

Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad.  
N°28. Año 10. Diciembre 2018-Marzo 2019. Argentina. ISSN 1852-8759. pp. 67-75.

## Vestir las esencias: experiencias de cosplayers en Córdoba

Dress up the essences: experiences of cosplayers in Córdoba

**María Cecilia Díaz\***

Centro de Investigaciones María Saleme de Bournichon, Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Nacional de Córdoba (CIFYH - UNC).

Departamento de Antropología, Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Nacional de Córdoba (FFyH - UNC).

mcecilia.diaz@gmail.com

### Resumen

El presente artículo analiza las experiencias de jóvenes que entre los años 2009 y 2013 frecuentaban eventos que reunían a fans de la cultura pop japonesa en la ciudad de Córdoba, Argentina, y participaban de los mismos haciendo cosplay, esto es, vistiéndose de personajes de historietas (manga) y series de animación japonesa (animé). A partir de conceptos de los estudios de performance (Schechner, 2000a, 2000b, 2011) y de trabajos que problematizan desde distintas perspectivas las prácticas apasionadas de fans y aficionados (Benzecry, 2012; Brooker, 2007; Cavicchi, 1998; Lourenço, 2009; Winge, 2006) propongo describir el proceso de preparación de los *cosplays*, los sentidos que adquiriría la relación entre las personas y los personajes encarnados, y las emociones involucradas en la materialización de cuerpos a través de la confección de trajes.

**Palabras clave:** Cosplay; Juventud; Fans; Performance; Animé.

### Abstract

This paper analyses the experiences of young people that used to attend events aimed to Japanese pop culture fans between 2009 and 2013 in the city of Córdoba, Argentina, doing cosplay, that is, dressing up like characters from Japanese comics (manga) and Japanese animation (anime). Using concepts from performance studies (Schechner, 2000a, 2000b, 2011) and works that approach the passionate practices of fans and amateurs from different perspectives (Azuma, 2009; Benzecry, 2012; Cavicchi, 1998; Lourenço, 2009; Winge, 2006), I describe the preparation process of the *cosplays*, the senses embedded in the relations between the persons and the characters played, and the emotions involved in body materialization through costume making.

**Key words:** Cosplay; Youth; Fans; Performance; Anime.

\* Magíster en Antropología Social por el Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGAS-MN/UFRJ) y doctoranda en Antropología Social por la misma institución. Integra el Programa Subjetividades y Sujeciones Contemporáneas del Centro de Investigaciones de la Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Nacional de Córdoba (CIFYH - UNC), dirigido por el Dr. Gustavo Blázquez y co-dirigido por la Dra. María Gabriela Lugones. Se desempeña como adscripta en el proyecto "Lógicas y desvaríos corporales representaciones, discursos y prácticas sociales de/desde y sobre los cuerpos", dirigido por la Mgter. Fabiola Heredia (CIFYH - UNC).

## Vestir las esencias: experiencias de cosplayers en Córdoba

### Introducción

*Los cosplayers llevan el universo de libros, mangas, animés y videojuegos en sus propios cuerpos.*<sup>1</sup>

La primera vez que llegué a un evento de animé,<sup>2</sup> durante abril del año 2009,<sup>3</sup> me encontré con muchos jóvenes que vestían trajes coloridos y hacían poses cada vez que alguien les sacaba una foto. Esa actividad aparecía en mis primeros registros como algo desconocido que, sin embargo, me intrigaba. A medida que me interioricé en la animación japonesa, comencé a reconocer los personajes<sup>4</sup> y aprendí a hacer

1 Fuente: <https://www.facebook.com/ConociendoCosplayersArgentinos> Acceso en: 29 de abril de 2013.

2 El término “animé” designa a la animación japonesa. Junto a *manga* (historietas japonesas) y los videojuegos configuran una constelación de mercancías culturales denominada como “cultura pop japonesa” (Luyten, 2006). Con frecuencia las historias aparecen primero en formato *manga* y luego, si son exitosas, se vuelven animé y videojuego, aunque a veces podían surgir en cualquiera de estos otros medios. Los fans de Córdoba llegaron a la cultura pop japonesa a través de las series de animación japonesa que veían en televisión, y luego accedieron a las ediciones españolas y argentinas de *manga* que circulaban en negocios locales conocidos como *comiquerías* hacia fines de la década de 1990. Los eventos de animé aglutinaban a los fans locales en jornadas en las que se vendían diferentes objetos y se compartían actividades como el *cosplay*, presentaciones de bandas de rock que tocaban las canciones de las series y concursos de dibujo, entre otras.

3 Este artículo se enmarca en una línea de pesquisa cuyas textualizaciones más amplias se encuentran en mi trabajo final de Licenciatura en Historia (Universidad Nacional de Córdoba, 2011), dirigido por el Dr. Gustavo Blázquez, y en la disertación de Maestría en Antropología Social (Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2014), dirigida por el Dr. Luiz Fernando Dias Duarte. Una primera lectura del mismo fue realizada por la Mgter. Fabiola Heredia, a quien agradezco sus sugerencias y consejos.

4 La noción “personaje” será abordada a lo largo de este texto de acuerdo al uso que se le daba en las entrevistas, de manera que hará referencia tanto al personaje que se *hacía* en la confección del *cosplay*, como al *cosplayer* que devenía personaje en la performance. Esto era expresado con las locuciones “*hacer (de) un personaje*” y “*ser un personaje*”. Si bien no se brindarán mayores informaciones sobre las series, *mangas* o videojuegos,

uso de los términos mediante los cuales se designaba un conjunto de prácticas como fabricar los trajes y pasar por un proceso de transformación personal que se ponía en escena durante los eventos. En este sentido, la expresión *hacer cosplay*<sup>5</sup> señalaba tanto la acción de encarnar un personaje como de producir el vestuario que se emplearía para tal fin, y la propia palabra se volvió un verbo que indicaba la realización de este cúmulo de experiencias: *cosplayar*,<sup>6</sup> con sus posibles conjugaciones.

Dado que en los eventos el momento crucial del *cosplay* era el concurso en el que se premiaba a los participantes de acuerdo a distintas categorías,<sup>7</sup> resultan fundamentales para su comprensión los relatos de los *cosplayers* que elaboraban sus propios trajes y *hacían personajes* de la cultura pop japonesa con el objetivo de exhibir sus producciones en esa instancia competitiva. Algunos de ellos, además, participaban de los mundos locales del animé a

cabe destacar que en algunos casos se trataba de personajes que combinaban rasgos humanos y animales, o que atravesaban por procesos de metamorfosis, como en el caso de las series Pokémon y Digimon. De acuerdo a las entrevistas, la duración de las series y su emisión reiterada -la emisión de Caballeros del Zodíaco, Sailor Moon y Dragon Ball se realizó por años- también permitía crear un interés en torno al desarrollo de los personajes.

5 La definición usual del término *cosplay* establece que proviene de la unión de las palabras ‘costume’ (disfraz) y ‘play’ (juego), por lo que literalmente significaría ‘juego de disfraces’. Cfr. Winge (2006). ‘Disfraz’, sin embargo, constituye una de las posibles traducciones de ‘costume’, que incluye un campo semántico más extenso. Aquí intento demostrar la complejidad de esta práctica a través de entrevistas y de la observación participante en eventos de animé durante los años 2009 y 2013.

6 A lo largo del artículo usaré itálicas para los términos empleados por mis entrevistados. Las citas de entrevistas aparecerán en itálicas y entre comillas, y los conceptos de la bibliografía consultada aparecerán solo entre comillas.

7 El concurso de *cosplay* consistía en un desfile de los *cosplayers*, quienes además podían optar por realizar una performance (o *perfo*, como le llaman) que (re)creaba situaciones vividas por el personaje en la serie, manga o videojuego, con ayuda de música y/o imágenes. Los ganadores eran elegidos por un jurado y las categorías de premiación por lo general eran: infantil, masculino, femenino, grupal, mención especial y general (el mejor de todos).

través de la venta de objetos (figuras, pelucas, lentes de contacto), la fabricación de trajes a pedido y en función de su trayectoria, se desempeñaban como jurados o como parte del equipo que organizaba los diferentes eventos.

Los estudios de performance (Schechner, 2000b) han llamado la atención hacia el análisis de las conductas realizadas por segunda vez que, en su reiteración, producen estados particulares, emociones, situaciones. Esta dimensión procesual es desarrollada por Turner (1988:80), quien sostiene que la performance posee una estructura diacrónica con componentes cognitivos, volitivos y afectivos. De acuerdo a Schechner (2000a: 2), las performances abarcan un amplio espectro de acciones que incluyen ritual, juego, deportes, entretenimientos populares, artes de la performance, los medios y los roles sociales, profesionales, de género, etc. Blázquez ha empleado esta perspectiva para analizar la incorporación de “relaciones jerárquicas que estructuran la experiencia de los bailes de cuarteto” (2009: 8) en Córdoba, a partir del estudio minucioso de los modos de organizar, estar y danzar de los agentes que participaban en ellos. Siguiendo esta línea, abordo la planificación y la confección de un *cosplay* como fases de la performance de volverse un personaje, es decir, como momentos de “entrenamiento” y “ensayo” previos a la “(re)presentación” (Schechner, 2000b:14). De acuerdo a los *cosplayers*, el trabajo con los *materiales*<sup>8</sup> y el cuerpo que realizaban antes de los eventos anticipaba las emociones que vivirían durante esa jornada, y servía a modo de preparación para presentarse ante la mirada de los demás.

En esta oportunidad, me centraré en el arco de afectos y apegos que se desplegaba entre sentirse cerca de un personaje e identificarse con él, es decir, entre las actividades de tornar al personaje conocido mediante la investigación y encarnarlo a través de la confección de trajes y el montaje de performances. Propongo, entonces, que existe una relación entre la dimensión festiva que se despliega en los eventos de animé y la dimensión afectiva que atraviesa las experiencias de los fans y que se expresa a través de términos como *emociones*, *sensaciones* y *sentimientos*. La atención puesta en el continuum entre persona y personaje es deudora del análisis pionero de Mauss, quien advirtió que estas palabras tenían una etimología común (Mauss; [1938] 1971: 323).

<sup>8</sup> *Materiales* es el término que los entrevistados emplean para aludir a los implementos y objetos usados en la confección del *cosplay*, tales como telas, cartones, alambre, etc.

### ***De sentirse cerca a querer ser un personaje***

Ver series de animación japonesa, jugar videojuegos y leer mangas, entre otros elementos que aparecen en las entrevistas<sup>9</sup> constituyen disparadores del *cosplay*. Las explicaciones ofrecidas al respecto en entrevistas grabadas y otras oportunidades de diálogo<sup>10</sup> se vinculaban con la sensación de proximidad que los fans experimentaban hacia ciertos personajes y las pasiones que estos últimos despertaban en ellos. Esto también se observa en el trabajo de Lourenço sobre los consumos de animé en Rio de Janeiro y São Paulo, donde se establece que uno de los justificativos principales para realizar esta práctica es la ‘identificación con el personaje representado’ (Lourenço, 2009: 271). Podría decirse que el *cosplay* “toma forma al leer o mirar el personaje elegido (...) El nivel de investigación y estudio está en última instancia guiado por los objetivos del cosplayer (participación en un concurso, socialización, etc.)” (Winge, 2006: 68).<sup>11</sup> Además, involucra una disposición del sujeto a ser tomado activamente por esas imágenes, a ser afectado, “puesto en movimiento por otras entidades, humanas o no humanas” (Latour, 2008: 39).

Tal vez una clave para pensar en el poder de esa cultura visual se encuentre en el tipo de sensibilidad “moe” que se corresponde con rasgos estéticos presentes sobre todo en productos de la cultura pop japonesa, tal como explica Azuma (2009): “El término *moe* es usado (...) para referirse al fuerte sentimiento de simpatía sentido hacia los personajes de animé (); connota las fuertes emociones disparadas por una imagen o personaje” (Azuma, 2009: 129). Esta atracción se halla incluida en la propia etimología de la palabra, que cubre desde el “ardor” de la pasión hasta una dimensión de afecto desprovista de connotaciones sexuales. De acuerdo a Azuma, “moe” se refiere tanto a esos sentimientos de deseo de los consumidores por una imagen, como a rasgos puntuales de ciertos personajes que él denomina “elementos *moe*”: formas de hablar, curvas de una figura, color del cabello, trajes particulares, etc. (Azuma, 2009).

Aunque el autor emplea este término para aludir a un comportamiento de consumo posmoderno que estaría guiado básicamente por la producción

<sup>9</sup> Los í nsumos analizados consisten en seis entrevistas en profundidad de un conjunto de veinte entrevistas que realicé durante mi trabajo de campo durante estos años. La mayor parte de ellas tuvo lugar en cafés del centro de la ciudad de Córdoba, extendiéndose por dos horas aproximadamente.

<sup>10</sup> Con ‘ otras oportunidades de diálogo’ me refiero a las conversaciones que sostuve con fans durante los eventos de animé.

<sup>11</sup> La traducción de esta frase y de las demás que son citadas a lo largo del trabajo, es mía.

serializada de simulacros y por el vaciamiento de la experiencia humana con la desaparición de las grandes narrativas, me interesa rescatar el potencial de las emociones incluidas en esa palabra para vincularlos con la variedad de historias con las que me encontré en mi trabajo de campo. Partir de la “apropiación” como operación hermenéutica para entender las diferentes trayectorias (Schneider, 2006) me llevó a considerar el conjunto de sensaciones que las imágenes provocan, como así también los contextos en los que se sitúan estas experiencias. Mi objetivo es traer aquí las narrativas particulares de quienes encontraron un sentido para sí mismos y sus vivencias en la acción de conocer y encarnar sus personajes preferidos.

La construcción del apego se producía, en una primera instancia, a partir del sentimiento de cercanía con un personaje que era expresado con las palabras *identificación* o *gusto* y que se presentaba de una manera doble: se trataba tanto de sentirse como el personaje en determinadas situaciones, como de reconocer que esa cercanía se había producido porque el personaje en cuestión ya era previamente parecido a la persona. Para explicar la proximidad que sentía hacia Sailor Mars, personaje de Sailor Moon, María<sup>12</sup> destacaba la duración de la serie televisiva, que mostraba a lo largo de los capítulos un crecimiento o evolución de los personajes y una trama cada vez más compleja. Asimismo, esta emisión continua se correspondía con su práctica diaria de visionado de la serie, que hacía que pudiera percibir el cambio en los personajes. En su caso, el vínculo con Sailor Mars se daba a partir del reconocimiento de que era *temperamental* como ella y de que con el avance de la serie iba modificando sus actitudes. En su trayectoria como *cosplayer*, María se remontaba a su infancia y recordaba que ya desde chica le atraía la idea de vestirse y actuar como princesa, por lo que establecía que “*hacía cosplay sin saber lo que era el cosplay*”. Aunque esto no se presentó en todos los casos, otros jóvenes a quienes entrevisté mencionaron haber tenido experiencias similares, es decir, el deseo de volverse un personaje sin saber que esa práctica tenía un nombre específico ni que se realizaba asiduamente en eventos de animé.

Las historias de encuentro con la cultura pop japonesa se enmarcan en narrativas de iniciación que incluyen un fuerte componente de conversión y transformación (Cavicchi, 1998; Benzecry, 2012).

12 Al momento de la entrevista, María tenía 21 años. Había empezado a cursar la carrera de Veterinaria en la Universidad Católica de Córdoba, pero luego había abandonado los estudios. Realizaba un voluntariado en el cuidado de animales, estaba en la búsqueda de trabajo, y vivía con su madre y su novio en un barrio ubicado al sudeste de la ciudad de Córdoba.

Tanto si la epifanía ocurría frente a la pantalla, como en eventos o a través de revistas en los que se revelaba la realización colectiva de una práctica antes imaginada en solitario, puede decirse que involucraba un proceso de construcción de sí y de reconocimiento entre pares con esa afición en común. En la mayor parte de los casos se evidenciaba una combinación entre un patrón de conversión de cambio súbito y otro de tipo volitivo (Cavicchi, 1998: 46), en el que las transformaciones eran graduales y tenían lugar a través del descubrimiento progresivo de los personajes y las series.

El desarrollo de conocimientos detallados acerca de los personajes era uno de los requisitos indispensables del *cosplay*, ya que la caracterización y la apropiación de actitudes del mismo constituían uno de los principales atractivos de esta práctica. Los entrevistados destacaban que la emoción de poder vestir trajes particulares durante los eventos se vinculaba a tareas de investigación que previamente habían desarrollado sobre los personajes para poder caracterizarlos. Se trataba de captar y presentar no solo las características físicas (vestuario, color del cabello y maquillaje), sino también gestos, líneas de diálogo y modos de comportamiento.

El proceso de *hacer cosplay* se sustentaba en una relación con personajes que por diferentes motivos eran percibidos como cercanos y generaban un impacto en los sujetos, ya sea por su historia o por su apariencia. Dicho proceso tomaba forma a partir de prácticas de inmersión en la trama que remiten a la experiencia de ver televisión como “peregrinaje simbólico”, tal como la define Brooker (2007). En su estudio sobre espectadores de la serie ‘The X Files’, este autor observa que los modos ritualizados de relacionarse con la ficción llevan “al fan un poco por fuera de las estructuras normales y podría decirse hacia una zona fronteriza liminal entre el mundo real y la diégesis, donde el espectador come los mismos aperitivos o viste las mismas ropas que los personajes en pantalla” (Brooker, 2007: 155). Esta modalidad de recepción de los productos audiovisuales puede compararse con las actividades de lectura entendidas como cacería furtiva de significados textuales por De Certeau (2000).

La creación de un espacio poroso con respecto a la ficción posibilitaba concebir la relación del sujeto con los personajes a partir de los puntos en común que estos tenían con su propia trayectoria y sus intereses. Juan,<sup>13</sup> quien hacía *cosplays*

13 Cuando hicimos la entrevista, en mayo de 2013, Juan tenía 20 años. Había cursado sus estudios secundarios en la provincia de San Luis y se había mudado a Córdoba para estudiar Veterinaria en la Universidad Católica de Córdoba. Como *hobby* hacía figuras de ‘Pokémon’ en porcelana fría, que vendía por internet y en

principalmente del universo de la serie Pokémon, explicaba que la selección se daba a partir de esas similitudes y se sustentaba en un proceso de investigación y acercamiento hacia el personaje: *“me gusta acercarme lo más que puedo (...) Me encanta ver qué esconde realmente.”* Por su parte, María afirmaba que con la observación de rasgos en común era suficiente para querer hacer el personaje eventualmente y que, una vez tomada la decisión, se dedicaba a profundizar en el tema a través de la búsqueda de información. Sus elecciones incluían un abanico variado de personajes que le gustaban como Natsuo, un niño de 11 años de la serie *Loveless*; como así también a Cynthia Velásquez del videojuego *Silent Hill*, a quien quería comprender mejor, y Hungría de la serie *Hetalia*, alguien que ella quería ser, por su carácter fuerte y decidido. Aquí resulta interesante el relato acerca del *cosplay* de Cynthia Velásquez porque revela una operación de apropiación producida a través de un vínculo inesperado con un personaje que al principio no le gustaba y cuyas actitudes llegó a comprender al *“hacerla propia”*, esto es, mediante su caracterización. La atracción que las imágenes lograban ejercer -podríamos decir, pensando en el análisis de Azuma (2009), su *“moe”*- era tan intensa que los *cosplayers* se abandonaban a esa sensación y decidían confeccionar un traje, aunque se tratara de un personaje que no les resultaba agradable o con el que no estaban lo suficientemente familiarizados en una primera instancia.

Como el aspecto físico era otro de los elementos a tener en cuenta, se daban casos de *cosplayers* que comenzaban haciendo personajes que podían encarnar más fácilmente, ya sea porque tenían trajes simples o porque no demandaban mucho en materia de exposición y actuación. En otras situaciones y a medida que asistían a los eventos, preferían personajes estéticamente más complejos y cuya elaboración supusiera un desafío. Estas elecciones marcaban sus cambios como fans y su crecimiento como *cosplayers*, es decir, servían para la construcción de una trayectoria en el *fandom*<sup>14</sup> local. La participación en eventos impulsaba estas actividades, ya que previamente o durante esas jornadas, se planificaban *cosplays grupales* y se establecían contactos para poder realizar diversos proyectos en conjunto. A la atracción que ciertos personajes ejercían por su personalidad o su

ferias de artesanías.

14 *Fandom* proviene de la contracción de las palabras *“fans”* y *“kingdom”* y significa *“reino de fans”*. En las entrevistas y en otros contextos es empleada para designar al grupo de fans local. A veces trasciende esta asociación con *“grupo”* y señala un lugar específico. Así, por ejemplo, se habla de cosas que suceden *“en el fandom”*.

aparición, podemos sumar entonces la influencia de amigos y conocidos que generaban propuestas para participar del concurso, o simplemente para circular por el evento con un *cosplay* que deseaban hacer. Como me contaba Érica,<sup>15</sup>

E – *Generalmente hay varias opciones [para hacer cosplay]: o el personaje te encanta, lo amás y decís: ‘bueno, lo voy a hacer’ o es un personaje del que estás enamorado como me pasó a mí, que por más que sea un chico lo hacés o lo intentás hacer, o para hacerle la gamba [el favor] a alguien. Hubo muchas veces que hice cosplay de personajes que no conozco, pero mi compañero sí y le faltaba alguien. Entonces decía: ‘sí, bueno, está bien, voy a ver qué onda.’<sup>16</sup> Lo que sí, investigo. Cuando no conozco al personaje investigo quién es, qué hace, busco videos, busco historias, busco todo lo que haya, imágenes, fan arts, todo, y ahí me decido y le digo “sí, está bien, me cae bien el personaje”. Me tiene que caer bien el personaje, si no, no lo puedo hacer, es la verdad.*

C – *¿Caer bien por qué, cómo?*

E – *Te cae bien la historia, la personalidad. Ya, ahí, pasa de lo físico, si te gusta el personaje, si se ve lindo o no (Registro de entrevista, Érica, 08/05/2013).*

Aquí podemos observar, una vez más, que desde la perspectiva de los *cosplayers* consultados, era importante conocer el personaje previamente o volverlo conocido a través de la investigación y el estudio. Este proceso de apropiación comporta, tal como lo define Schneider, una serie de operaciones por medio de las cuales los elementos culturales apropiados son investidos de nuevos significados y, a su vez, aquellos que se apropian de ellos son transformados y pueden asumir nuevas identidades (Schneider, 2006). El impacto causado por una serie, manga o videojuego y por un personaje de esos mundos narrativos generaba cambios que se manifestaban en la acción de sentirse conmovido o *enamorado*. Esos compromisos se activaban en el proceso de buscar información, como así también en las tareas de imaginar las performances que

15 Al momento de la entrevista, Érica tenía 20 años y estudiaba Licenciatura en Economía y en Administración de Empresas en la Universidad Nacional de Córdoba. No tenía un trabajo formal y obtenía ingresos para realizar sus trajes de un emprendimiento de producción de *cosplays*. Vivía con su familia en el norte de la ciudad de Córdoba, en un barrio cercano a la zona céntrica.

16 *“Ver qué onda”* es una locución que alude a examinar las posibilidades de la ejecución o no de una acción y sus consecuencias.

permitirían transformarse en el personaje. De esta manera, hacer *cosplay* no sólo se trataba de sentirse cercano al personaje, sino de situarse lo más cerca posible a través del trabajo sobre sí y la fabricación de trajes.

### **Hacer realidad la fantasía: producción de trajes y cuerpos**

La producción de un *cosplay* colocaba al cuerpo en un primer plano, lo volvía visible en tanto relación de similitud con el personaje que se deseaba encarnar. Así, el color de piel y del pelo, el peso y la altura propios se convertían en datos importantes que debían ser tenidos en cuenta a la hora de considerar la elaboración de los trajes. Puede pensarse esto a partir del pasaje entre similitud y verosimilitud, ya que los personajes no sólo debían ser parecidos para quienes los hacían, sino creíbles para los que observaban el *cosplay* y lo evaluaban. Los materiales empleados y determinadas técnicas de confección podían, en diversas circunstancias, ayudar a ocultar o resaltar partes del cuerpo. Érica, por ejemplo, había aprendido trucos de cuidado corporal y fue durante un año al gimnasio para poder encarnar a Angewomon, el personaje con el que más se sentía *identificada* y que significó para ella un salto en su trayectoria como *cosplayer*.

Con respecto a la piel, en algunos casos se optaba por la aplicación de capas de base para ser más parecidos a los personajes. La elección de accesorios como pelucas y lentes de contacto también resultaba crucial, en la medida en que su ausencia podía generar críticas entre los que formaban parte del público del concurso. En los eventos, mientras observaba los desfiles, escuché comentarios acerca de estos puntos, que eran realizados tanto para reconocer la similitud —y por ende, la verosimilitud—, como para señalar que algún rasgo en particular alejaba la caracterización de la imagen plasmada en la serie de animación. En ese sentido, los aplausos, gritos y risas se volvían índices de la aprobación o rechazo del *cosplay*, y constituían modos de evaluar si la performance había sido o no feliz.

La cuestión del parecido en cuanto al traje, los accesorios y la performance no era solo un elemento con el que la persona que deseaba hacer un *cosplay* se enfrentaba, sino que también era relevante para definir el concurso de *cosplay*, que constituía el punto más alto de los eventos. Esto apareció en la entrevista con uno de los jurados de dicho concurso, quien se explayaba sobre el tema de la similitud del *cosplayer* con el personaje a la hora de evaluar el desempeño de los participantes. Para él, se trataba de decidir en el momento y en base a la presencia en el escenario, ya

que se valoraba la similitud con relación a la actitud. Por ese motivo me decía: “*es una competencia que va más allá del físico, pero tampoco va tan lejos del físico hay algo*”.

Considerando la necesidad de situarse lo más cerca posible del personaje que se quería encarnar, gran parte de las historias que me fueron contadas giraban en torno a los *sacrificios* que se hacían para lograr una imagen y una personificación acordes, como así también para conseguir los materiales y fabricar los trajes. De acuerdo a Wacquant (2006), quien analizaba las prácticas de boxeadores de un club del gueto negro de Chicago, el *sacrificio* constituye el código ético y moral que regula las vidas de los boxeadores: “Es al mismo tiempo *leitmotiv*, *motto*, *mantra* y fórmula mágica para abrir la puerta del éxito y descubrir la escalera dorada que conduce al ‘gran momento’” (Wacquant, 2006: 140).<sup>17</sup>

Hacer *cosplay* era una actividad que demandaba tiempo, recursos y que, como vimos, implicaba prestar atención al cuidado de sí. De este modo, se tornaba más accesible para los jóvenes entrevistados, ya que carecían de trabajo fijo y cursaban estudios universitarios. Sin embargo, no todos podían costearse los trajes con materiales de calidad y, en consecuencia, desarrollaban proyectos de venta y emprendimientos cuyos ingresos se destinaban a estos fines. Otros, como María, retrasaban la confección hasta que conseguían reunir el dinero necesario para comprar las telas adecuadas y realizar el traje teniendo en cuenta todos sus detalles.

El *sacrificio* realizado, además de consistir en un conjunto de reglas implícitas, un camino de ascesis que se debía seguir para lograr un buen *cosplay*, configuraba un conjunto de experiencias contra las cuales se medían los resultados obtenidos en las instancias de concurso y las observaciones acerca de los trajes. Así, en situaciones de triunfo, los comentarios posteriores en páginas personales de redes sociales como Facebook y en los propios eventos, resaltaban los esfuerzos previos que los habían llevado hacia ese lugar y que habían posibilitado el reconocimiento posterior, expresado en compensaciones monetarias y en diplomas que acreditaban la participación exitosa del concursante. Érica, por ejemplo, ganó el concurso de *cosplay* durante un evento del año 2011 y cuando subió a recibir el diploma agradeció a su familia y a su modista por su apoyo.

<sup>17</sup> Tomo la categoría de *sacrificio* de Wacquant (2006) como metáfora para enmarcar conceptualmente las acciones que tienen como común denominador el esfuerzo, el establecimiento de prioridades y el trabajo sobre el cuerpo, y que aparecieron en diversas entrevistas como constitutivos de las experiencias de quienes producen sus propios *cosplays*.

Esa experiencia también operaba como referencia en los casos en que no se obtenían premios o comentarios elogiosos. Con frecuencia las críticas a los eventos, a los jurados de los concursos e incluso a otros *cosplayers* giraban en torno a la arbitrariedad de la evaluación y la falta de consideración del esfuerzo invertido en la elaboración de los trajes. La realización de entrevistas por parte del jurado del evento Córdoba Anime Fest<sup>18</sup> era, para muchos, una oportunidad para mostrar cómo confeccionaron los *cosplays*, qué materiales usaron y también para contar los *sacrificios* a los que se sometieron para lograr esos resultados.

Cada elemento que componía el *cosplay* tenía su historia: una pizzera podía volverse un escudo; un pedazo de metal encontrado en la calle podía convertirse en una espada; un saco de piel viejo era reutilizado para elaborar una falda; una campera de jean era recortada, teñida y así se transformaba en otra prenda. Lo que la imagen no revelaba a simple vista, aquello que resultaba difícil de desentrañar incluso para los jurados y los presentes en las convenciones, lo contaban los propios *cosplayers*. Ellos por lo general se mostraban dispuestos a relatar sus historias, destacando las dificultades que los habían llevado a soluciones creativas y las noches sin dormir para poder cumplir con los más mínimos detalles de confección.<sup>19</sup>

Como presento en estos relatos, el *cosplay*, surgido de los apegos con personajes específicos, se desarrollaba como una empresa colectiva que involucraba una producción doméstica con ayuda de familiares y amigos. Su elaboración consistía en el proceso de construcción de un personaje a partir de la búsqueda de imágenes en internet –del personaje, como así también de otros *cosplays*–, el ahorro para comprar los elementos necesarios, la producción del traje y la instancia de presentación que tenía lugar en las convenciones. Para los *cosplayers* entrevistados, el esfuerzo era considerado necesario para la participación en el concurso, en tanto el traje y el momento sobre el escenario funcionaban como índices de las posibilidades diferenciales de adquirir –y trabajar sobre– los materiales, y de la dedicación de tiempo en la preparación de una performance. Estos aspectos, a su vez, eran leídos en estrecha relación con el amor sentido hacia los personajes encarnados.

18 Córdoba Anime Fest es un evento de animé que se realiza en la ciudad de Córdoba desde abril de 2009.

19 Participé en dos oportunidades de las entrevistas que los jurados realizan a los *cosplayers*. Una en el evento Córdoba Anime Fest 9 (9/03/2013) y otra en el Córdoba Anime Fest Xtreme (10/08/2013). Los elementos que menciono en el cuerpo del texto aparecieron en esas entrevistas y figuran en mis notas de campo de esas jornadas.

La materialización de cuerpos se vincula al aprendizaje de técnicas corporales, concepto acuñado por Mauss (1979) para referirse a actos eficaces tradicionales, esto es, usos del cuerpo que se sedimentan a partir de su continua repetición, dando lugar a hábitos. Dichas técnicas se manifestaban en la acción de posar y actuar como los personajes, para lo cual se realizaba, como decíamos en el apartado anterior, una labor de investigación previa acerca del mismo, de su historia y de las imágenes y videos que circulaban en internet. Con relación a esto, María relataba que para interiorizarse con Hungría de Hetalia, debió ver documentales para aprender sobre el manejo de espadas. Al respecto, Juan me contó que para producir sus trajes de Pokémon primero moldeaba los personajes en porcelana fría para poder tener una idea cabal de cómo debía verse el traje desde diferentes ángulos. En su relato aparecía también la importancia de las dimensiones del personaje, ya que la mayor parte de las veces él diseñaba sus trajes como réplicas a escala. Si se trataba de un personaje pequeño, realizaba el traje hasta la mitad de la pierna y se presentaba en el escenario arrodillado; en otros casos, en cambio, empleaba la totalidad de su cuerpo y caminaba erguido.

Esas tareas de investigación y aprendizaje eran concebidas como ejercicios de creatividad y formas de homenajear a los personajes y sus creadores, como también al público de las series, películas y videojuegos. A menudo eran pensadas como acciones que desafiaban el propio diseño de los personajes, es decir, como una lucha con y contra esos diferentes medios para trasladar las imágenes de la ficción a la *vida real*. En ese sentido, puede también pensarse la dimensión del esfuerzo en relación a una evaluación personal de lo que cada uno conseguía llevar a cabo, independientemente del premio o la valoración obtenida por parte del público.

### **A modo de conclusión**

Como hemos visto a lo largo de este trabajo, en la relación continua con mercancías de la cultura pop japonesa, los jóvenes entrevistados se encontraban con mundos narrativos que presentaban a distintos personajes. A través de la confección de trajes y del trabajo sobre sí para aprender técnicas corporales, se volvían el personaje previamente visualizado y seleccionado de entre las demás posibilidades. Este proceso se encontraba atravesado por el afecto que los fans sentían hacia los personajes y sus historias, y la atracción que estos eran capaces de generar –su “moe”– aparecía en los relatos como el catalizador del deseo de *hacer cosplay*. El conjunto de prácticas descrito involucraba tareas de investigación, la

compra de los materiales y la producción del traje, junto a la presentación del mismo en eventos de animé. En estos, el momento más importante era el concurso de *cosplay*, en el que los participantes desfilaban en un escenario frente al público, aunque previamente circulaban por los salones sacándose fotos con quienes así lo solicitaban.

Las experiencias de los *cosplayers* con las imágenes fotográficas las situaban como medios de aprendizaje y evaluación del progreso propio a lo largo de los años. Para los fans, los apegos que los unían a personajes de series, mangas y videojuegos eran similares a aquellos que los vinculaban a los *cosplayers* que *hacían* a esos personajes. Tomar una foto del personaje y/o salir en la fotografía junto a él pueden considerarse como algunas de las tantas operaciones de apropiación que resignificaban las mercancías y las situaban en diferentes contextos. No resulta extraño, entonces, que una de las actividades más importantes que realizaban los *cosplayers* reconocidos en los eventos a los que eran invitados fuera la venta de fotografías firmadas. Quienes compraban esas fotografías las elegían según los personajes, y su admiración por los *cosplayers* se sostenía en la capacidad de estos de posar y lograr una buena (re)presentación de los mismos. De manera similar, como hemos visto, la confección de los trajes se derivaba de la búsqueda de imágenes del personaje y del análisis detallado de lo que ya se había realizado previamente, con el fin de incorporar algún detalle *original*.

La similitud con el personaje era un valor a ser conquistado a través de esfuerzos individuales y colectivos, y de un proceso de adaptación del cuerpo que suponía la incorporación de modos de posar y actuar como el personaje a partir de la acción de ver las series, jugar a los videojuegos, buscar imágenes y dialogar con otros acerca de estos aspectos. Implicaba el desarrollo de un “conocimiento táctil” (Taussig, 1993: 25) que ponía en juego habilidades manuales y técnicas de costura, y daba impulso a un circuito de comercialización y préstamo de materiales tan variados como pelucas, lentes de contacto y armas. Junto al desarrollo de técnicas que se convertían en herramientas para dar verosimilitud al *cosplay*, debemos considerar, además, los cambios en la experiencia personal que conducían a realizar otra lectura de los personajes, de sí mismo y también a procesos que transformaban un *hobby* en un trabajo.

Schechner (2011) señala la diada de “transporte” y “transformación” que se encuentra en toda performance teatral y que se vincula a los tipos de participación y sus consecuencias diferenciales: en el caso del transporte, el performer va y vuelve al

punto de partida, mientras que en la transformación se produce una modificación temporaria o permanente de su posición, estatus y/o identidad. En los eventos estudiados, que tuvieron lugar en la ciudad de Córdoba entre 2009 y 2013, tanto la audiencia como los *cosplayers* sufrían cambios, eran transportados y transformados, se emocionaban, reían y disfrutaban. Estos últimos, particularmente, experimentaban la relación con el personaje de una manera cercana e intensa debido al proceso realizado para llegar a ese lugar, a ese día, a ese instante preciso de caracterización que les permitía volverse el personaje elegido. Así, los momentos previos de ensayo y entrenamiento los preparaban para “experimentar un rearrreglo temporario de sus cuerpos/mentes” (Schechner, 2000: 89).

La elección de un personaje significativo y la producción material y emocional de sí imposibilitaba concebir los trajes como disfraces. Así, María decía que el *cosplay* era un *hobby*, un juego que ella tomaba en serio: “veo el *cosplay* no solamente como el juego de disfraces, sino que lo veo también como algo que tiene que ser más interno, como algo de lo que alguien tiene que estar convencido”. Juan se refería a esa experiencia en términos de la incorporación de una *esencia* a partir del proceso de devenir otro gracias a los esfuerzos realizados y a las modificaciones que se experimentaban durante las fases que anticipaban la acción de *cosplay* en eventos. Como resultado de ese cúmulo de prácticas, emociones y experiencias condensadas en el *cosplay*, los fans cambiaban, y los trajes y las fotografías se volvían objetos mágicos capaces de evocar el afecto que unía a personas y personajes en una misma trama.

### Bibliografía

- AZUMA, H. (2009) *Otaku. Japan's Database Animals*. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- BENZECRY, C. (2012) *El fanático de la ópera. Etnografía de una obsesión*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- BLÁZQUEZ, G. (2009). *Músicos, mujeres y algo para tomar. Los mundos de los cuartetos en Córdoba*. Córdoba: Ediciones Recovecos.
- BROOKER, W. (2007) “A Sort of Homecoming: Fan Viewing as Symbolic Pilgrimage” en: Gray, J.; Sandvoss, C. and Harrington, C. L. (Eds.) *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World*. New York and London: New York University Press.
- CAVICCHI, D. (1998) *Tramps Like Us. Music and Meaning among Springsteen Fans*. New York: Oxford University Press.

- DE CERTEAU, M. (2000) *La invención de lo cotidiano 1. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.
- LATOURET, B. (2008) "Como falar do corpo? A dimensão normativa dos estudos sobre a ciência" em: Nunes, J. A.; Roque, R. (Orgs.) *Objectos Impuros: experiências em estudos sobre a ciência*. Porto: Edições Afrontamento, pp. 39-61.
- LOURENÇO, A. L. C. (2009) *Otakus. Construção e representação de si entre aficionados por cultura pop nipônica*. Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Museu Nacional, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Mimeo.
- LUYTEN, S. (Comp.) (2006) *Cultura Pop Japonesa. Mangá e Animê*. São Paulo: Hedra.
- MAUSS, M. (1979) "Técnicas y movimientos corporales" en: *Sociología y Antropología*. Madrid: Tecnos.
- SCHECHNER, R. (2000a) *Performance Studies: An Introduction*. London and New York: Routledge.
- \_\_\_\_\_ (2000b) *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- \_\_\_\_\_ (2011) "Performers e espectadores - transportados e transformados", *Moringa - Artes do Espectáculo*. João Pessoa, v. 2, n. 1, jan./jun., 2011, pp. 155-185.
- SCHNEIDER, A. (2006) "Theoretical Foundations: On Appropriation and Culture Change" en: *Appropriation as Practice: Art and Identity in Argentina*. New York: Palgrave Macmillan. Capítulo 2:
- TAUSSIG, M. (1993) *Mimesis and Alterity. A Particular History of the Senses*. New York and London: Routledge.
- TURNER, Victor. (1988). "The Anthropology of Performance" en *The Anthropology of Performance*. New York: PAJ Editions.
- WACQUANT, L. (2006) *Entre las cuerdas. Cuadernos de un aprendiz de boxeador*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- WINGE, T. (2006) "Costuming the Imagination: Origins of Manga and Anime Cosplay" en: *Mechademia*, Volume 1, 2006, pp. 65-76, University of Minnesota Press.

Citado. DÍAZ, María Cecilia (2018) "Vestir las esencias: experiencias de cosplayers en Córdoba" en Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad - RELACES, N°28. Año 10. Diciembre 2018-Marzo 2019. Córdoba. ISSN 18528759. pp. 67-75. Disponible en: <http://www.relaces.com.ar/index.php/relaces/article/view/523>.

**Plazos.** Recibido: 18/13/17. Aceptado: 20/07/18