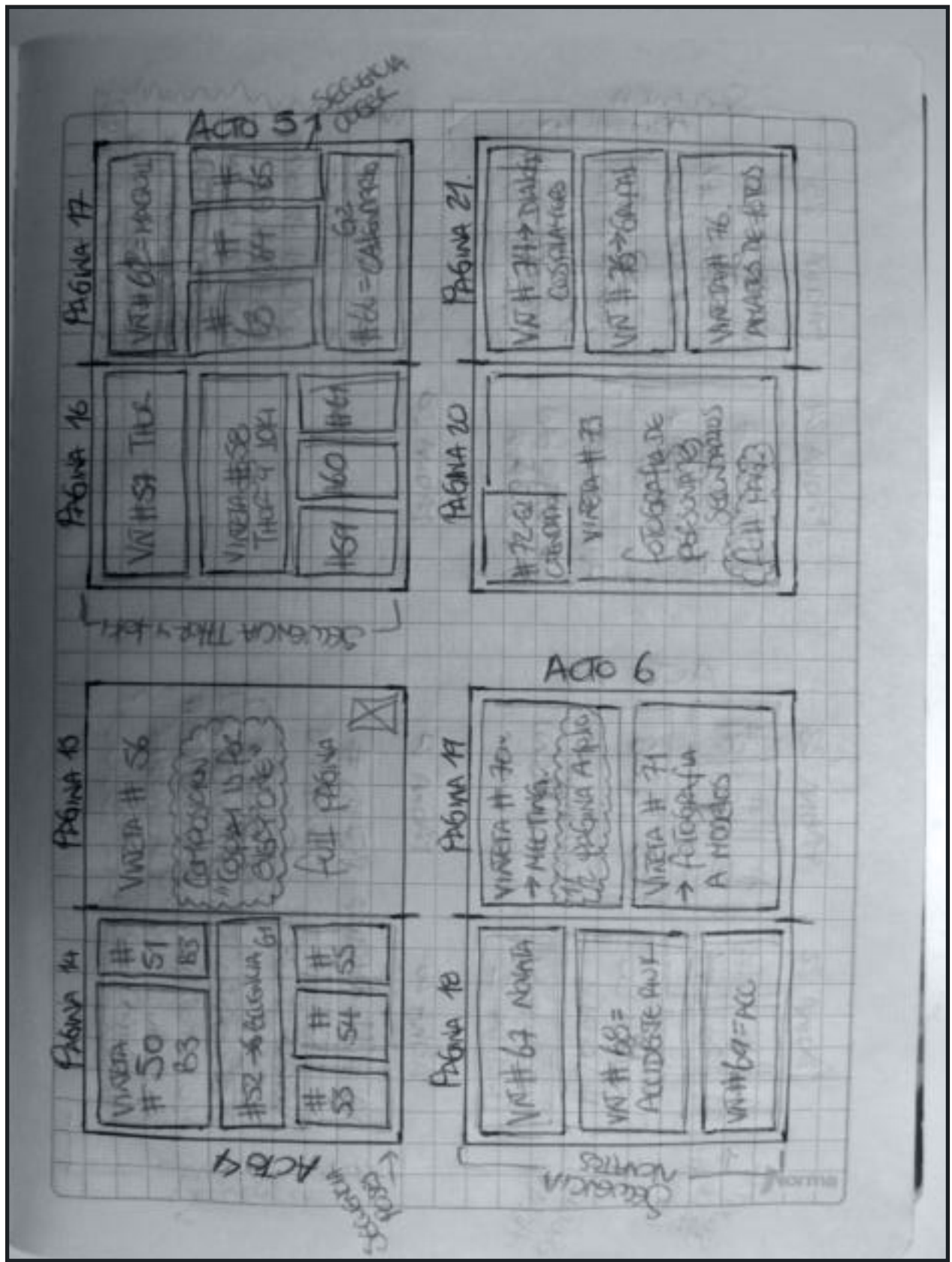
→ TAMAÑO DE PÁGINAS PARA MONTAJE DE CHIC FORMATO LECTURA.

→ NÚMERO DE VÍNETAS APROXIMADO: 94, SEGUN GUION LITERARIO.

MEDIA CARTA 21,6

PÁGINA 1	PÁGINA 2	PÁGINA 3
LA PÁGINA 1, INICIO DEL MONTAJE, ES LA PORTADILLA. DEBE IR UNA ILUSTRACIÓN A FULL PÁGINA...	VÍNETA # 1 VÍNETA # 2 "full" PÁGINA EN ESTE CASO, VÍNETA HACE A LA VEZ DE GUARDAR...	VÍNETA # 3 → INTERIOR BUS VÍNETA # 4 → EXTERIOR PÁGINA CON DIBO
El derrotero debe denotar el número de páginas y su contenido antes de iniciar la producción. Es necesario para esquematizar un proyecto editorial antes de empezar a crear el contenido.	PÁGINA 4 VÍNETA # 5 → BILIBLIOTECA VÍNETA # 6 → SALA - COBA VÍNETA # 7 → CUESTA PATIO 1	PÁGINA 5 VÍNETAS 8-12 COMPOSICIÓN DE ACUERDO A LA NARRACIÓN FOTOS, GRABACIONES Y DIBOS





SECUENCIA ADMIRACION

PÁGINA 25

VINETA # 81
→ OTRO COPIA
Y SE PUEDE FOTO

VINETA # 90
→ INICIA LA
SELECCIÓN DE LA
JERÓN ASHIMORCA

PÁGINA 24

VINETA # 87
→ A CÁMERA
CHICA PARA LA
FEB

VINETA # 88
→ NIÑO FAN
4-50 NANA

PÁGINA 28

ES OBLIGATORIO
QUE UN DIBUJO
EDITORIAL PROGRAME
EL MONTAJE DE
CONTENIDOS EN UN
NUMERO MULTIPLO DE
4 POR TOMAS DE
IMPRESION A VECES
SE PUEDE MULTIPLO DE 8

ACTO

PÁGINA 22

77
78
79

VINETA # 80
HOSPITAL 1

VINETA # 81
HOSPITAL 2

PÁGINA 23

82
83
84

85
86

SECUENCIA
CIERRE (GN)
ACTO FINAL

PÁGINA 26

VINETA # 91
SOCIOMORCA

VINETA # 92
SELECCIÓN DE
DIBUJO EN
LA RESPUESTA
Y JERÓN
ASIMORCA

PÁGINA 27

VINETAS #
93, 94 Y 95

SELECCIÓN Y
DIBUJO DE LA
JERÓN ASIMORCA
Y LA RESPUESTA
GN

SELECCIÓN DE
DIBUJO EN
LA RESPUESTA
Y JERÓN
ASIMORCA

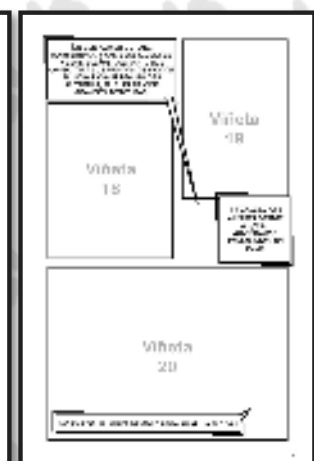
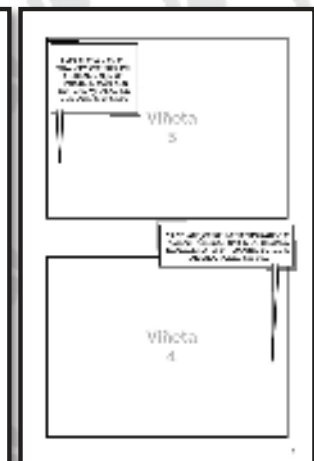
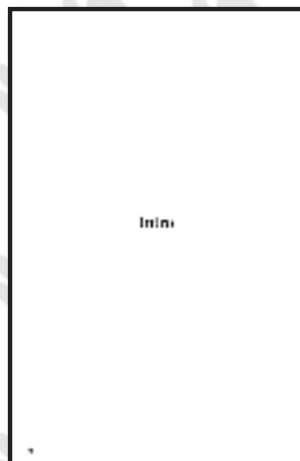
SELECCIÓN DE
DIBUJO EN
LA RESPUESTA
Y JERÓN
ASIMORCA

SELECCIÓN DE
DIBUJO EN
LA RESPUESTA
Y JERÓN
ASIMORCA

DERROTERO FINAL

(Plan de páginas del comic digital)

Este esquema inicial se realizó de acuerdo al primer derrotero, tomando como guía los textos de diálogo. En la obra final, algunas partes de este fueron modificados en el proceso de creación:



Viheta 21

Viheta 22

Viheta 23

Viheta 24

Viheta 25

Viheta 26

Viheta 27

Viheta 28

Viheta 29

Viheta 30

Viheta 31

Viheta 32

Viheta 33

Viheta 34

Viheta 35

Viheta 36

Viheta 37

Viheta 38

Viheta 39

Viheta 40

Viheta 41

Viheta 42

Viheta 43

Viheta 44

Viheta 45

Viheta 46

Viheta 47

Viheta 48

Viheta 49

Viheta 50

Viheta 51

Viheta 52

Viheta 53

Viheta 54

Viheta 55

Viheta 56

Viheta 57

Viheta 58

Viheta 59

Viheta 60

Viheta 61

Viheta 62

Viheta 63

Viheta 64

Viheta 65

Viheta 66

Viheta 67

Viheta 68

Viheta 69

Viheta
70

Viheta
71

Viheta
72

Viheta
73

Viheta
74

Viheta
74

Viheta
75

Viheta
76

Viheta
77

Viheta
78

Viheta
79

Viheta
80

Viheta
81

Viheta
82

Viheta
83

Viheta
84

Viheta
85

Viheta
86

Viheta
87

Viheta
88

Viheta
89

Viheta
90

Viheta
91

Viheta
92

Viheta
93

Viheta
94

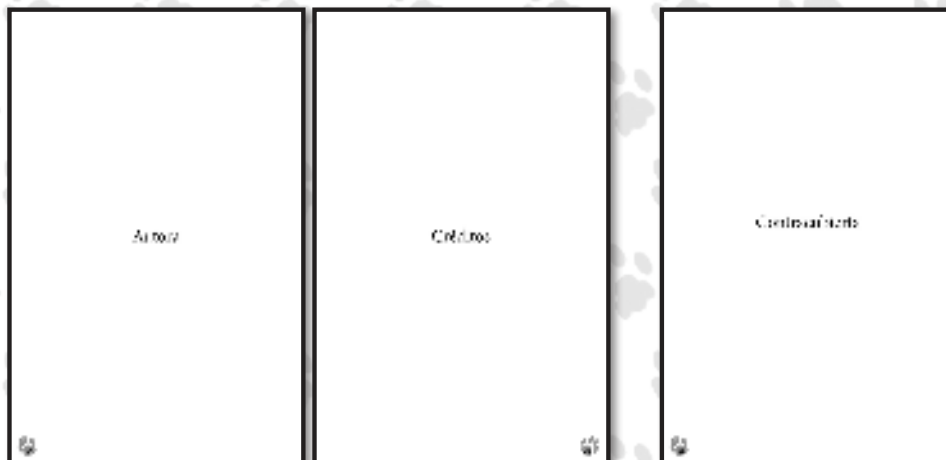
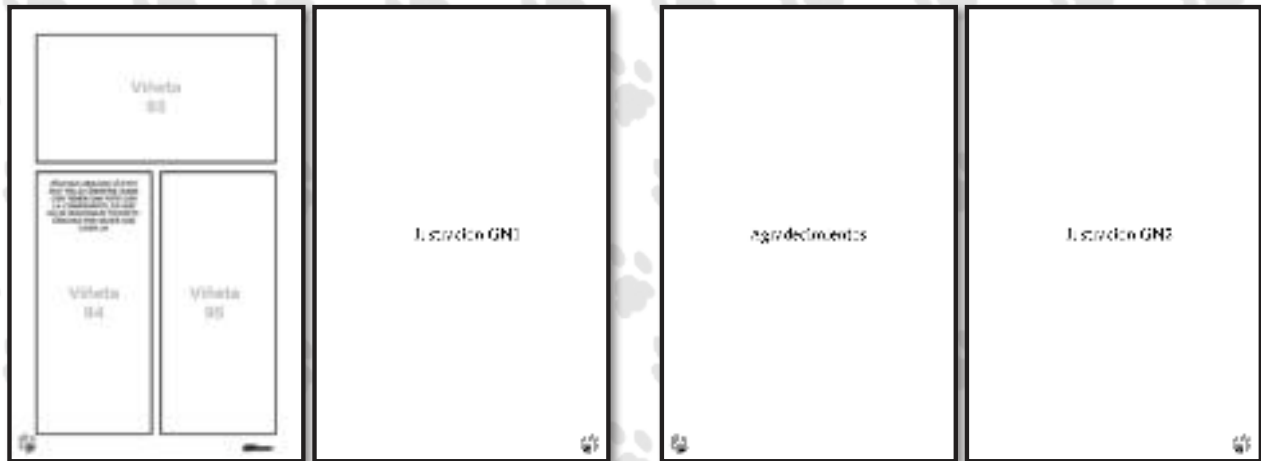
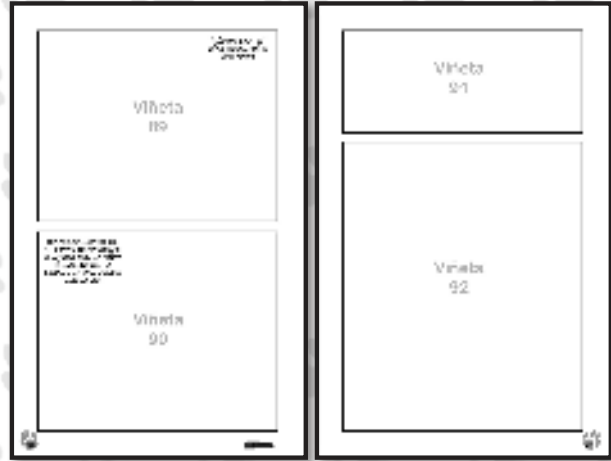
Viheta
95

Viheta
96

Callera/veera.pptx

Modificaciones al derrotero en el proceso

Se decidieron incluir 4 páginas adicionales al montaje de comic, con el fin de presentar algunos anexos de tipo editorial y artístico que dan contexto a la obra.





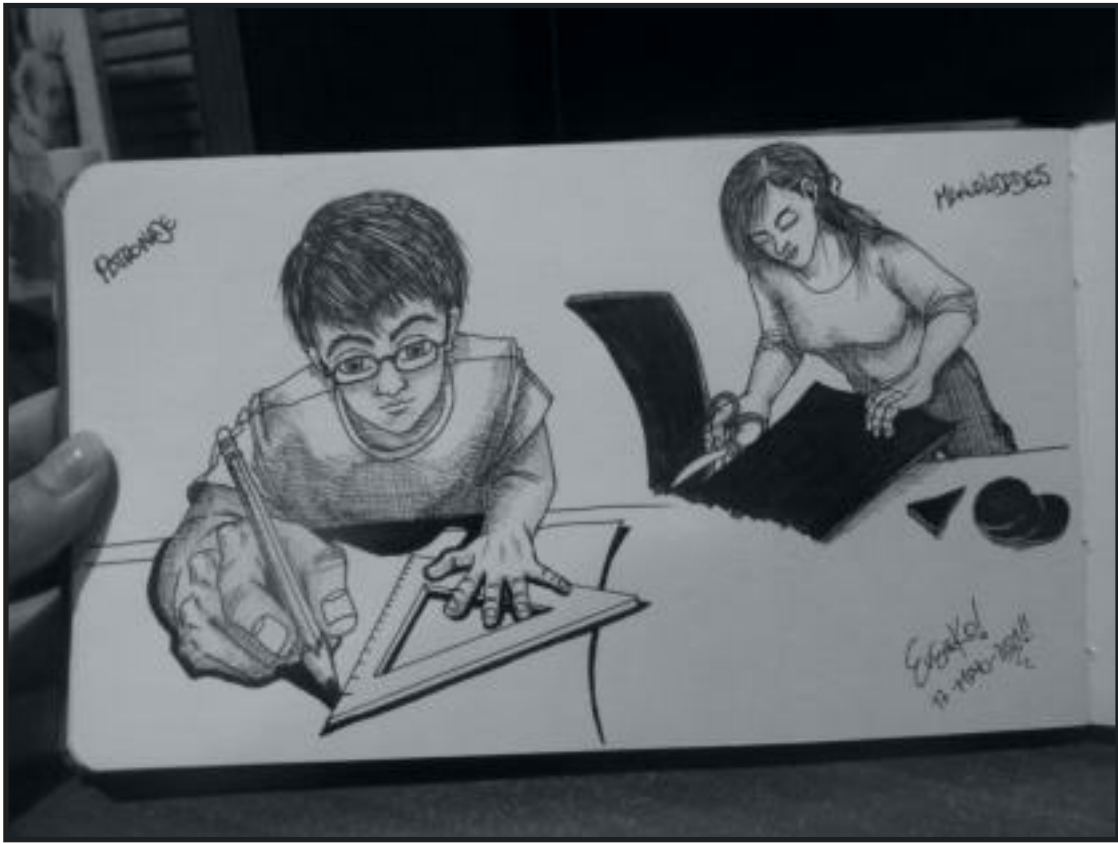
8. REGISTRO DEL PROCESO

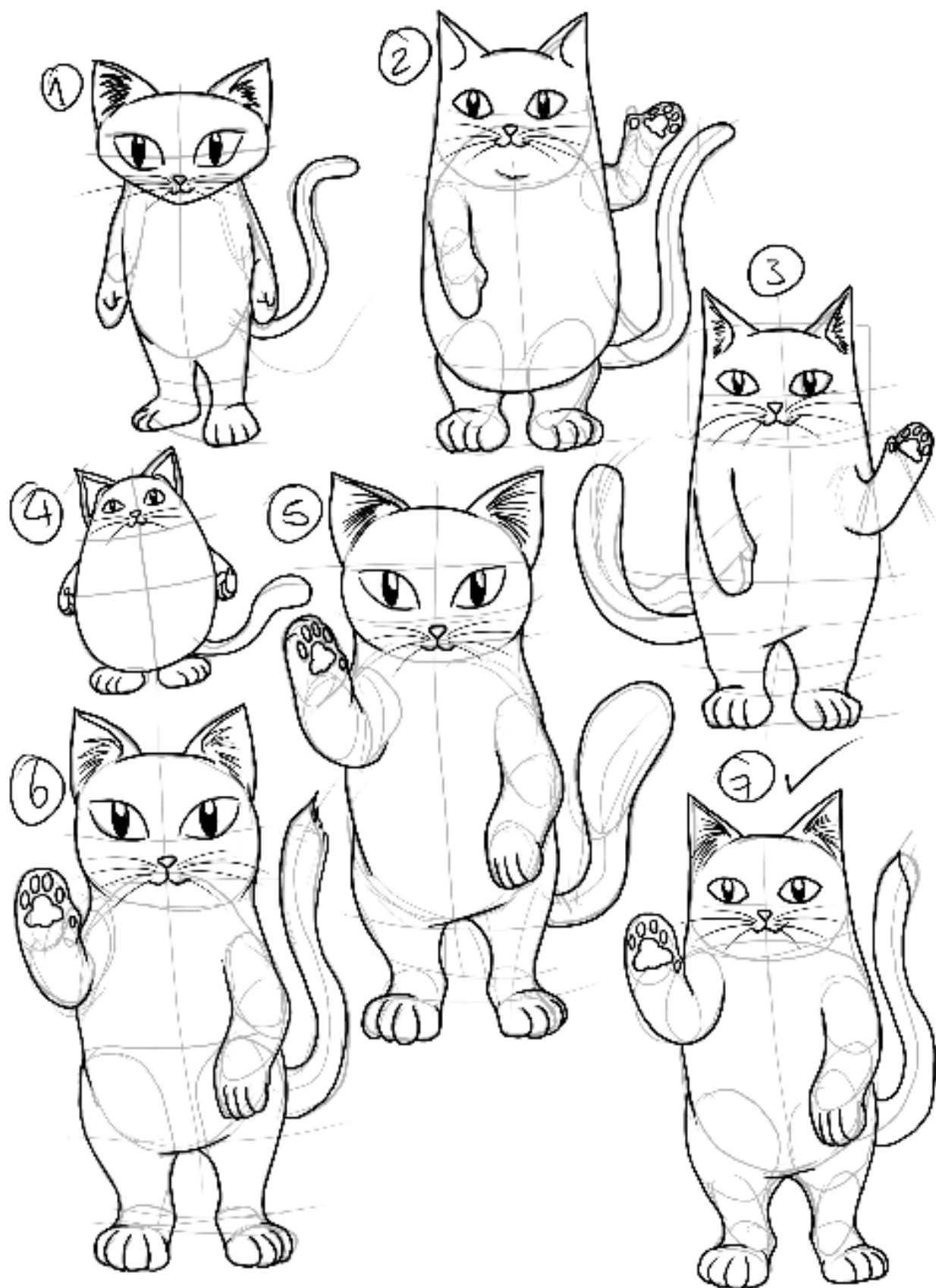
BOCETOS INICIALES

Dibujos de exploración conceptual realizados antes de escribir el texto narrativo:



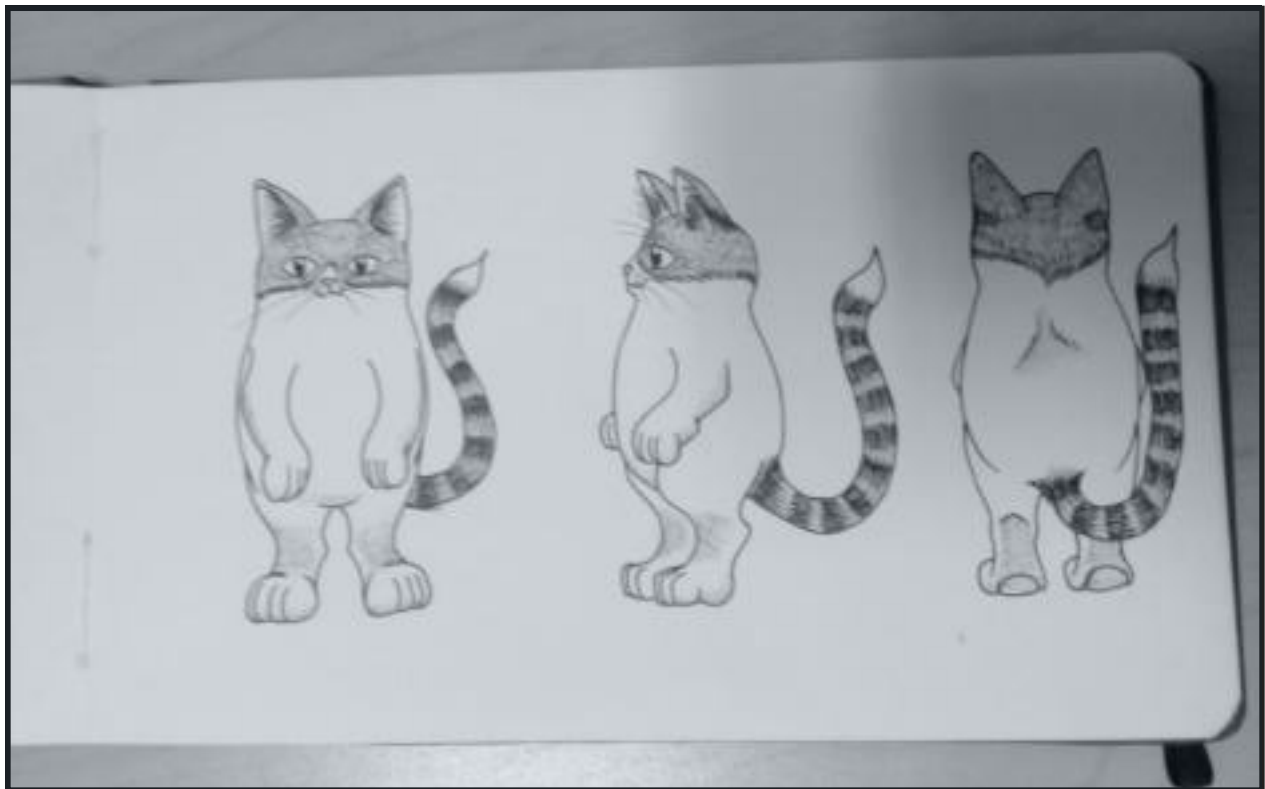


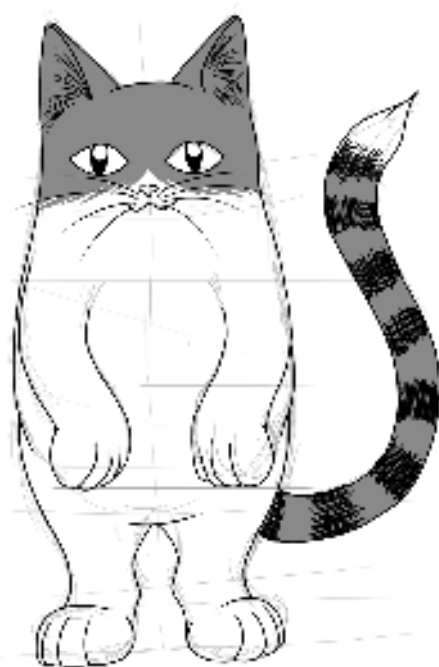




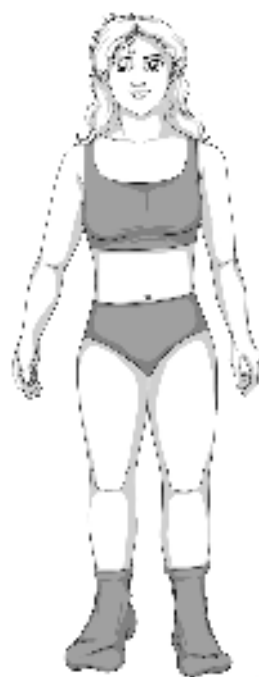
DISEÑO DE PERSONAJES

A continuación se presentan los modelos (adultos) iniciales de los 4 personajes principales de la obra y del narrador. Estos personajes han sido creados con inspiración en varios rasgos de seres existentes que conozco, combinados o mezclados entre sí, tanto físicamente como en la actitud que demuestran a lo largo de la narrativa.

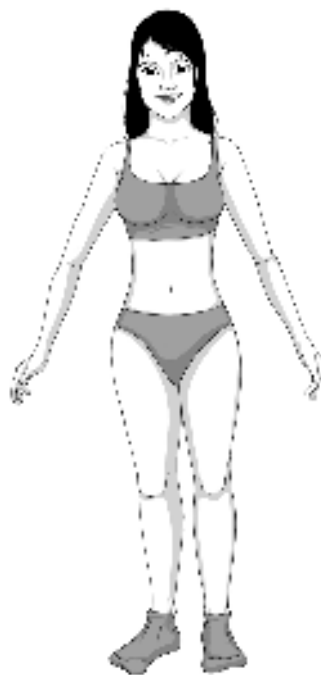




NARRADOR



COSPLAYER G1



COSPLAYER G2



COSPLAYER B1



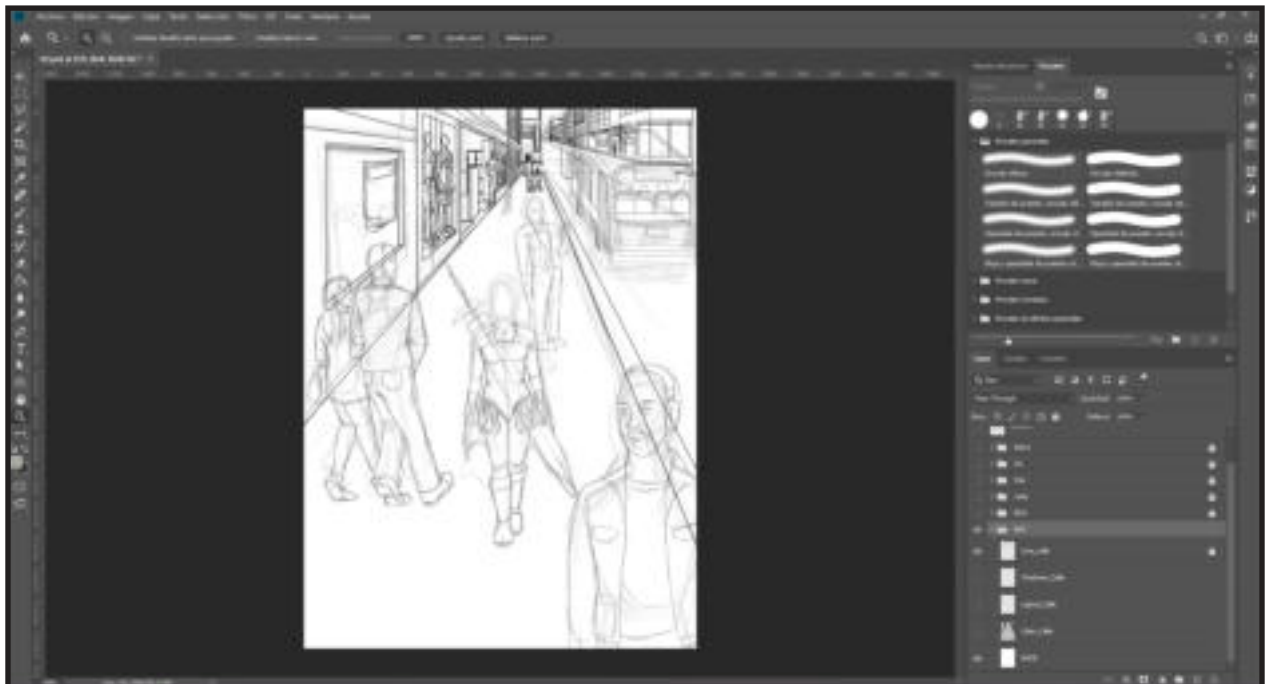
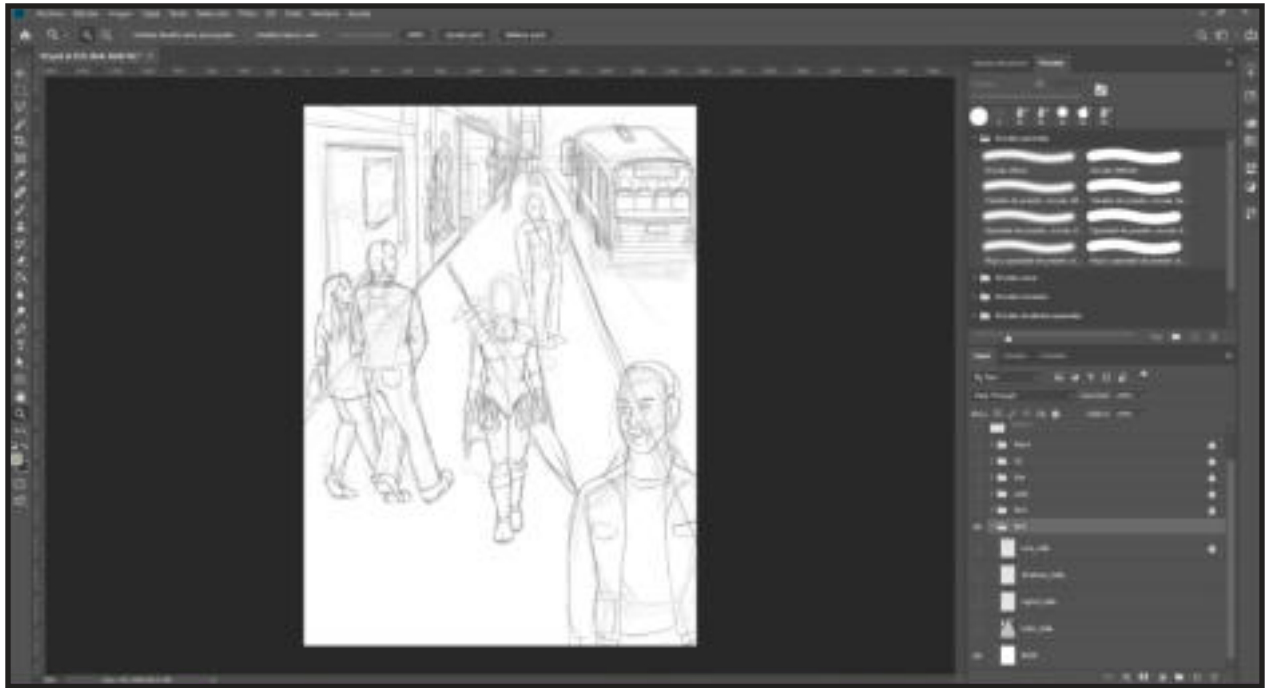
COSPLAYER B2

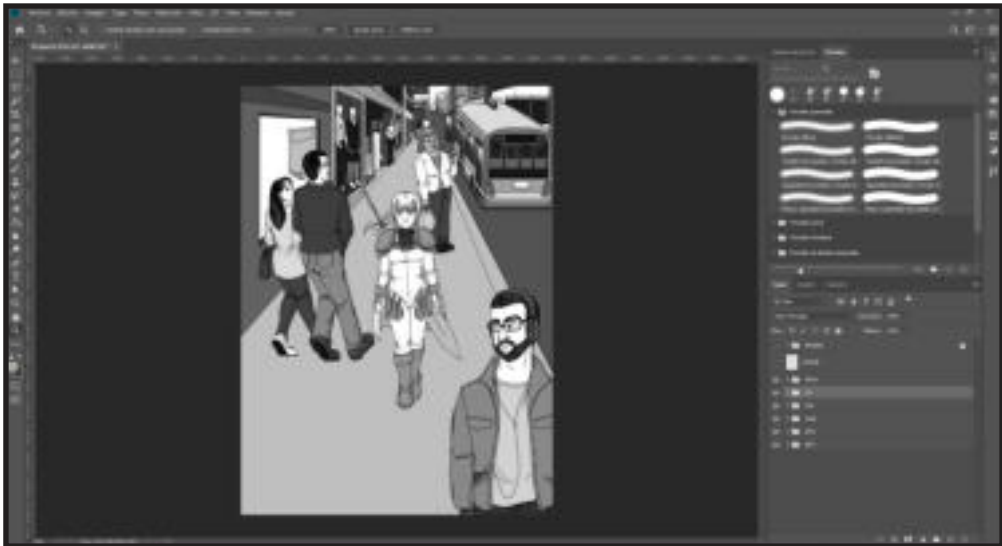
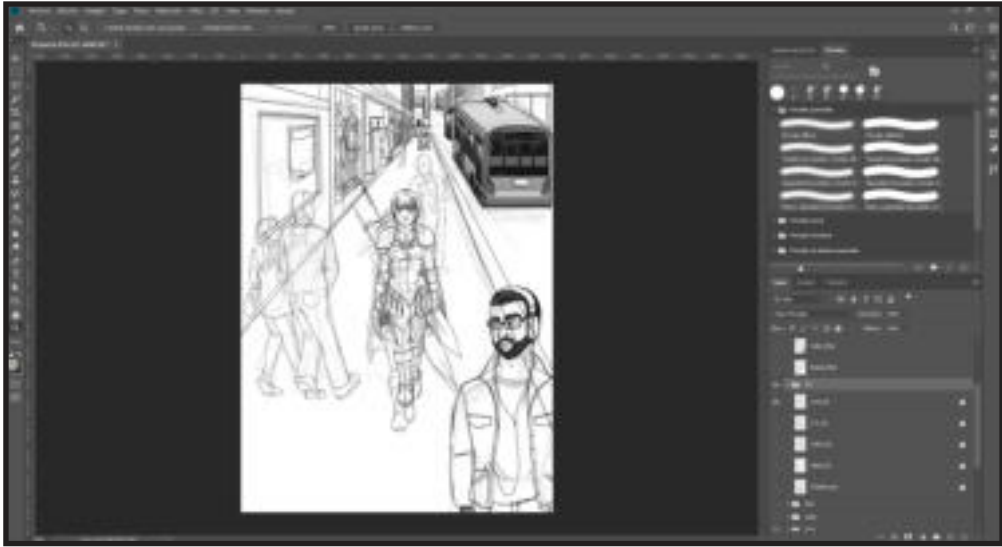
PROCESO DE CREACIÓN

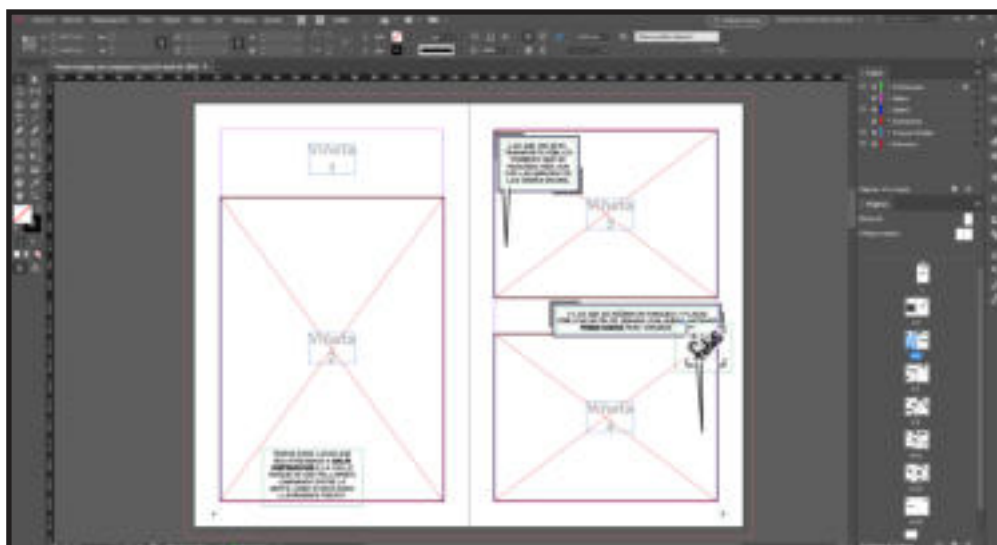
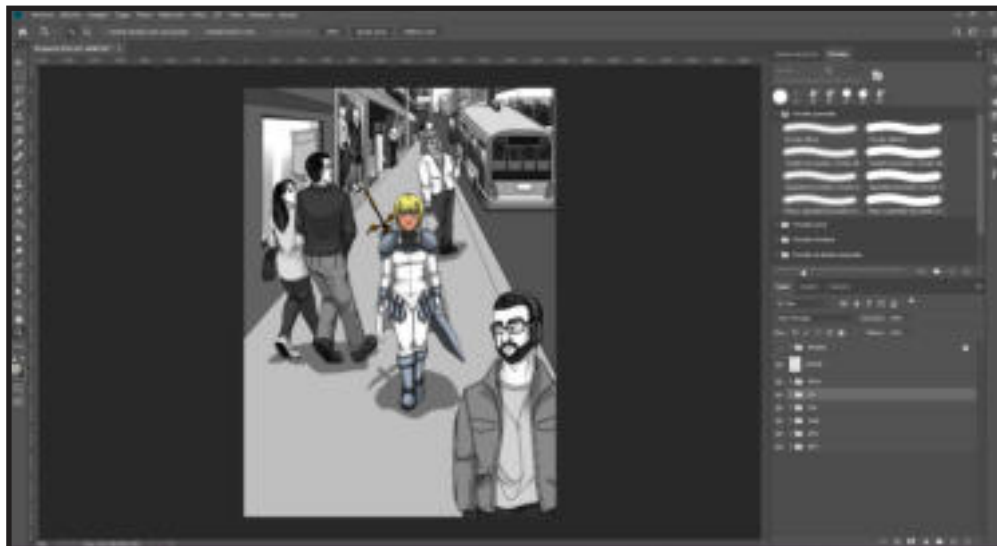
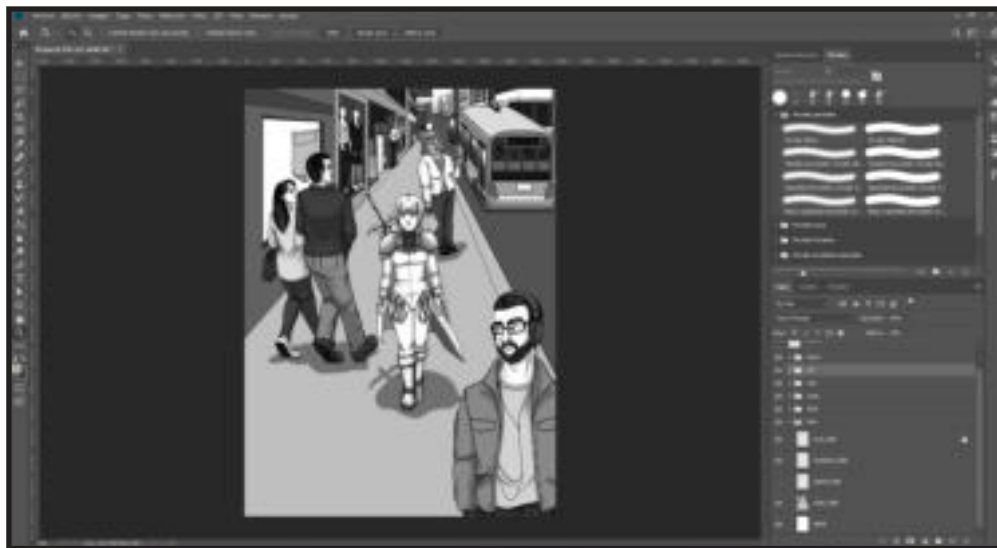
Hacer cosplay y ser cosplayer fue ilustrada un 90% en técnica de dibujo digital, mediante el uso de una tableta de dibujo digital, solo unos cuantos bocetos fueron hechos primero en papel. Cada viñeta se hizo como una ilustración independiente, teniendo en cuenta el derrotero inicial, para luego ser montada en Adobe Indesign y conformar la diagramación del formato comic de la obra. El derrotero y algunos de los textos sufrieron algunas modificaciones durante el proceso creativo, puesto que en el hacer se tomaron decisiones diferentes. Sin embargo, en esencia, se mantuvo casi que igual a lo inicialmente contemplado en el guion y en el plan de páginas.

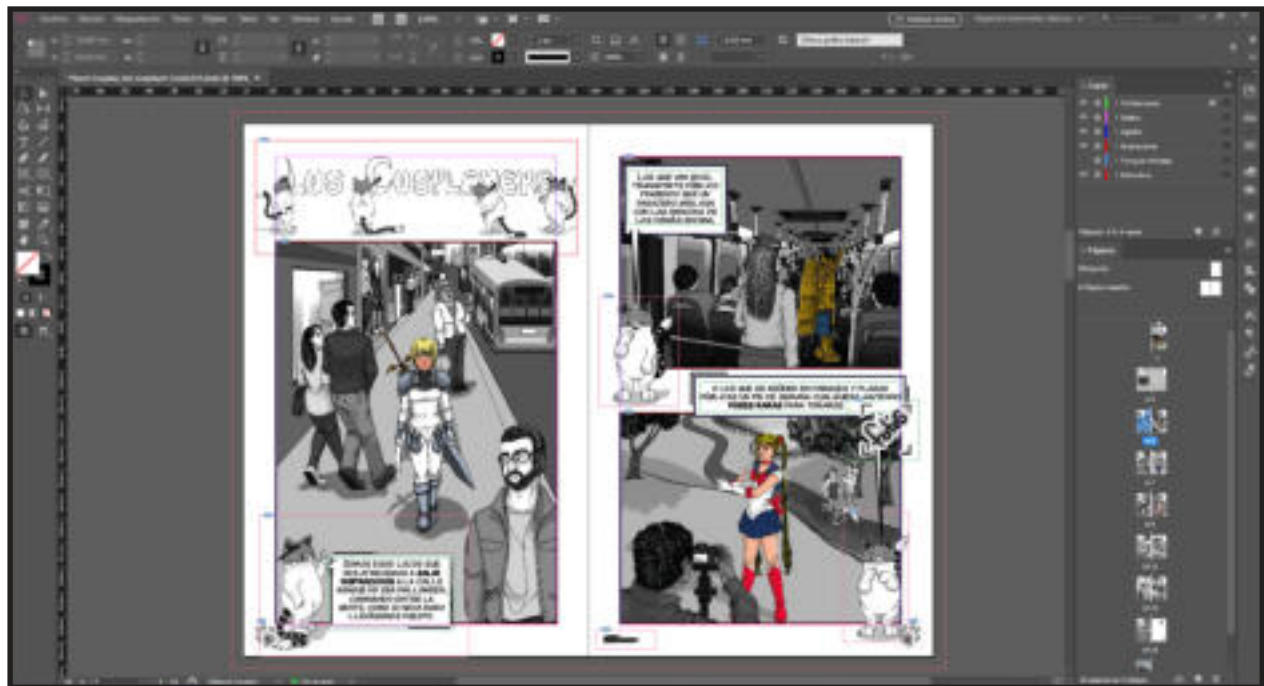


Cada ilustración fue trabajada en un proceso riguroso de ilustración, con las herramientas sistemáticas que el programa de dibujo Adobe Photoshop permite. A continuación se mostrará el proceso completo de ilustración de la primera imagen del comic, nombrada en el derrotero como *viñeta 2 (V2)*:









PUBLICACIÓN, MONTAJE Y EXHIBICIÓN

ARTE DIGITAL Y NUEVAS MUSEOLOGÍAS

La virtualidad, como parte inherente de la vida actual y contemporánea, es uno de los principales espacios expositivos del arte de hoy. Prada (2019) expresa que el arte de nuestra época ya no está al servicio del misticismo, sino a la realidad del mundo y del contexto de desarrollo de las sociedades contemporáneas, y esto incluye por supuesto la virtualidad. Añade que el arte concebido como una forma de lenguaje social se presenta como un ejercicio de autenticidad y diferencia, en el que las ideas del arte digital se basan en la experiencia en el mundo globalizado del capitalismo transcultural impulsado por la ruptura espacio-temporal que ofrece la conectividad digital. Además, se presenta como una crítica a los procesos de simplificación y estandarización artística establecidos, pues busca ampliar el horizonte del espectador hacia ámbitos cada vez más diferenciales o propios de un reconocimiento identitario específico, por lo que los artistas buscan espacios personales para publicar sus obras.

El comic en la actualidad, al igual que la gran mayoría de obras digitales, tiene como principal plaza de exhibición y circulación los diferentes espacios de socialización en el internet. Redes sociales como Instagram y Facebook son utilizadas como espacios expositivos por muchos artistas, también existen algunas plataformas web destinadas exclusivamente a la publicación de imágenes digitales hechas por artistas, como *DeviantArt*, *Behance* y *Pinterest*. Para el caso del comic, existen sitios especializados en la publicación libre de este tipo de obras como *Tapas*, *WebToon*, y *Faneo*. Al ser estas plataformas de acceso libre y sin fronteras, podemos encontrar una amplia convergencia de variedades de artistas provenientes de todas partes del mundo y, asimismo, una amplia cobertura de públicos y espectadores.

De hecho, las mismas industrias dedicadas al comic han migrado desde hace al menos una década a la virtualidad para llevar sus obras fuera de las fronteras físicas, como por ejemplo los sitios web de *Marvel* y *DC comics*, donde también se pueden comprar las obras físicas. *MangaPlus*, es una plataforma y una app de la empresa *Sueisha*, editorial que publica mangas famosos como *One piece*, *Dragon ball Super* y *Naruto*. Este sitio ofrece la lectura mensual y gratuita para sus usuarios de occidente, en el idioma español e inglés, siendo una forma de marketing para promover los productos físicos de estas franquicias.

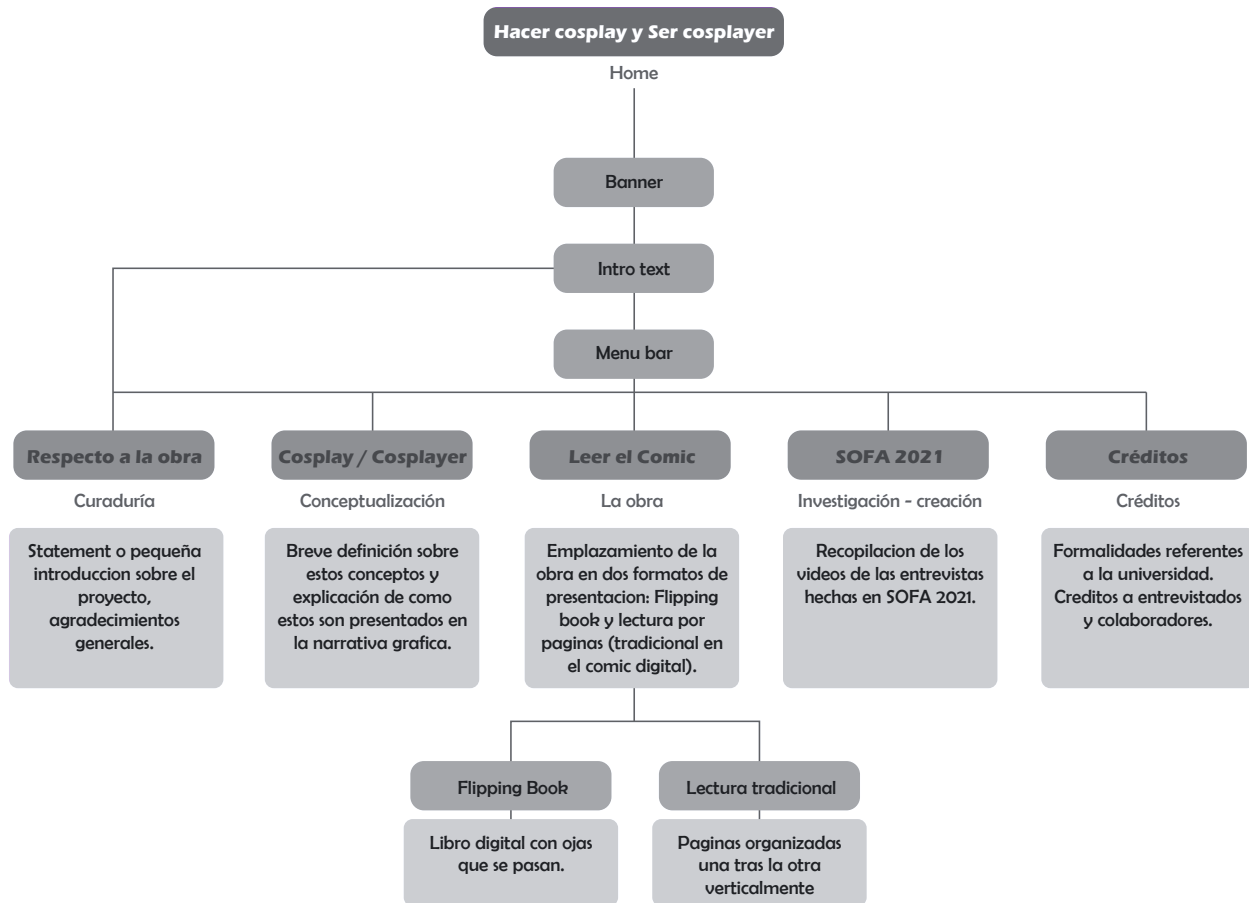
La red se presenta, para el ámbito artístico contemporáneo, como un mundo de singularidades donde se le permite a diferentes tipos de espectadores un disfrute amplio de las diferencias y de las diversidades propias del mundo digital, en donde los nuevos territorios informativos híbridos permiten la autorrepresentación de artistas presentes en interacciones sociales, así como también una experiencia mucho más libre y personalizada de la exploración artística y museística (Prada, 2019). Muchos artistas digitales encuentran su independencia de la institucionalidad en estos espacios sociales digitales, en donde cada creador figura desde su perfil –la identidad propia digital– como el único y exclusivo creador de su obra, sin intermediarios ni procesos burocráticos de por medio.

Como lo presenta Torti (2018) la comunidad de cosplayers a nivel mundial tiene como espacio de socialización y consolidación principal la virtualidad, aun cuando muchas de sus actividades extrapolan al mundo físico, su origen y esencia es completamente dependiente de las comunidades virtuales. El cosplay mismo como práctica artística enmarca varios de sus aspectos en la virtualidad, empezando por el origen propio de los personajes que se representan.

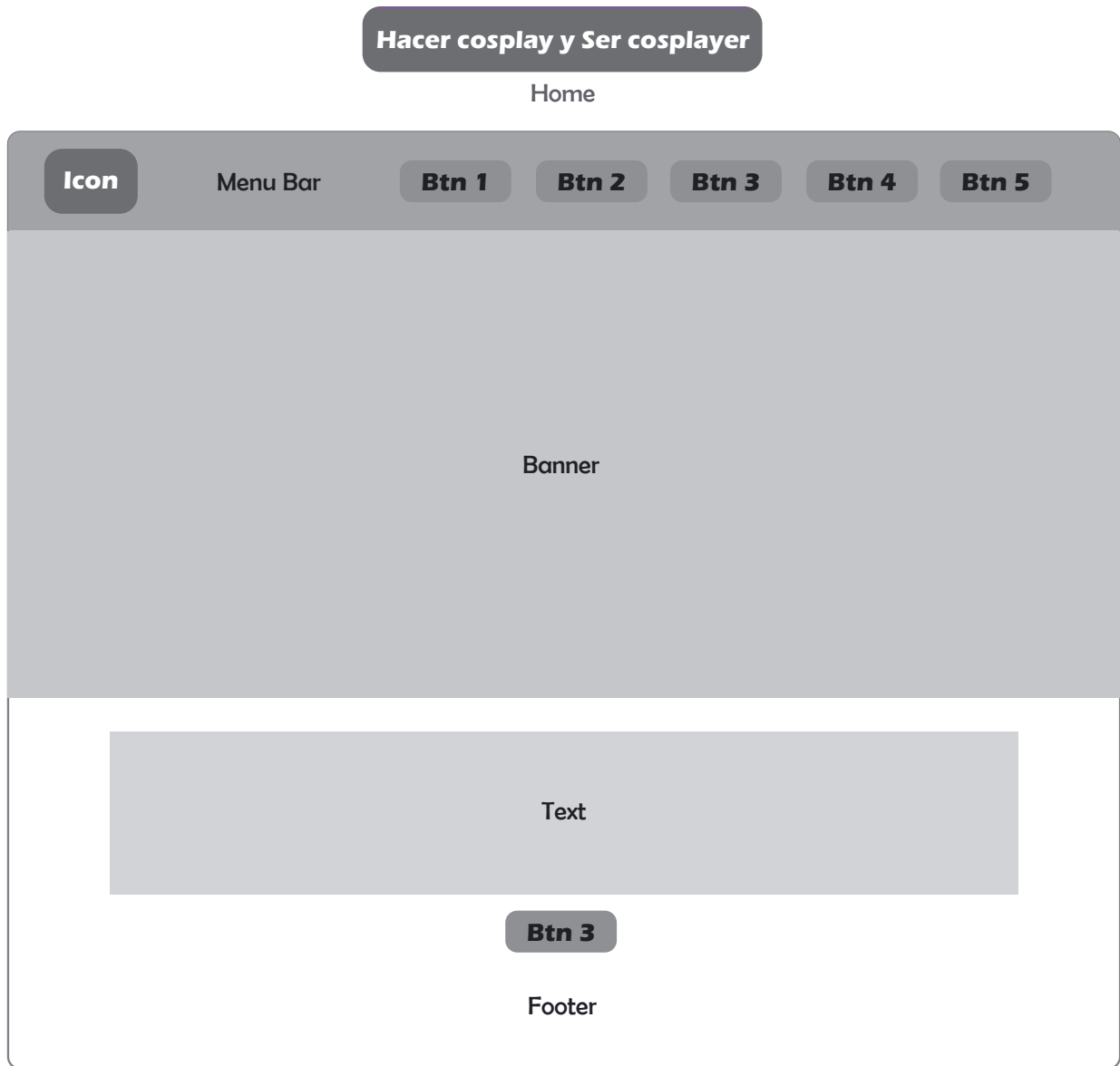
Los espacios en la web conformados por comunidades digitales permiten un debate y una reflexión en torno a la naturaleza de las prácticas artísticas de las sociedades contemporáneas, al tener un carácter comunicativo directo, colectivo y participativo. En la era postmedial, es decir aquella que reúne una intermedialidad de técnicas artísticas, la virtualidad representa la técnica de creación y el medio difusor para el artista, y constituye espacios de participación, difusión y debate para el espectador, facilitando un mayor grado de interacción y acercamiento para las partes (Brea, J.L.2002). por las condiciones sociales actuales, los espacios digitales se han convertido en la forma del museo actual, pues son una plaza propia del contexto tecnológico digital de nuestra época. Hernandez (1992) describe el concepto de museo como una realidad dinámica, que va adaptándose a las necesidades de cada época y sufre un proceso de definición constante y mutable, a la par con el contexto social, pues está en función del público al que quiere llegar para ser el medio de difusión del arte, en sus diversas manifestaciones.

Es por lo anterior que el emplazamiento y la circulación elegidas para la exhibición y divulgación de la obra **Hacer cosplay y Ser cosplayer** un espacio digital de exposición, que se adapte a la forma de presentación misma de este tipo de obras en el contexto artístico actual y que a la vez permita una mayor accesibilidad para el público referenciado en la obra misma, las comunidades de cosplayers. Mediante una museología digital podrá brindarse al usuario una experiencia de exploración mucho más libre y personalizada, a la vez que para el artista se convierte en una forma de presentar y configurar libremente la forma en que la obra va a ser mostrada a su público.

La estructura general de contenidos del espacio digital se planteó inicialmente de la siguiente manera:



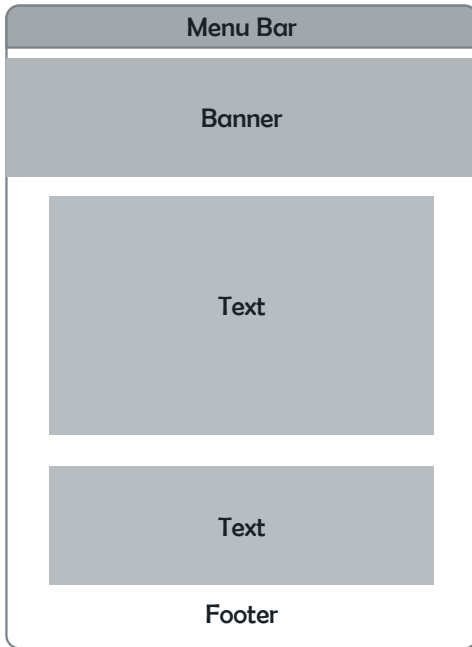
La estructura grafica de la maquetación de la página de inicio y de cada una de las subpáginas de contenido es la siguiente:



- La barra de menú y el Footer son elementos fijos, es decir, aparecen en todas las subpáginas sin sufrir variaciones.
- El icon redirecciona directamente al home page (página de inicio).
- El único botón del cuerpo presentado en el home, direcciona al usuario a la subpágina de lectura de la obra.
- El banner del home ocupa el ancho completo de la pantalla (vista equipo).
- Las flechas moradas en las subpáginas de SOFA y lectura tradicional indican que el contenido presentado en la estructura se repite varias veces verticalmente.

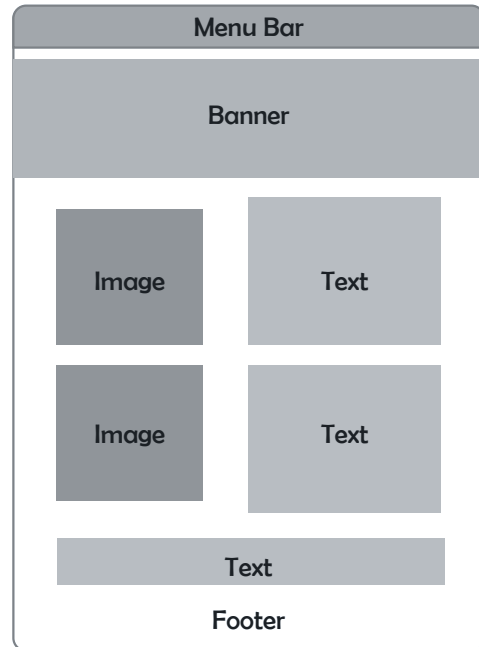
Respecto a la obra

Curaduría



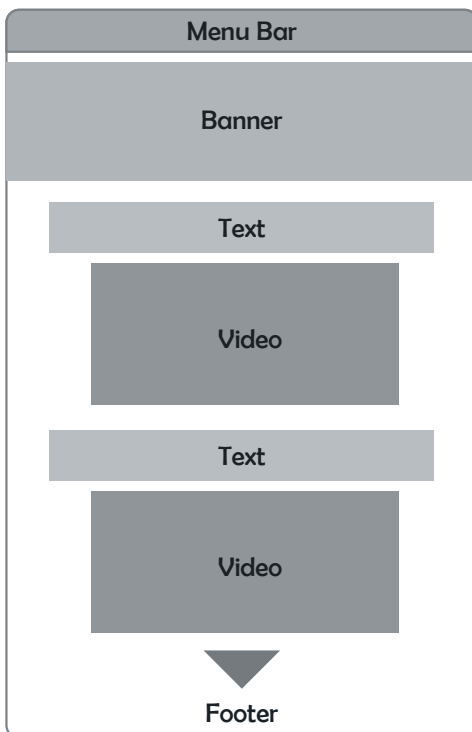
Cosplay / Cosplayer

Conceptualización



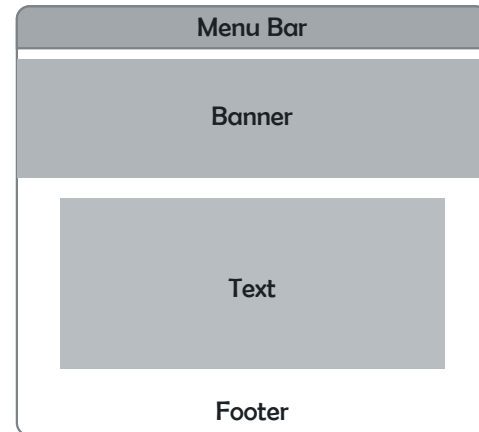
SOFA 2021

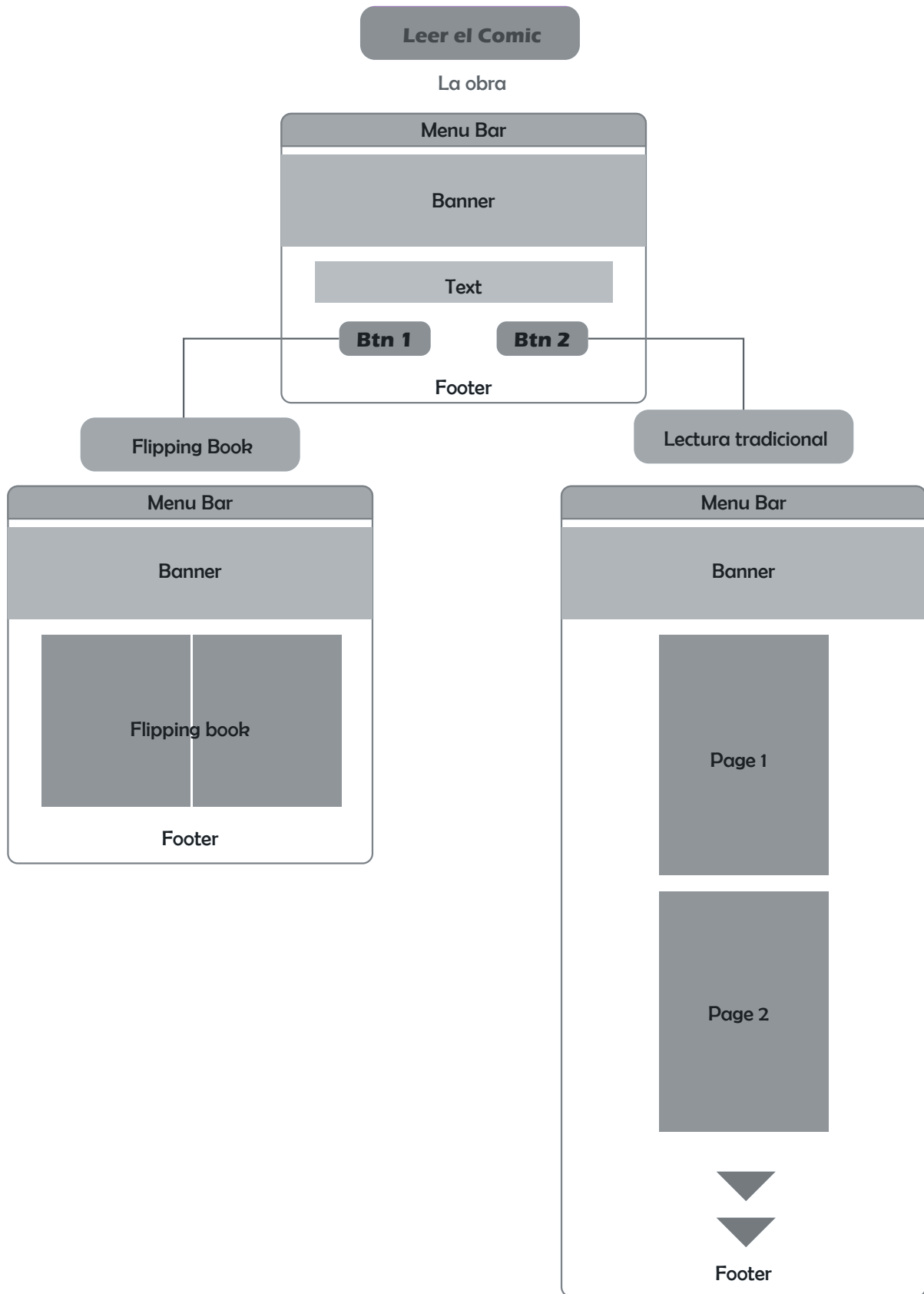
Investigación - creación



Créditos

Créditos

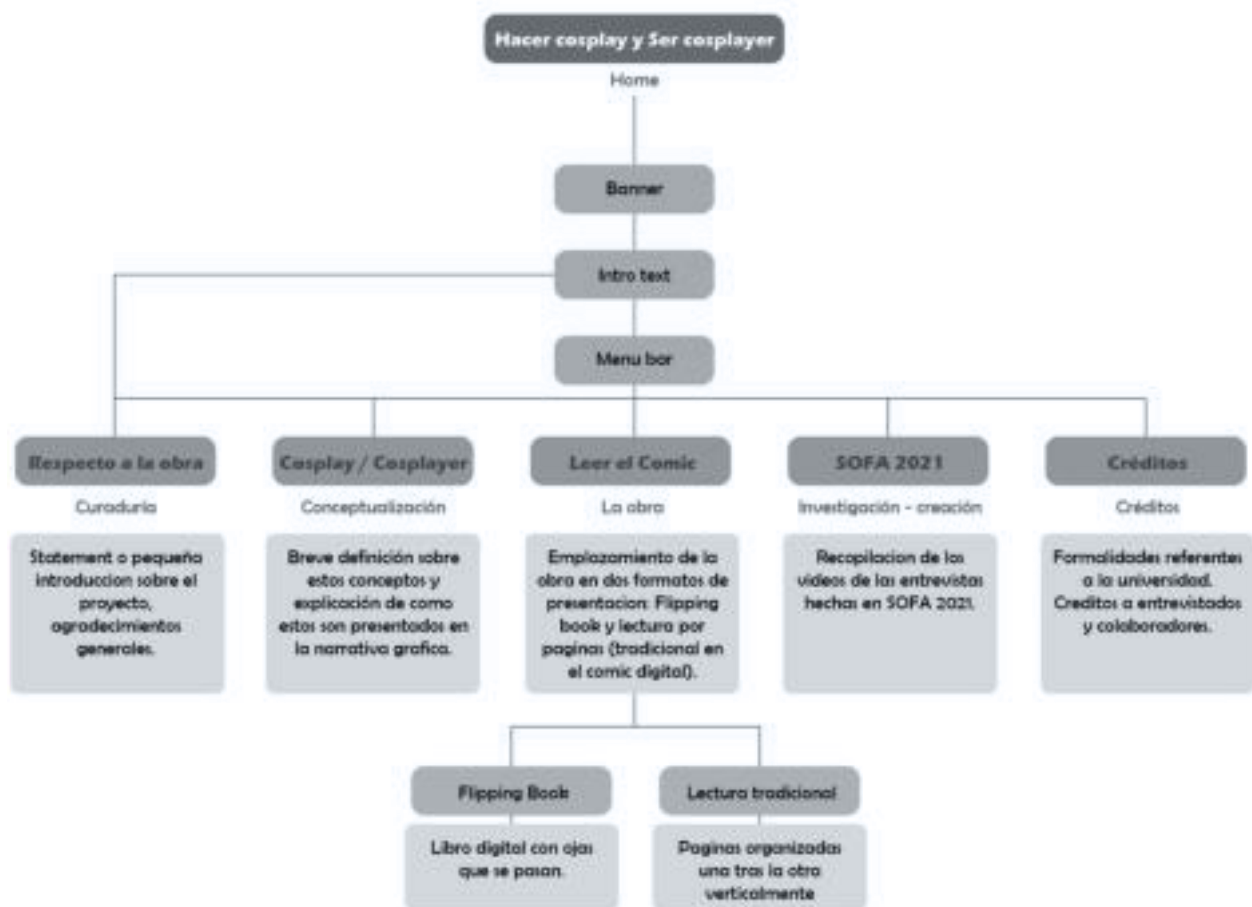




EXHIBICIÓN FINAL DE LA OBRA (SITIO WEB)

El espacio de exposición virtual de la obra **Hacer cosplay y Ser cosplayer** fue diseñado manteniendo los mismos lineamientos gráficos e identitarios de la obra comic, con la finalidad de que ambos productos hicieran parte de la multimedialidad del concepto artístico. La navegación por la página web brinda al usuario y visitante una mirada completa, pero breve, sobre la conceptualización, la investigación y la experiencia creativa y contemplativa de la obra. Por su puesto, se mantuvo la figura del narrador presente, con el objetivo de mantener esa conexión narrativa entre la obra y la experiencia de lectura propuesta.

Algunos de los nombres inicialmente propuestos en la primera estructura de la página web fueron cambiados, por cuestiones de comodidad del lector. También se decidió agregar la subpágina de "La artista", puesto que en una exhibición artística es necesario presentar al autor de la obra ante sus espectadores. La estructura final quedó de la siguiente manera:

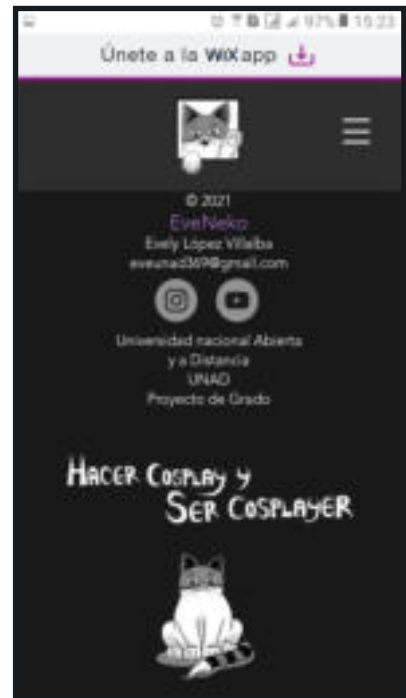


El editor WIX permite crear paginas responsivas, es decir, cuya lectura pueda hacerse también desde un dispositivo móvil en el formato apropiado. Esto garantizará que la obra esté al alcance de cualquier tipo de lector conectado a la virtualidad.

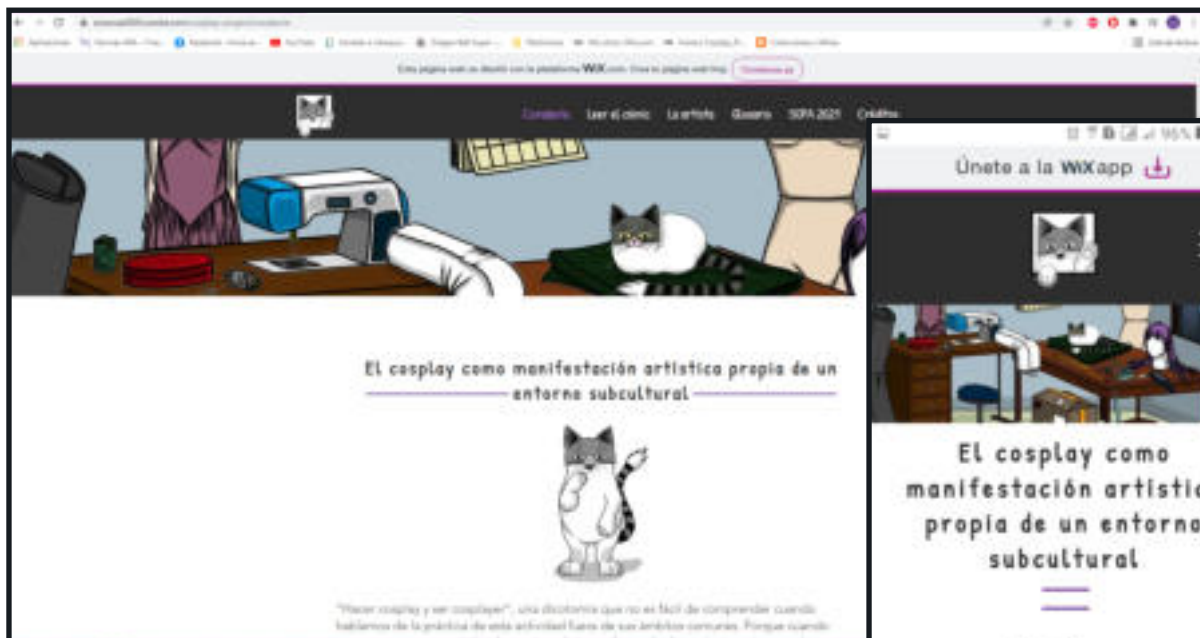
Home en formato web



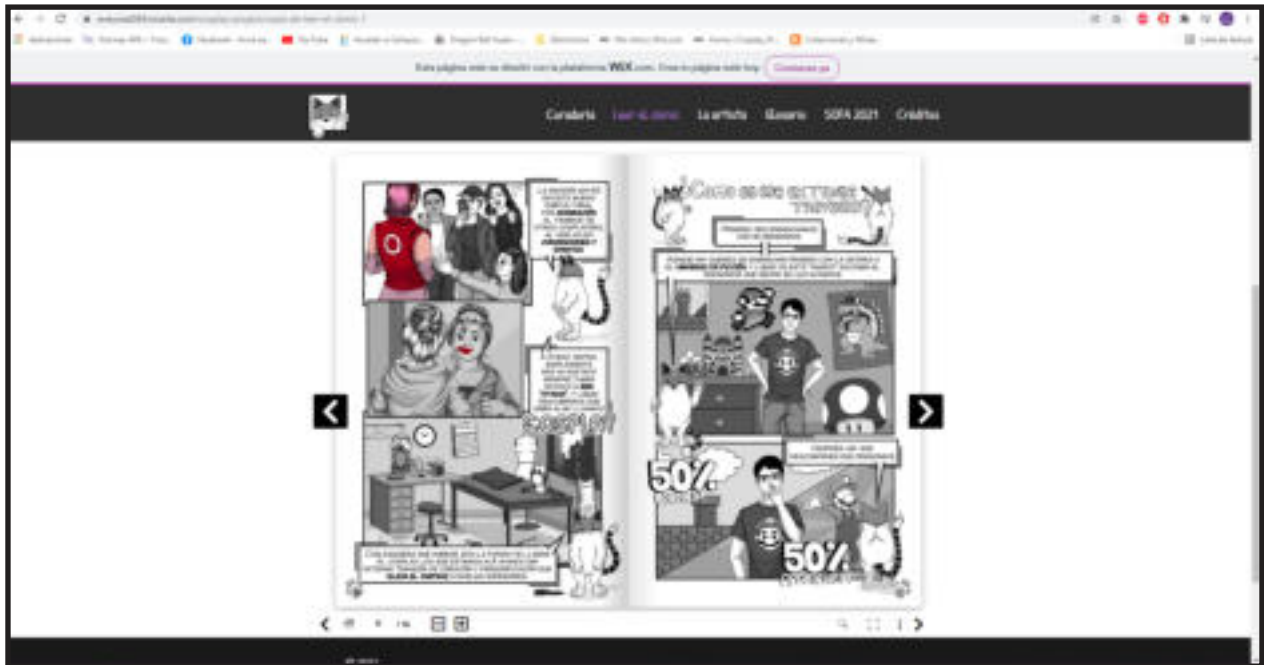
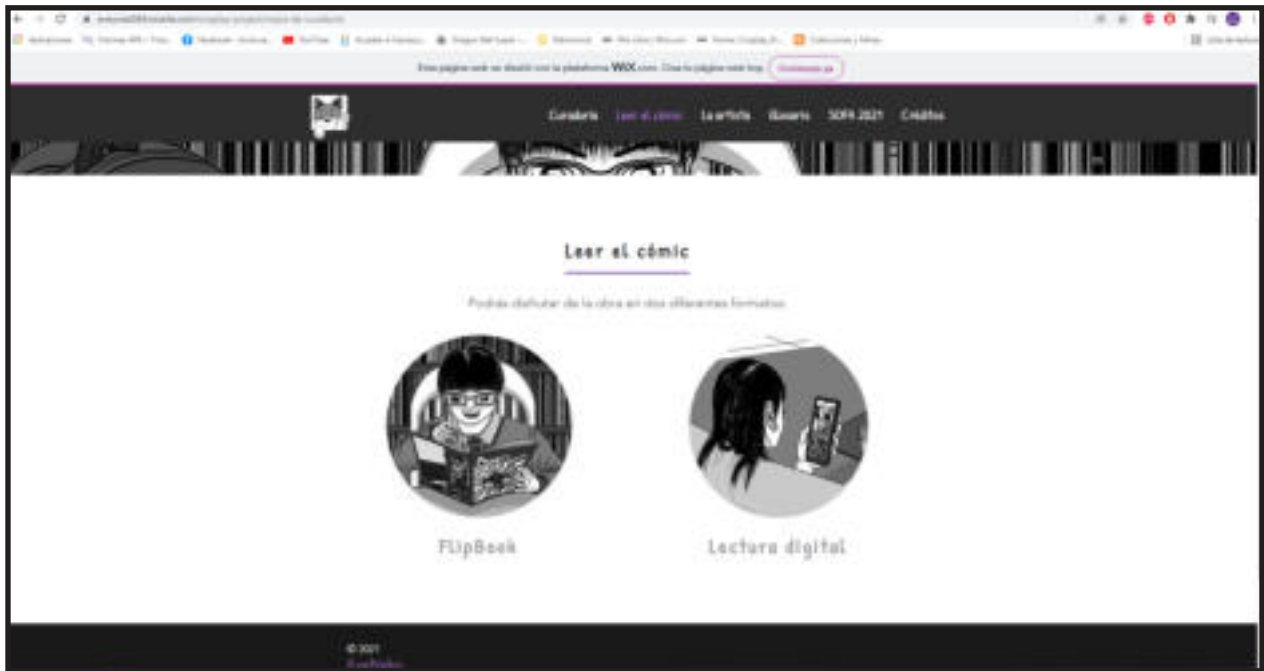
Home formato móvil



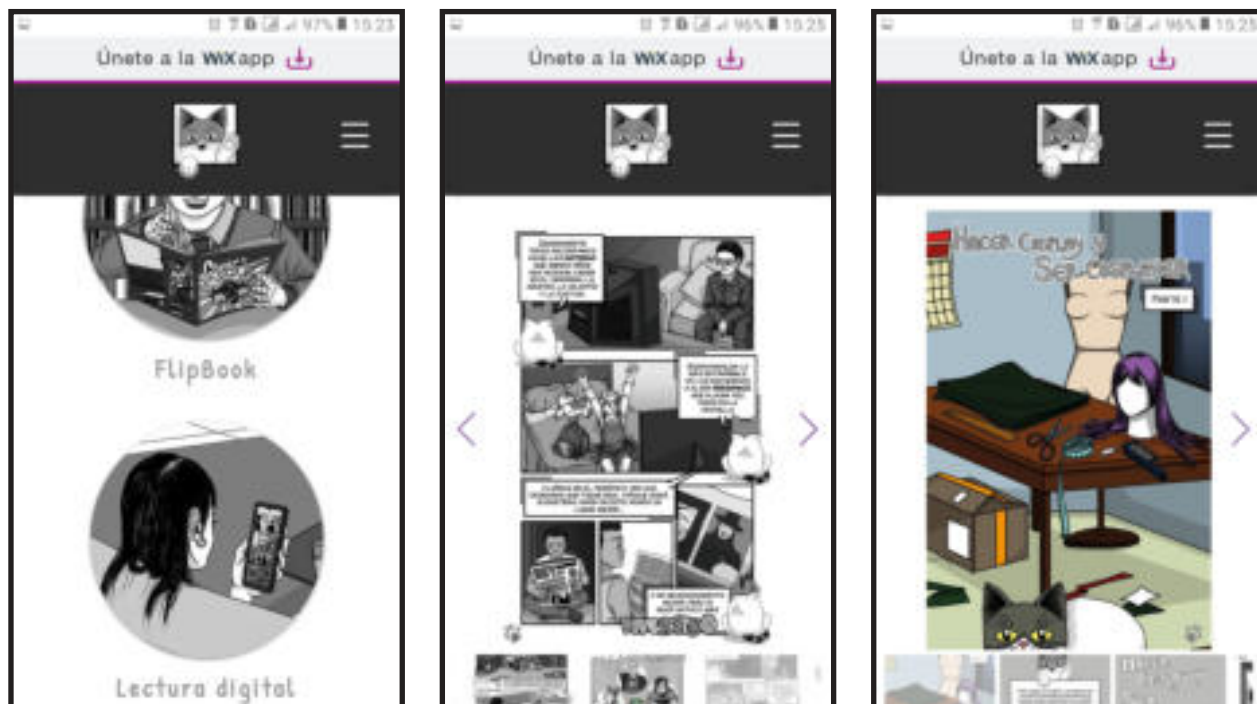
Página "curaduría"



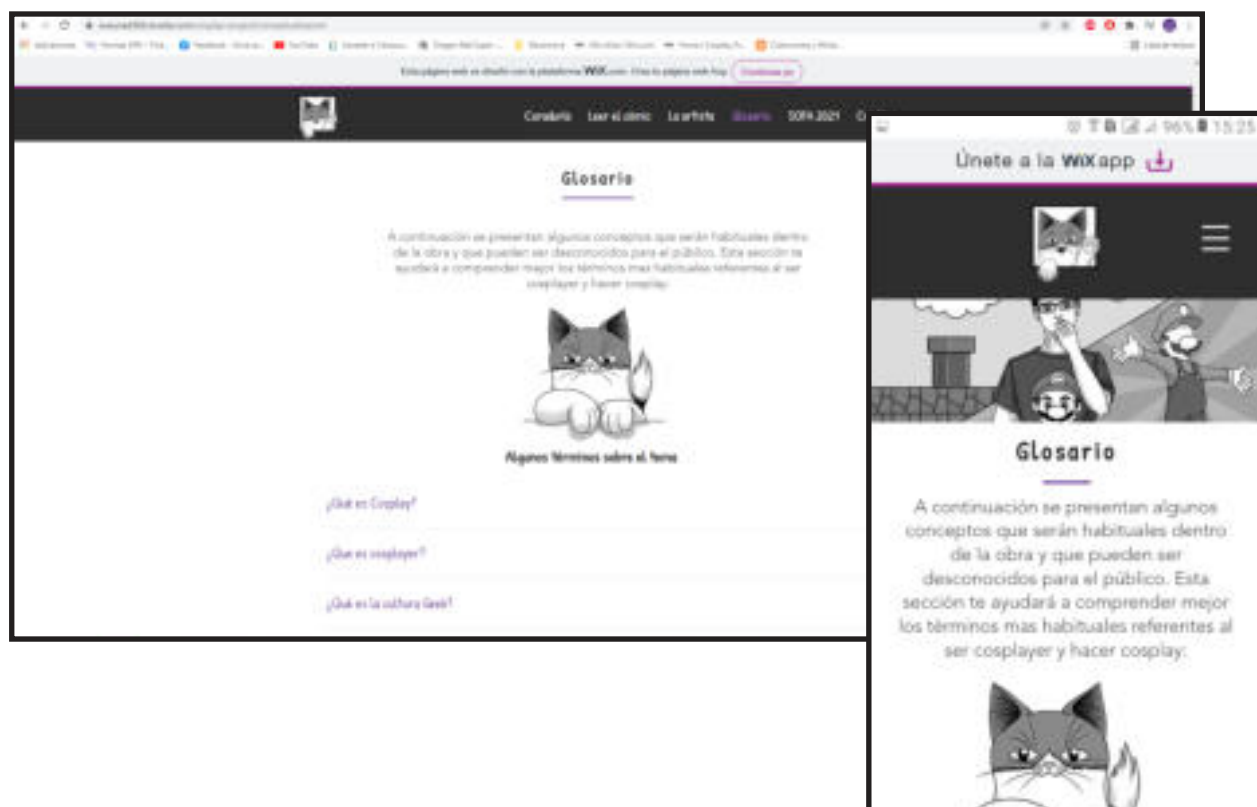
Página "Leer el comic" formato web



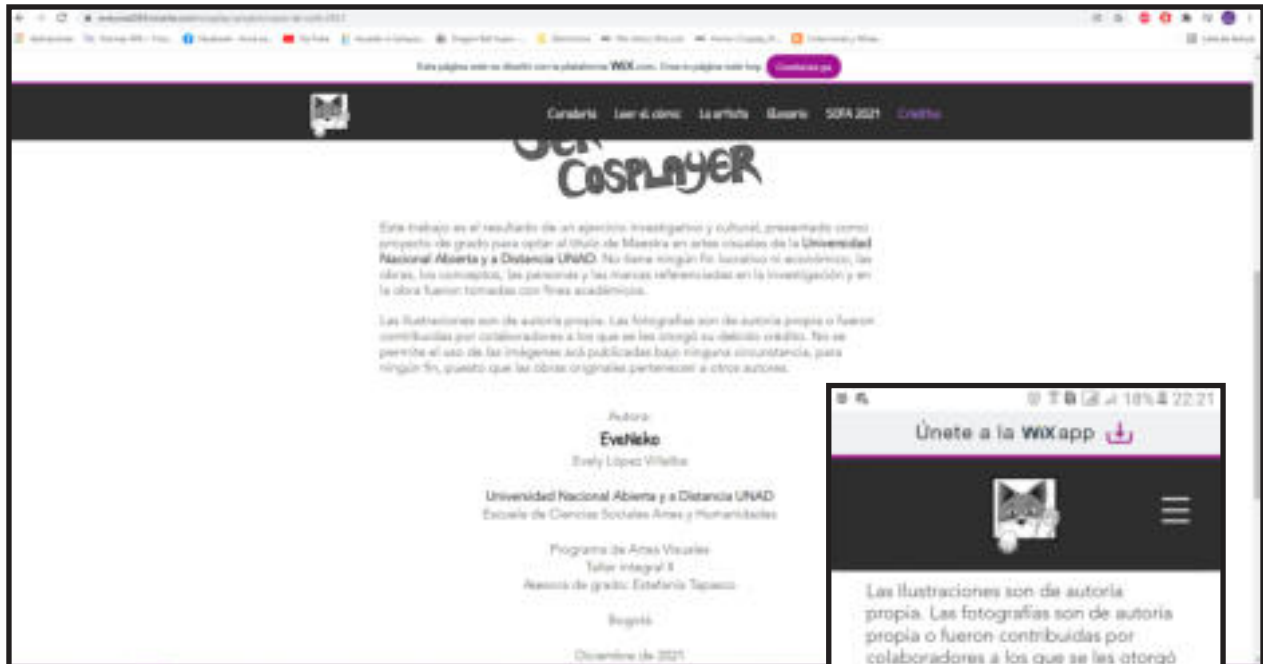
Página “Leer el comic” formato móvil



Página “Glosario”



Página “Créditos” formato móvil





Enlace para visitar la exposición y leer la obra:

[HTTPS://EVEUNAD369.WIXSITE.COM/COSPLAY-PROJECT](https://eveunad369.wixsite.com/cosplay-project)

EVEUNAD!

9. REFERENCIAS

- Aguilera, R. (2011). La ciudadanía ante la globalización: nuevos modelos de la ciudadanía postnacional y transcultural. *Revista de Derecho UNED*, núm. 8 (Pp. 13 – 48) Madrid, España. Recuperado de: <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:RDUNED-2011-8-5010/Documento.pdf>
- Aguirre (2018) Globalización, internet y transculturación. Reflexiones desde el pensamiento de Fernando Ortiz. Universidad Nacional de Cuyo / CONICET, Mendoza, Argentina. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/279/27957763013/html/>
- Alba, T. (2014). Breve historia del cómic y la Revista ACME. Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Comunicación y Lenguaje. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/14592>
- Aliano, N. (2015). Música, afición y subjetividad entre seguidores del Indio Solari: Un estudio sobre procesos de individuación en sectores populares. Universidad nacional de La Plata, Argentina. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. En *Memoria Académica*. Recuperado de: <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1521/te.1521.pdf>
- Aliano, N. (2020). De Aficiones, Rituales y Mundos de Arte: un Análisis de un Proceso de Creación Colectiva Popular. *Cadernos de arte e antropología*. Vol. 9 No 1. (Pp. 81-95) Recuperado de: <https://journals.openedition.org/cadernosaa/2742>
- Arango Pinto, L. (2015). Una aproximación al fenómeno de los memes en internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica [artículo] – en *comunicação mídia e consumo* (v. 12, n. 33, p. 110-132) São paulo, Brasil. Recuperado de: http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/677/pdf_51
- Arce, T. (2008) Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología*, vol. 6, núm. 11, noviembre-diciembre (pp. 257-271) Consejo de Profesionales en Sociología - Buenos Aires, Argentina. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/269/26911765013.pdf>

- Daza Cuartas, S. L. (2014). Investigación - Creación Un Acercamiento a La Investigación en Las Artes. Recuperado de: <https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.C95B80A8&lang=es&site=eds-live&scope=site>
- El bibliote (2012). Las historietas: diferencias entre cómic y Manga. Lenguaje de secundaria. Recuperado de: http://elbibliote.com/resources/Temas/Lengua/314_326_lenguaje_secundaria_historietas.pdf
- El bibliote (2012). Historietas, cómic y Manga. www.elbibliote.com Recuperado de: <http://elbibliote.com/resources/historietacom/#>
- Erreguerena (2016). Los geeks, los héroes de la hipermodernidad. Universidad Autónoma Metropolitana, México. El Cotidiano, núm. 195, enero-febrero, 2016, (pp. 39-46). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/325/32543454005.pdf>
- Espai, R. (2021). Las 5 pieles de Hundertwasser. www.espairene.com [Artículo] en: <https://espairene.com/las-5-pieles-de-hundertwasser/>
- Fernández, C. (2013). El vestido como vehículo de la transformación del cuerpo. P R O Y E C T O M E D U S S A [Sitio web] En: <https://proyectomedussa.com/el-vestido-como-vehiculo-de-la-transformacion-del-cuerpo/>
- FORBES Colombia (2020). Más de 22 millones de consolas de videojuegos se han vendido en la pandemia. En: <https://forbes.co/2020/08/12/tecnologia/mas-de-22-millones-de-consolas-de-videojuegos-se-han-vendido-en-la-pandemia/>
- Forero Oviedo C. (2016). Cómic, tiras cómicas y novelas gráficas. www.geeksmagazine.co. [artículo] En: <https://www.geeksmagazine.co/2016/01/23/comics-tiras-comicas-y-novelas-graficas/>
- García, F. (2012). Cultura, subcultura, contracultura "Movida" y cambio social (1975-1985). Universidad Complutense de Madrid - Coetánea: III Congreso Internacional de Historia de Nuestro Tiempo / coord. ISBN 978-84-695-5155-4 (Pp.301-310) Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4052246>
- garfield.fandom.com (2021). Garfield Introduction. [Sitio web de fans Oficial] En: https://garfield.fandom.com/wiki/Main_Page
- Gaturro.com (2017). Gaturro Nik. [Sitio web Oficial] En: <https://www.gaturro.com/nik>
- Hernández, F. (1992). Evolución del concepto de museo. Revista General de Información Y Documentación, 2(1), 85-97. Recuperado de <http://esferapublica.org/museo.pdf>
- Hundertwasser (2021). MEN'S FIVE SKINS Die fünf häute des menschen men's five skins. www.Hundertwasser.com [Sitio web Oficial] https://hundertwasser.com/en/applied-art/apa382_mens_five_skins_1975
- Instituto Distrital de Turismo de Bogotá (2019). Medición de eventos en ciudad, SOFA Salón del ocio y la fantasía 2019. Observatorio de Turismo (OT) – Alcaldía Mayor de Bogotá.

Recuperado de: <http://www.inventariobogota.gov.co/estudios/medici%C3%B3n-eventos-ciudad-sofa-sal%C3%B3n-del-ocio-y-la-fantas%C3%ADa-2019>

Instituto Distrital de Turismo de Bogotá (2019). Infografía SOFA 2019. Observatorio de Turismo (OT) – Alcaldía Mayor de Bogotá. Recuperado de: <https://www.idt.gov.co/sites/default/files/observatorio/infografias%20pdf/Infograf%C3%ada-Salo%CC%81n-de%20Ocio-y-Fantasi%CC%81a-SOFA-2019.pdf>

Instituto Distrital de Turismo de Bogotá (2019). Informe de gestión 2019. Observatorio de Turismo (OT) – Alcaldía Mayor de Bogotá. Recuperado de: <https://corferias.com/pdf/informe-de-gestion-2019.pdf>

Iza Gualpa F. y Santiana N. (2015). La transformación del ser a partir de las prácticas comunicacionales y sus representaciones sociales en el movimiento cosplay. Universidad politécnica salesiana sede Quito. Recuperado de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/9526/6/UPS-QT07368.pdf>

Kiseki World's Forum - @TriolInferno (2008) Feria Internacional del Libro Bogota 2008. [Blog]. Recuperado de: <https://kiseiwf.superforo.net/t67-feria-internacional-del-libro-bogota-2008>

La Republica (2020). Consumo de juegos superó el de la música durante la temporada de cuarentena. En: <https://www.larepublica.co/ocio/consumo-de-juegos-supero-el-de-la-musica-durante-la-temporada-de-cuarentena-3009676>

Le Breton, D. (1995). Antropología del cuerpo y modernidad. Nueva Visión. Capítulo 1 (Pp. 7 – 27) y capítulo 8 (Pp. 151 – 172). Recuperado de: <https://programadssr.files.wordpress.com/2013/05/le-bretondavid-antropologia-del-cuerpo-y-modernidad.pdf>

lingvistov.com (2012). About us. [Sitio web oficial] En: <https://lingvistov.com/about/>

Los genios del manga - @xoxomanga (2011). Cosplay en la feria del libro. Blogspot.com [Entrada de Blog]. Recuperado de: <https://losgeniosdelmanga.blogspot.com/2008/05/cosplay-feria-del-libro.html>

Manes, F. (2016). Las facetas de nuestro “cerebro social”. TRIBUNA [artículo]. Diario El Clarín. Argentina. Recuperado de: https://www.clarin.com/edicion-impresa/facetas-cerebro-social_0_rJ1z50NjDme.html

Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios. – Cap. 1 ¿Que son los nuevos medios? Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1w11O--X1KqQnBn76YMeUBgSp5m2ucT9x/view?usp=sharing>

Mejía, I., (2005). Deconstruyendo el cuerpo Humano. En: El cuerpo posthumano – Capitulo 2 (pp. 45-94). Ciudad universitaria, México. Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=BFVDINQAQfYC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

- Norma comics (2016). El cosplay como forma de vida. Actualidad [artículo] en: <https://blog.normacomics.com/el-cosplay-como-forma-de-vida/>
- Osorio, M. (2013). Todos los actores que han encarnado a Superman desde los inicios. Guioteca, guía de cine. [Artículo] en: <https://www.guioteca.com/cine/todos-los-actores-que-han-encarnado-a-superman-desde-los-inicios/>
- Photographize (2019). INTERVIEW STEVE CUTTS. Recuperado de: <https://www.photographize.co/interviews/steve-cutts/>
- Prada, J. M. (2019). Otra época, otras poéticas. Recuperado de: http://www.juanmartinprada.net/textos/martin_prada_juan_otra_epoca_otras_poeticas.pdf
- Portal académico CCH (2012). Texto icónico-verbal: comic e historieta. [Repositorio] Recuperado de: <https://portalacademico.cch.unam.mx/alumno/tlríd3/unidad1/textolconico/comicHistorieta>
- Radulescu (2014). La interacción texto - imagen en la narrativa gráfica. Pontificia universidad católica de Perú. Revista de investigación en arte y diseño A&D – No. 3 (Pp. 91 – 98). Recuperado de: <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/ayd/article/view/19686>
- RAE (2020). Afición. En: <https://dle.rae.es/afici%C3%B3n>
- Ramos, A. J (2001). Las facetas de lo mental. Ideas y valores N° 117 (Pp. 21 – 36) Universidad Nacional de Colombia. Recuperado de: <https://repositorio.unal.edu.co/bitstream/handle/unal/30174/16353-51004-1-PB.pdf?sequence=1>
- Rivera, L (2021) Cosplay Como Acto Performativo Comprendido Desde Una Mirada Artística. ITM. institución universitaria, facultad de artes y humanidades. MEDELLÍN, Colombia. Recuperado de: https://repositorio.itm.edu.co/bitstream/handle/20.500.12622/5131/Laura_Rivera%20Velasquez_2021.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Rodriguez, J. (2017). El manga como fenómeno social: breve historia de la cultura otaku. En: Japón: identidad, identidades III (Pp. 1 – 14) Departamento de Lenguas Modernas, Universidad de Salamanca. ISSN 2171-4959, N°. Extra 4. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6278011>
- Rodiek C. (2017). Del arte a la narración gráfica: hieronymus bosch (el bosco) y francesc capdevila (max). Technische Universität Dresden. ISSN 0325-3775. Recuperado de: https://videla-rivero.bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/12417/blc42-1.pdf
- SBS Australia (27 de abril de 2015). The Boat - An Interactive Graphic Novel [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/QVS9-R-m4LE>
- SBS TV (2015). The Boat [Sitio web oficial]. En: <https://www.sbs.com.au/theboat/>
- Talens, J., Romera Castillo, J., Tordera, A. & Hernández, V. (1980). Elementos para una semiótica del texto artístico. (pp. 30-60). Madrid: Ediciones Cátedra. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/0Bybx9giUDP2xeIY1U1JoazlQOUk/view?usp=sharing>

Tofield, S (2013). El gran libro de Simon's Cat. Duomo ediciones. En. Vallardi, A. (Ed.) ISBN 978-84-15355-63-2 Barcelona, España.

Torti Y. (2018). Cosplay: origen y comunidades virtuales. Revista Luciérnaga (Pp. 4 – 13) Universidad Nacional de Quilmes, Argentina. Recuperado de: <https://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/article/view/inte/1175>

Valdés, R. J. (2019). Los memes: el nuevo arte conceptual del pueblo. [Artículo periodístico] En: www.cineyliteratura.cl. Recuperado de: <https://www.cineyliteratura.cl/los-memes-el-nuevo-arte-conceptual-del-pueblo/>

Vilches, F. (2014). Breve historia del Comic. Colección Breve historia. www.brevehistoria.com – Ediciones Nowtilus, S.L. Madrid, España. ISBN: 978-84-9967-634-0 Recuperado de: https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=j_XTCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=historia+del+comic&ots=X_r8gwkj5v&sig=xJ6GCzU0iTvel5iAqFg0E-sdxnc#v=onepage&q=historia%20del%20comic&f=false

WCS (2009). world cosplay summit: About this [página web oficial]. En: <https://www.worldcosplaysummit.jp/en/about/>

Worldcon.org (2021). about WorldCon. [Sitio web oficial] En: <http://www.worldcon.org/about-worldcon/>



HACER
COSPLAY Y

SER
COSPLAYER

Por:
EUNEKO!

