



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



• Prototipo Profesional •

## DEBAJO DEL DISFRAZ "COSPLAY"

(PORTAFOLIO FOTOGRÁFICO)



Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Tesina que presenta: Roxana Xochitlquetzal Atilano Quintero

Para obtener el título de Licenciado en Ciencias de la Comunicación

Asesora: Adela Mabarak Celis

Ciudad Universitaria, CDMX, 2016



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Universidad Nacional  
Autónoma de México

**"La fotografía es un secreto  
acerca de un secreto."**

**Cuanto más te diga,  
menos sabrás."**

**Diane Arbus**

# ÍNDICE

**Diseño: Xochitlquetzal Atilano**

**Todas las imágenes mostradas pertenecen a sus respectivos autores.**

**Prohibida cualquier reproducción parcial o total, sin autorización.**

INTRODUCCIÓN	El principio de un proyecto .....	07
CAPÍTULO 1. EL COSPLAY	1.1 Definición .....	12
	1.2 Clasificación .....	15
	1.3 Historia general del Cosplay .....	19
CAPÍTULO 2. INTRODUCCIÓN DEL COSPLAY EN MÉXICO	2.1 La muerte de Superman.....	24
	2.2 El acontecimiento: Stan Lee y Todd Mc Farlane en México .....	30
	2.3 Los medios y el anime .....	34
	2.4 El ingreso de México al WCS .....	38
	2.5 El auge de las convenciones y su proyección en medios .....	42
	2.6 México ganador del WCS 2015 .....	44
CAPÍTULO 3. DEBAJO DEL COSPLAY	3.1 Disfrazarse como un pasatiempo .....	48
	3.2 El lado oscuro del cosplay .....	51
	3.3 Preguntas básicas para entender el Cosplay .....	54
	3.4 El significado de ser Cosplayer .....	60
	3.5 De la visión de un Cosplayer .....	65

## Dedicatorias

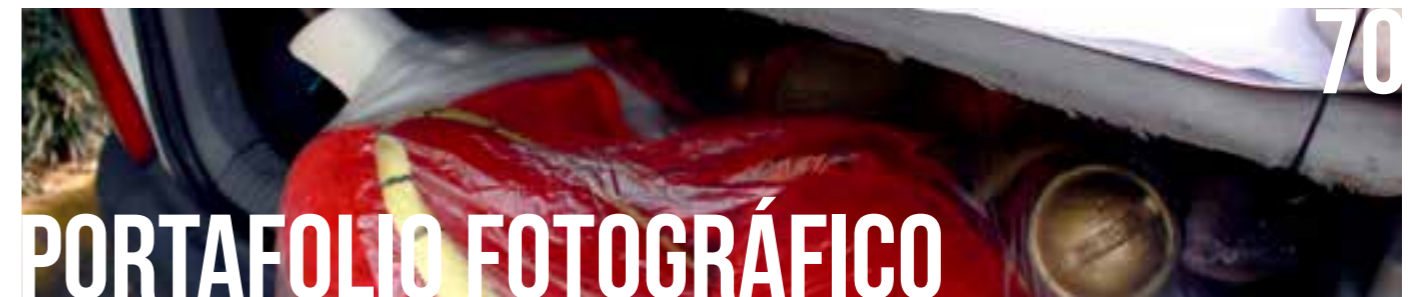
*A J por enseñarme a vivir de nuevo.*

*A MA por tu apoyo incondicional.*

*A mi familia por su cariño (a su manera)*

*A mis amigos, por que siempre saben que decirme en cualquier circunstancia.*

*A los que no creen en mí, por que me ayudan a seguirme superando cada día.*



CONCLUSIÓN	.....	95
ANEXOS	.....	99
FUENTES DE INFORMACIÓN	.....	107
DATOS TÉCNICOS	.....	111

# INTRODUCCIÓN



Xochiel, Personaje Duela Dent como el Joker. Foto cortesía Ricardo Alvarez

El proyecto que se presento comenzó como una tarea escolar, (en este caso un reportaje), que poco a poco se fue transformando en una investigación de campo la cual me llevó a muchos lugares aportándome datos que parecían ajenos, sin embargo, tenían un punto en común denominado Cosplay.

Hablando con sinceridad, la intención original de este trabajo era entender mi propia afición al mundo del disfraz y llevarlo a un contexto de un retrato simple para presentar un portafolio fotográfico de personas en trajes de fantasía. Nada más alejado de la realidad que viven todos aquellos que participan dentro de este tipo de expresión visual, donde la fotografía tiene una íntima relación con el proceso de comunicación interpersonal.

El momento clave fue un comentario en el facebook de uno de mis contactos, el cual generó la pregunta acerca de la historia de este movimiento. Sin éxito, busque algún texto mexicano de consulta referente al tema. Encontré algunos datos en la red de investigaciones de otros países, para México había videos, reportajes y muchos testimonios aislados de gente dentro del medio de las convenciones (incluso conozco a muchos de ellos en persona), hablando sobre varios sucesos relevantes a través de los años, pero sin una guía particular acerca de cómo se ha desarrollado este fenómeno.

Mi trabajo de investigación se fundamenta, en gran parte, de las entrevistas realizadas a muchos personajes involucrados con el movimiento de Cosplay, ya sea de manera directa o indirecta.

Cosplayer en la ciudad. Foto cortesía Ivan Lara (Fotografía que inspiró a la realización de este trabajo de investigación así como al ensayo fotografico)



quienes lo han vivido e incluso han sido parte importante para que hoy en día, el pasatiempo de disfrazarse sea visto como algo común entre los fanáticos de la animación japonesa y los cómics. La otra parte es la recopilación personal de vivencias y reflexiones, desde un punto de vista como comunicador social dentro de un mundo cada vez más digitalizado.

Los dispositivos electrónicos que existen ahora nos permiten estar en constante proyección con otros a través de las redes sociales y es ahí donde la fotografía ha encontrado su propio rumbo. Con disfraz o sin él los retratos junto con los autorretratos, -es decir "selfies",- son ahora parte de la vida cotidiana de las personas, que buscan satisfacer su parte narcisista presumiendo cualquier hazaña en todo momento aprovechando la inmediatez de la comunicación digital.

El hecho de observar una fotografía de una persona portando un disfraz, o mejor dicho, un cosplay, no es en sí mismo un dato suficiente para entender todo el contexto. Incluso los mismos cosplayers desconocen mucha de la trayectoria que ha tenido el fenómeno Cosplay como manifestación cultural de nuestra Ciudad durante las últimas décadas. No existen suficientes investigaciones ni teorías al respecto, por lo cual este trabajo busca contribuir con varias piezas de ese rompecabezas histórico y llegar a un acercamiento

más profundo de como el Cosplay se ha introducido a nuestra cotidianeidad, hasta llegar a ser visto como una actividad más de entretenimiento, (aunque aún incomprendida), al menos parcialmente aceptada.

La presente investigación consta de tres capítulos que nos van a ayudar a entender el Cosplay desde el inicio de la actividad como algo improvisado entre jóvenes fans, hasta su especialización a un grado de actividad remunerada.

El Primer Capítulo define el concepto de Cosplay en sus características esenciales de manera general, a partir de la significación lingüística de su idioma de origen (japonés - inglés) el cual ya empieza a generar un concepto propio retomado por varios autores. De ahí surge una propuesta de clasificación en sus diferentes interpretaciones según ciertas características de elaboración, proyección e interpretación, misma que ha perdurado hasta nuestros días, a la cual se podrán agregar más en un futuro. Para su mejor entendimiento se anexan dos cuadros sinópticos elaborados con base a la investigación de campo donde se resumen primero las características de lo que se considera "ser Otaku" y en segundo lugar, diversas categorías o variaciones a las que ha llegado el cosplay.

El Segundo Capítulo narra en una cronología de más de 20 años, donde empezaron a surgir los Eventos Especializados en los temas de cómics, anime y videojuegos, los cuales fueron creando un espacio propicio para el pasatiempo de disfrazarse en la Ciudad de México, la cual ha sido la base para proyectar esta actividad hacia todo el país. En este apartado, las entrevistas con organizadores, editores y gente dentro de la Organización de convenciones, fueron la principal fuente para recolectar los datos, ya que *no hay información precisa*, salvo algunas notas mediáticas aleatorias (Véase listado de entrevistados y cápsulas en la bibliografía).

La mayoría de los entrevistados recuerdan muchas anécdotas al respecto junto con algunos acontecimientos mediáticos que fueron los puntos de referencia en la historia del cosplay en México, hasta llegar a la máxima presea de reconocimiento en el año 2015, dentro del gran Concurso Anual en Japón (WCS) patrocinado por una televisora local.

El Tercer Capítulo nos muestra desde un ángulo más comunicativo, como es el comportamiento de este grupo de seguidores en dos parámetros: individual y grupal, como se ven a sí mismos, su percepción de la actividad que están realizando, así como parte del comportamiento aceptado para pertenecer a este grupo social

con algunas de las variantes relacionadas, como lo es la especialización en retratos de gente disfrazada. De nuevo las entrevistas, nos dan un aspecto humano y sensible de lo que significa la aspiración de querer ser otro, al menos por un breve lapso de tiempo.

Finalmente, el portafolio que presento es parte de un ejercicio de Ensayo Fotográfico que alude a la parte menos rígida del pasatiempo, desde dos perspectivas principales: la persona durante el proceso de caracterizarse y la persona cuando ya se ha transformado, e incluso tomando la actitud del personaje que representa. No se trata de poses ensayadas, ni de estilos fashionistas que alteran la realidad o llegan a manipularla para ganar un concurso de belleza, sino de personas que se disfrazan por diversión y que me permitieron documentar a través de la lente de una cámara fotográfica, un poco de su propia vida.

Universidad Nacional  
Autónoma de México

# CAPÍTULO 1: EL COSPLAY

# 1.1 DEFINICIÓN

La historia del Cosplay, proviene desde entender el fenómeno otaku surgido en Japón. En un sentido general dicho concepto se utiliza como calificativo para señalar un tipo de afición: un otaku es un fan de algo. Sin embargo en su idioma original el término se considera como ofensivo pues el concepto "fan" está relacionado con la "obsesión" en un grado extremo o incluso enfermizo, aunque en nuestro contexto es percibido de una manera muy diferente.<sup>(1)</sup>

El término Cosplay fué acuñado en 1984 por Nobuyuki Takahashi quien trabajaba para el estudio japonés Studio Hard, mientras se encontraba en la Convención de Ciencia Ficción Worldcom, realizada en Los Angeles, Estados Unidos. Él estaba muy impresionado por la cantidad de disfraces que vio tanto de anime como de ciencia ficción y lo reportó a varias revistas japonesas, pero para poder expresarlo usó un método común oriental de abreviación uniendo las dos primeras partes de cada palabra para formar un concepto independiente. Así la palabra COSTume se convirtió en kosu (コス) y PLAY se volvió pure (プレ).

De las diferentes ramas de otakus se desprende una muy particular que ha ganado terreno a lo largo de los años: el Cosplay コスプレ, [kosupure] contracción de los términos del inglés COSTume (disfraz) y PLAY (jugar), término empleado desde los años 90's para designar la práctica o actividad -realizada principalmente por jóvenes-, que consiste en disfrazarse de algún personaje inspirado en un manga, anime, película, libro, comic, videojuego o incluso cantantes o grupos musicales

1 Jimenez García, César Adrian; Otakus Jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y medios de comunicación. Tesis FCPyS, UNAM 2011. P.79

reales para interpretar e igualarlo lo más posible. Aquellos que siguen esta práctica son conocidos como Cosplayers, siendo para ellos una de sus principales aficiones.<sup>(2)</sup>

Aunque el término y la idea no son puramente del Imperio Nipón sino también estadounidense, lo cierto es que fue en Japón donde se desarrolló este fenómeno con tal intensidad que se extendió a todo el mundo. Incluso se crearon categorías para diferenciar estilos, gustos y complejidad de los disfraces. A los seguidores de este grupo se les denomina Cosplayers; actualmente ha crecido tanto este grupo social que a pesar de algunas opiniones contradictorias, se puede llegar a clasificar como una nueva tribu urbana dentro de nuestra Sociedad Mexicana.

La antropóloga estadounidense, Jessie Gagnon, quien radica en Japón desde hace varios años estudiando el fenómeno del Cosplay, nos dice:

*"El Cosplay se ha llamado de muchas maneras: pasatiempo, forma de arte, cliché adolescente, movimiento de la moda, evento social, proceso de diseño, desprendimiento de la sociedad o simplemente una actividad para no aburrirse. Todas estas afirmaciones pueden ser verdad, al menos de manera parcial y dependiendo de la situación, pero la esencia del Cosplay es que se trata de una forma de expresión entre los jóvenes de las subculturas que lo practican.*

*Lo que es importante señalar es que los Cosplayers realmente AMAN lo que están haciendo. Es mucho más que un pasatiempo y en muchos aspectos se sumergen en una pasión por el diseño y la expresión del arte en los personajes elegidos que aman emular."<sup>(3)</sup>*

2 Varios diccionarios concuerdan con ésta definición, entre ellos el Diccionario de Oxford y Wikipedia.org

3 Traducción propia de un fragmento de la página web [www.theCosplayproject.com](http://www.theCosplayproject.com), sección "What is Cosplay? Understanding Cosplay and its many definitions". [consultado el 30 de septiembre de 2014, no disponible actualmente]





Pasarela grupal de cosplay Expo TNT 28, Videojuego Dynasty Warriors, invitada especial Reika (cosplayer japonesa) Fotografía: Xochiell

Por lo tanto podemos definir el término cómo:

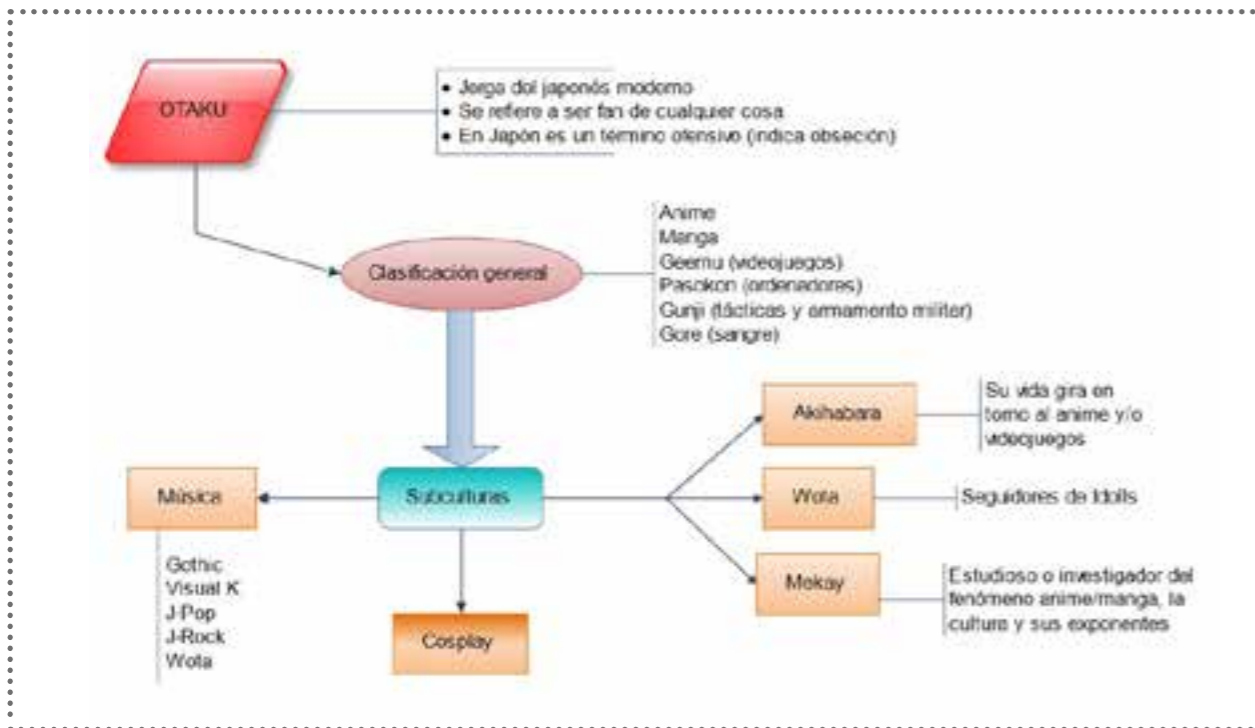
**COSPLAY: ES UN PASATIEMPO DONDE SE BUSCA TRAER A LA REALIDAD UN PERSONAJE DE FICCIÓN (YA SEA DE CARICATURA, PELÍCULA, VIDEOJUEGO, CÓMIC) ATRAVÉS DE NUESTRA PROPIA REPRESENTACIÓN DEL PERSONAJE SELECCIONADO, UTILIZANDO LOS ELEMENTOS QUE SE TENGAN A LA MANO YA SEA DE ELABORACIÓN PROPIA, ADQUIRIDOS Y/O ADAPTADOS, PARA LOGRAR EL MEJOR ACABADO EN DICHA CHARACTERIZACIÓN.**

## 1.2 CLASIFICACIÓN

Dentro del género definido como otaku se incluye a cualquier persona que tenga una afición por algo, es decir se puede caer en una categoría o en varias, las cuales están definidas por el tipo de actividad realizada y su relación con algún objeto de consumo en particular, al que se le admira por sobre todas las cosas, siendo el eje fundamental de la vida del fanático. Es posible pertenecer a varias categorías pero en general es una de ellas la que predomina en la vida del sujeto y de ahí se inclina como perteneciente a ese grupo social.

Para ubicar la procedencia del Cosplay debemos recorrer una clasificación muy generalizada de los otakus, según su preferencia: cuadro 1 (ver página 16):

- **Ánime.** Son aquellos que gustan de ver series de animación (2d) y películas derivadas de dichas series, en general están basadas en un manga impreso.
- **Manga.** Lectores de las historias en tomos a blanco y negro, coleccionistas de toda la secuencia de la historia así como toda clase de artículos relacionados con ellas.
- **Geemu.** Fanáticos de los videojuegos, poseen una o varias consolas bien equipadas con sus accesorios y múltiples cartuchos en su colección, también pasan mucho tiempo jugando en línea.
- **Pasokon.** Es el grupo geek, conocedores de lo último en computadoras y tecnología, grandes consumidores de electrónicos y apasionados de las redes sociales.
- **Gunji.** Personas con un gusto hacia todo lo que tenga que ver con lo militar, desde tácticas, equipo, armamento, vehículos y objetos históricos relacionados con este sector.
- **Gore.** Estos se inclinan por lo sangriento, en general se refiere a un gusto por ver escenas demasiado explícitas o con algún tipo de tortura humana ficticia.



Cuadro 1  
Elaboración propia, por Roxana Xochitlquetzal Atilano Quintero (autora del presente trabajo) utilizando diversas fuentes de consulta, entre ellas páginas de internet, foros de otakus, encuestas aplicadas en eventos relacionados al anime, entrevistas y los videos "Otaku no video", "More otaku no video" (Estudio Gainax, 1998 Japón). Año 2014.

Existe un grupo más que no parece tener un nombre aún, se trata de los fanáticos de la música y específicamente de alguno de los géneros populares como el Gothic, J-pop, Visual K o el Wota, donde los artistas usan vestuarios muy elaborados que llegan incluso a ser tan exagerados y extravagantes como un disfraz de película. A ellos también se les imita no sólo en sus modos o maquillaje sino también en la vestimenta que usan para distinguirse de otros grupos.

Los realizadores de Cosplay, es decir, los *Cosplayers* pertenecen en su mayoría al grupo de seguidores de un anime y/o un manga, aunque no es exclusivo de esas dos categorías, porque un individuo puede incluirse en varias clasificaciones al mismo tiempo, y en consecuencia realizar Cosplay de anime, manga, videojuegos, películas, o algún personaje de su elección.

Como subcultura urbana, el Cosplay ha logrado conjugar diversas vertientes relacionadas con la misma actividad. Dentro del grupo hay opciones de disfrazarse según los gustos pero también se puede optar por no portar un disfraz sino ayudar en la elaboración y proyección de éste, todas éstas actividades con su grado de dificultad y/o especialización.

Dentro de los subgéneros del Cosplay tenemos: cuadro 2 (Ver página 18)

- **Crossplay.** Cuando se da vida a un personaje del sexo opuesto, completamente caracterizado en vestimenta y tomando la actitud de ese género, hombres que se disfrazan de mujeres y viceversa.
- **Kigurumi.** Se refiere a disfrazarse de animales, cubriendo todo el cuerpo –con peluche o algo similar– o usando aditamentos que simulen la antropomorfización de un animal perteneciente a alguna historia o leyenda.
- **Ánimegao.** Es la representación literal de anime llevado a la realidad. Se busca la exacta caracterización facial, al grado de llevar una máscara donde se plasman los rasgos de dibujo animado japonés: ojos grandes de trazos cuadrados, nariz muy pequeña y puntiaguda, cara exageradamente afilada. Incluso el atuendo debe ser completamente apegado al original, como los uniformes o los trajes de maids.
- **Gender Bender.** Es una variante de Crossplay, donde se cambia intencionalmente el género de un personaje respetando sus atributos y vestuario pero en una versión adaptada al género de quien lo representa, es decir una versión femenina de un personaje masculino o una versión masculina de un personaje femenino.
- **Mecha.** Se refiere a la representación de cualquier tipo de robot<sup>4</sup> que salen en las series japonesas, incluye a los cyborgs, naves y formas de vida biológica con armaduras.

4 Aunque no debemos confundir el término Mecha que se refiere a cualquier tipo de vehículo que es manejado por un piloto mientras un robot se mueve por cuenta propia.

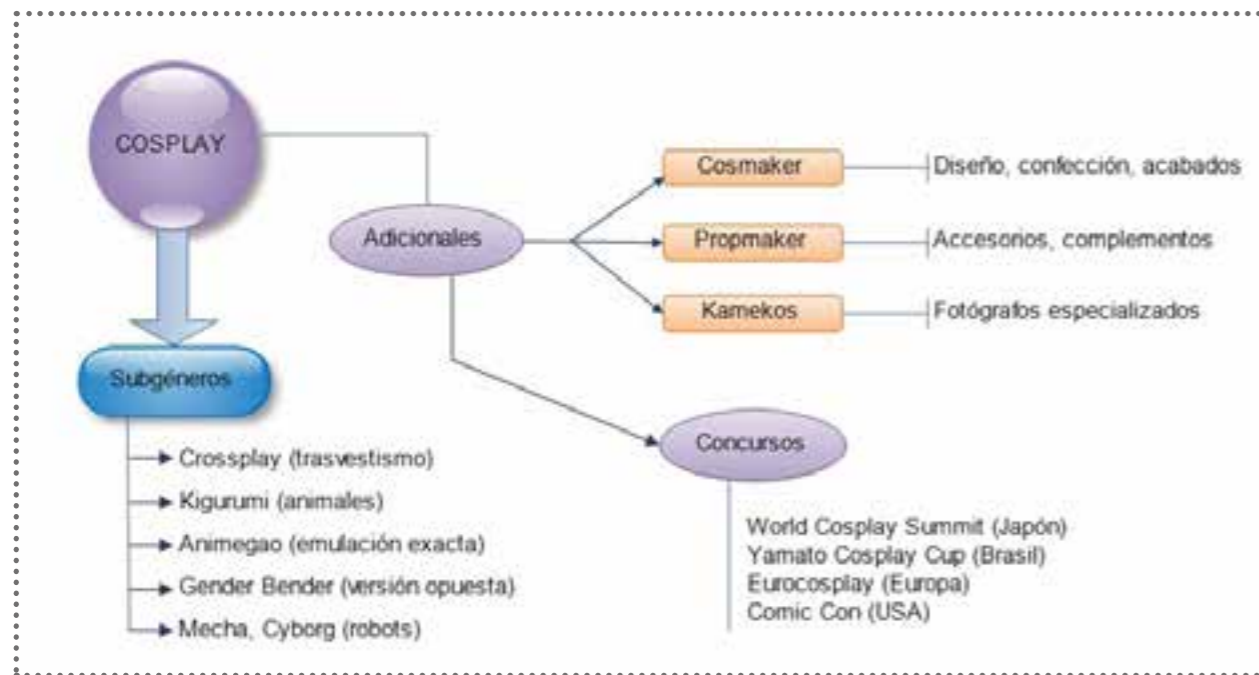
Nadisonika. Personaje: Gambit  
Fotografía: Elysiam Entertainment



Concursantes WCS 2016, Serie: Code Geas. Fotografía: Xochiell



Cosplayer, Expo TNT GT3 Fotografía: Xochiell



Cuadro 2  
Elaboración propia, por Roxana Xochitlquetzal Atilano Quintero (autora del presente trabajo) utilizando diversas fuentes de consulta, entre ellas páginas de internet, entrevistas a cosplayers y cosmakers. Año 2014.

En la parte menos vistosa del Cosplay tenemos:<sup>5</sup>

- **Cosmaker.** La persona que confecciona un vestuario, la mayoría de los trajes de fantasía requieren de un patrón individualizado de costura, así como el uso de telas no convencionales que den el color, brillo y textura similares a la representación animada. Un cosmaker puede elaborar los trajes sin necesidad de ser él quien los porta, aunque al inicio del movimiento del Cosplay era necesario que el propio Cosplayer fuera el creador de su vestuario.
- **Propmaker.** A los aditamentos que no son prendas de vestir, se les conoce como "props", de ahí surge esta área de personas dedicadas a realizar todo lo necesario para complementar el disfraz, desde joyas, armas, alas, armaduras, adornos y lentes, usando diversos materiales como madera, cartón, pasta, foami y plástico.
- **Kameko.** Se trata de alguien que acude a las convenciones preferentemente a tomar fotografías de la gente disfrazada, que además las comparte, generalmente en alguna página de la web. Puede ser un amateur o un profesional, pero se incluye en esta categoría por su grado de dedicación a tomar fotografías que resalten las cualidades del traje, creando imágenes memorables aún sin conocer a la persona fotografiada.

5 Los términos utilizados no son oficiales ni poseen una definición *per se*, sin embargo se usan como parte de la jerga del Cosplay para diferenciar la especialización de cada parte del proceso.

## 1.3 HISTORIA GENERAL DEL COSPLAY

Disfrazarse ha sido una costumbre de muchas culturas a lo largo del tiempo, en nuestro continente se notó una creciente apertura a esta afición durante los años 80's con la llegada de las grandes Convenciones en Estados Unidos dentro del cine y la ciencia ficción, donde los fans de series como *Star Trek* y *La Guerra de las Galaxias (Star Wars)*, comenzaron a asistir a proyección de películas y a eventos, caracterizados como su personaje favorito.<sup>6</sup> Dándose en Japón a la par un fenómeno similar con los fans de las populares series de animación y manga.

Otras teorías manejan la evolución de la moda de disfrazarse como una más de sus expresiones artísticas, que incluso se extendió como una práctica para liberarse de las presiones de la vida cotidiana, aunque permitida sólo en ciertas circunstancias o en lugares muy específicos. En cada país se desarrollo a diferente ritmo pero en el mismo sentido, según el grado de contacto que tenían con la gran oleada de historias para adolescentes que surgían desde el imperio del sol naciente.

Los eventos especializados, que se dedicaban a temas de anime, manga, ciencia ficción y cómics, surgieron en todo el mundo reuniendo cada vez a mas seguidores y acercando a los fans unos con otros. Era sólo cuestión de tiempo que se sintieran en confianza y llevaran su afición al siguiente nivel, así comenzó a ser común el disfrazarse para acudir a estas reuniones.

6 G.Martínez, comunicación personal, 27 de Junio de 2014.

Disfrazarse no sólo era dar vida a un personaje, sino también es un homenaje a su creador, quien podía medir su éxito a través del número de seguidores que no tenían miedo de mostrar su afición, más allá del simple consumo masivo de su producto.

La industria del cine, combinado con el ingenio creativo, comenzaron a dar más ideas para realizar artefactos caseros que simularan los accesorios complementarios y así en cada ocasión se iba perfeccionando lo que hoy resulta ser uno de los mayores atractivos visuales de una Convención, al menos en países como Estados Unidos.<sup>(7)</sup>

En el mundo oriental, se tenía un sentido más práctico de las cosas, por lo que el Cosplay también creció como una industria comercial de consumo; si los jóvenes querían representar a sus personajes favoritos, entonces había que facilitarles los elementos necesarios para su caracterización. Se empezaron a generar productos para este mercado, aunque muy limitada y costosa en un principio, sin embargo, tuvo buena aceptación a tal grado que actualmente China, Japón y Korea son los líderes en producción y venta de accesorios indispensables para la realización de un Cosplay (pelucas, lentes de contacto, joyería, maquillaje, vestuario, accesorios) a precios tan competentes que son distribuidos ya en todo el mundo.

Con la apertura de los mercados y la llegada del internet, algunas historias se hicieron famosas y los personajes principales se convirtieron en iconos de la animación japonesa, un ejemplo es *Sailor Moon*, por lo que muchos seguidores buscaron representarla. El movimiento del Cosplay comenzaba a tomar forma como un fenómeno social entre las comunidades de jóvenes.

En América la llegada del manga se introduce por Estados Unidos gracias a los esfuerzos de Toren Smith<sup>(8)</sup>, fundador de *Studio Proteus*, quien realizó muchas de las traducciones de los impresos japoneses al idioma inglés y colaboró con ambos países para crear alianzas culturales que llevaron a la impresión de varios de los mangas más exitosos en este lado del mundo.<sup>(9)</sup>

7 G. Martínez, comunicación personal, 27 de Junio de 2014.

8 Biografía general disponible en [https://en.wikipedia.org/wiki/Toren\\_Smith](https://en.wikipedia.org/wiki/Toren_Smith)  
Más datos y anécdotas disponibles en:  
<https://alldaycomics.wordpress.com/2013/03/07/toren-smith>

9 G. Maya, comunicación personal, 20 de marzo de 2013.



Disfrazados Star Wars  
Fotografía: Xochiell

La traducción del manga al inglés fue un gran paso para su exportación a todo el mundo y de ahí a otros idiomas como el español.

Varios de los productos que llegan a nuestro país lo hacen entrando primero a Estados Unidos, así nos llegaron primero los cómics, luego las películas de ciencia ficción y después el manga.

Los disfraces eran exclusivos de fechas especiales como la noche de brujas pero con la llegada de todos estos nuevos personajes fue cada vez más frecuente ver como se disfrazaban para otro tipo de eventos dedicados a otros temas y ya no eran exclusivo de los niños, sino también los jóvenes y adultos comenzaron a vestirse como su personaje favorito.

**"EN LOS EVENTOS ERA CLÁSICO VER A GENTE DISFRAZADA DE SUPERMÁN O DE BATMAN, PERO DE REPENTE, SE EMPEZABA A VER UNO QUE OTRO LOCO QUE IBA DISFRAZADO DE GUNDAM, LOS PRIMEROS TRAJES QUE VEÍAS ERAN DE ESE TIPO DE MANGA."**

GABY MAYA

Disfrazados, personajes varios,  
La Mole (1999). Foto cortesía Félix Ponce



Universidad Nacional  
Autónoma de México

# CAPÍTULO 2: INTRODUCCIÓN DEL COSPLAY EN LA CIUDAD DE MÉXICO

*La historia de las convenciones*

## 2.1 LA MUERTE DE SUPERMAN

Durante la época de los 80's empieza un movimiento dentro de la literatura gráfica, como resultado de la decadencia de las publicaciones regulares. En varios editoriales surgieron historias independientes que desafiaron perspectiva hacia las novelas gráficas como un impreso simple con fines de entretenimiento. Cabe destacar que en esta época surgieron las historias de culto<sup>(10)</sup> tales como *Watchmen*, *Sandman*, *V for Vendetta*, *Killing Joke*, *Preacher*, entre otras; las cuales ayudaron a posicionar a los cómics de nuevo dentro del mercado lector.<sup>(11)</sup>

El primer indicio del inminente regreso de los cómics a la mira del mundo fue la película de Batman (1989), dirigida por Tim Burton, creando un gran escándalo por su manejo cinematográfico tan oscuro. Llegó a crear grandes íconos a seguir en el terreno del disfraz, como el personaje del Joker interpretado por Jack Nicholson y Gatúbela personificada por Michelle Pfeiffer.

Las editoriales en México se interesaron por los títulos comerciales más vendidos en Estados Unidos: Spiderman (El Hombre Araña), Superman y Batman, asegurando un porcentaje de ventas que fue creciendo gradualmente.<sup>(12)</sup>

10 La mayoría son lecturas para adultos: complejas, con una fuerte carga emocional, política y/o psicológica e incluso pueden catalogarse como una crítica a la sociedad existente, de una manera velada.

11 "Cómics Independiente vía Libre" por Mauricio Matamoros, *Revista Muy Interesante*, Edición Especial Cómics. México, Septiembre 2015. P 56-65.

12 G. Martínez, comunicación personal, 27 de junio de 2014.

---

# 1992

En noviembre de 1992, llegó el acontecimiento mediático y comercial que cambiaría la percepción que se tenía hacia los cómics: **la muerte de Superman**. Con la caída del Hombre de Acero, se generó un gran movimiento en el mundo de los cómics, pero también en los espectadores que no eran fans y sentían curiosidad por saber como el más grande superhéroe de todos los tiempos había sido derrotado. Las ventas fueron impresionantes, según datos manejados por Editorial Vid se agotaron cerca de 40 mil ejemplares de la primera impresión en sólo 24 de horas.<sup>(13)</sup> Dicha conmoción solo dejó a los fans a la expectativa de que iba a suceder después para sorprenderlos, por lo cual buscaron otro tipo de publicaciones, como el manga. Incluso dibujantes norteamericanos comenzaron a ilustrar con el estilo del manga.<sup>(14)</sup>

A principios de la década de los 90's, no existía en México nada parecido a una Convención; los fans de películas se reunían ocasionalmente en algún punto de la ciudad pero sin a divulgar sus preferencias, mucho menos se disfrazaban en otra fecha diferente a la Noche de Brujas. En el mercado literario apenas se reintroducían algunas historietas comerciales con la intención de generar nuevo público seguidor del género de los cómics.

---

# 1993

La Gran Feria de la Historieta, organizada por Julio César Solís, fue el primer intento de crear una Convención. Un fanático que decidió invitar a las tiendas de cómics, que entonces eran solo 10, para vender sus productos en el mismo lugar, con la esperanza de juntar a más fanáticos de cómic y conocerlos. Dicho evento se llevó a cabo los días 2 y 3 de junio de 1993 en el Auditorio de la Escuela Nacional de Estudios Profesionales, plantel Aragón contando con una gran afluencia de gente que acudió a las pocas conferencias programadas.<sup>(15)</sup> A éste se le conoce como un evento breve, con reducido personal, pero que empezó a demostrar que demostró la existencia de público consumidor.

13 F. Jiménez, comunicación personal, 9 de noviembre de 2013.

14 G. Maya, comunicación personal, 20 de marzo de 2013.

15 "Lo que no sabías de la Gran Feria de la Historieta" s/autor. *Revista Oficial Gran Feria de la Historieta*, Número 0, Marzo 1998. P2-4. Suplemento de cortesía a los asistentes del evento.

# 1994

Al siguiente año, la iniciativa fue de un grupo de fanáticos encabezados por Luis Gantus, quienes se propusieron realizar un evento similar a las Convenciones de cómics de San Diego (USA). Gantus tenía muchos contactos dentro del medio comiquero y conocía a los dueños de las tiendas de cómics, por lo cual elabora un programa mucho más completo de actividades respecto a la Feria de la Historieta, sin ningún tipo de experiencia previa, pero con la visión de darle al cómic mayor difusión. A este evento se le conoce por sus siglas, como la CONQUE (Convención Quetzalcóatl-Convención de Historietas de la Ciudad de México) y se llevó a cabo en el Polyforum Cultural Siqueiros. Para sorpresa del propio organizador y de las tiendas participantes, dicho evento logró reunir a miles de fanáticos del cómic y la historieta. El propio Gantus cuenta la siguiente historia:

*"En la primera CONQUE fué impresionante la respuesta del público a la Convención. Yo siempre cuento esta anécdota: de repente llegas al Polyforum, son las 8 de la mañana, es el día del evento y ves ahí a 4, 5, 6 personas en la puerta parados, entras. Para entrar al teatro del Polyforum tenías que bajar, entonces estábamos ahí arreglando cosas, las tiendas ya estaban montadas, mientras estábamos viendo lo del Auditorio, desayunando o sea comiendo algo, teníamos muchos voluntarios, gente que nos quería ayudar y de repente dijimos 'bueno, vámonos para arriba.'"*

*" Cuando subo veo a Victor Aguilar Guizar que tenía a Urantia, veo a Eduardo Flores de Manticora y veo a Gustavo Martínez de Cómics S.A. parados los tres, pálidos, viendo hacia la puerta. Me pongo detrás de ellos sin que lo notaran y observo que la fila le daba toda la vuelta al Polyforum -que en ese entonces yo lo veía enorme- y en ese momento el mundo se me hizo un huevito, como en esas caricaturas donde todo se viene encima y acabas en un cuartito oscuro."*

*" La fila volteaba, daba la vuelta al recinto, serpenteaba por las jardineras, salía a Insurgentes y de ahí ya no le vi fin, y me dije "¡En la madre! ¿Dónde voy a meter a esta gente?". Y estaba en esos pensamientos cuando alguno de los tres, no recuerdo quien, dijo "¿y si mejor nos vamos?", yo solo escuché una voz detrás de mí que respondió "yo me voy con ustedes". Creo que ahí nos dimos cuenta de que no sabíamos que era lo que habíamos despertado, no teníamos ni idea de lo que estaba pasando fuera de nuestros mundos, de nuestros grupos." (L. Gantus, 19 de marzo de 2013)*

## LA ACTIVIDAD ERA SIMPLEMENTE CONOCIDA COMO DISFRAZARSE

Durante la primera CONQUE se pudieron observar varias cosas que servirían de antecedente para las siguientes ediciones. Un hecho poco conocido es que en esa Convención acudió un joven, dueño de una tienda llamado Víctor Aguilar Guizar, disfrazado como el personaje de "Lobo"<sup>(16)</sup> porque él había tenido la oportunidad de viajar a la Comicon en San Diego y había visto que ahí la gente se disfrazaba para acudir al evento o para participar en los concursos. Con esa idea Víctor se caracterizó del personaje (de moda en ese momento) siendo el atractivo visual de su tienda dentro del evento y así se convirtió en el primer disfrazado "oficial" que acudía a una Convención en México.<sup>(17)</sup>

Dentro del programa de estos eventos se ofrecían conferencias, firma de autógrafos de dibujantes reconocidos, áreas de juegos, presentación de comics y la venta de artículos relacionados los cómics, sin embargo algunas empresas participantes agregaban a sus stands un atractivo visual extra: un personaje de fantasía en vivo, una persona (hombre o mujer) caracterizado con el atuendo propio del personaje de historieta o videojuegos más famoso del momento.

Aún no se acuñaba el término "Cosplay", la actividad era simplemente conocida como disfrazarse.<sup>(18)</sup>

16 Personaje perteneciente a la Legion, DC cómic , serie Omega Men, 1983.

17 L. Gantus, comunicación personal, 19 de marzo de 2013

18 Conclusión enfatizada en diferentes momentos, por los siguientes entrevistados: G. Maya; L. Gantus; I. Septien y G.Martínez.

(izquierda)  
Victor Aguilar, Personaje Lobo.  
CONCQUE (1994)  
Foto cortesía: Luis Gantus

(derecha)  
Cipriano San Juan, Personaje  
Depredador La Mole (1998)  
Fotografía: Archivo



El traje de Depredador, creado por un fan, fue durante mucho tiempo, uno de los mejores que se ha visto en México, su calidad de confección, la similitud en los detalles e incluso los aditamentos de acción con luces y sonido, daban la idea de estar ante la presencia de un traje extraído de la película original.

El ingenio para usar materiales y dar acabados fue inspirador para otros fans que comenzaron a experimentar con otros trajes más sencillos. Al mismo tiempo en los estados como Monterrey y Guadalajara se empezaron a organizar para realizar sus propias convenciones.<sup>(20)</sup>

Como parte de ese tributo hacia los cómics, iniciado por Gantus, Editorial Vid planeó otro evento en la ciudad de México conocido como la MECyF (conocida por sus siglas: Modelismo Estático, Ciencia Ficción y Fantasía). Este evento fue inspirado por la CONCQUE pero desde su primera versión se buscó darle un giro hacia la ciencia ficción.<sup>(21)</sup>

De esta forma el mercado de consumo comienza a dividirse, Editorial Vid empieza a poner atención en aquello que el público estaba solicitando. En este evento predominan los trajes de Power Rangers y sólo se veían algunos mangas impresos en japonés circulando entre las ventas.

20 F. Jiménez, comunicación personal, 9 de noviembre de 2013.

21 Idem

## 1995

Para la segunda edición de CONCQUE, ya existe un gran auge de venta en las tiendas de cómics. Ante el gran éxito comercial, Editorial Vid busca hacer una alianza con los organizadores de CONCQUE llegando a ser el patrocinador oficial, con un espacio de venta donde promoverse y llevaron a un chico disfrazado de Robin.

Nuevamente Victor Aguilar Guizar acudió disfrazado para este evento, con un traje de "Punisher", haciendo promoción también a su propia tienda. Se veían algunos trajes de superhéroes y gente con máscaras de 'Los Simpson', que eran la serie televisiva de mayor audiencia en ese momento.

Uno de los disfraces que sería recordado por mucho tiempo, apareció en aquel año. Al respecto Gantus declara: *"Llegó un cuate disfrazado de 'Depredador' precioso, muy chido que después anduvo de Convención en Convención, se llama Cypriano. El fué un disfrazado que llegó a la segunda CONCQUE con su traje muy bonito, el problema es que era chaparrito, pero el traje era increíble, muy bien hecho, era la primera vez que yo veía ese tipo de producción y que llegó prácticamente de la nada."*<sup>(19)</sup>

19 L.Gantus, comunicación personal, 19 de marzo de 2013.



## 2.2 EL ACONTECIMIENTO: STAN LEE Y TODD MAC FARLANE EN MÉXICO

# 1996

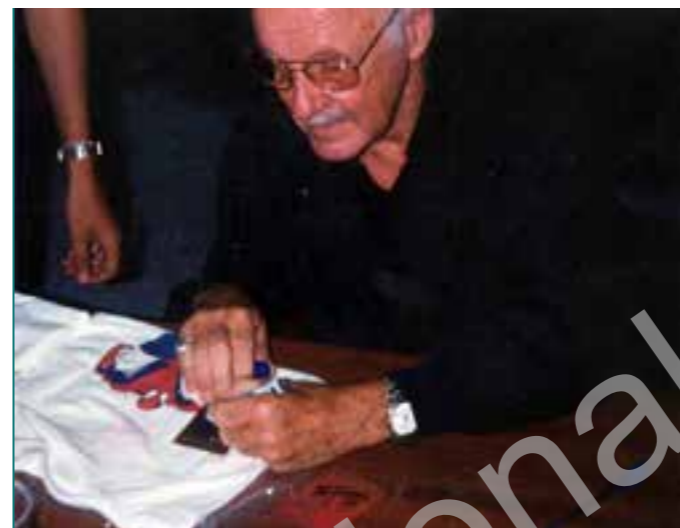
Los superhéroes se volvían moda de nuevo y los fanáticos acudían con regularidad a buscar nuevos números para comprar o simplemente para reunirse a leer los tomos entre amigos.

Mientras en México se consumía el cómic, en España se empezaban a doblar las series de anime al español castellano, por lo que algunos de los fanzines ya especulaban con la importación del anime hacia el continente americano y con ello, a nuestro país.

La tercera edición de CONQUE se recuerda gracias al apoyo de Remy Bastián, entonces Director de Marvel en México, y de James Galton, en esa época Alto Ejecutivo de la Editorial<sup>(22)</sup>, ellos colaboraron para traer, como parte de la estrategia de promoción del comic impreso a México, al mismo creador de varios de sus más famosos personajes: Stan Lee, creador de Spiderman, X-Men, Ironman, entre otros.<sup>(23)</sup>

<sup>22</sup> Ver nota completa, disponible en [www.jornada.unam.mx/ultimas/2013/12/31/vida-de-cuadritos-stan-lee-en-mexico-2157.html](http://www.jornada.unam.mx/ultimas/2013/12/31/vida-de-cuadritos-stan-lee-en-mexico-2157.html)

<sup>23</sup> Sitio web de Stan Lee: [www.therealstanlee.com](http://www.therealstanlee.com) (disponible)



(Izquierda a derecha) Stan Lee, en CONQUE (1996), Todd Mac Farlane en MECyF (1997), Spawn (disfrazado oficial) Foto cortesía: José David Méndez Jiménez

Esta visita generó gran expectación entre los fans y llamó la atención de los todos los medios que trataron de cubrir la nota, pero la respuesta más sorprendente fue la del público general que abarrotaba por completo el Centro de Convenciones Siglo XXI, donde se llevó a cabo el evento. En esta edición ya se notaba un gran número de fans que acudían con sus disfraces. El Comité Organizador decidió realizar el Primer Concurso, de manera improvisada sin ningún tipo de categorías ni distinción entre adultos y niños, con el único fin de divertirse.<sup>(24)</sup>

En este mismo año ('96), se realizó la segunda MECyF, en el World Trade Center, donde ya se veían algunos trajes de 'sailors' y de 'Goku' debido a que se transmitían por Televisa estas caricaturas<sup>(25)</sup>; presentándose algunos fans con alguna versión sencilla de los personajes principales de la serie 'Caballeros del Zodiaco' que comenzaba a tener una gran proyección entre los jóvenes.

Se introduce el karaoke como alternativa de entretenimiento y se llevó a cabo un Concurso de Disfraces que no distinguía entre un disfraz hecho artesanalmente de uno comprado o prefabricado. Los ganadores fueron aquellos que obtuvieron el visto bueno del público, haciendo una gracia o eran niños que dada su condición no podían más que ser adorables con cualquier traje encima.

<sup>24</sup> L. Gantus, comunicación personal, 19 de marzo de 2013.

<sup>25</sup> Series animadas de *Sailor Moon* y *Dragón Ball*, respectivamente.

# 1997

Este año es considerado el momento culminante de las Convenciones en nuestro país, luego de la visita de Stan Lee, se pensaba que ya no podía haber una mejora en los eventos de cómics, sin embargo la MECyF en su tercera edición logró cubrir las grandes expectativas al traer como invitado a Todd Mc Farlane<sup>(26)</sup>, dibujante y creador de Spawn, cuya historia se acababa de lanzar al mercado estadounidense con gran éxito comercial. Editorial Vid introducía Spawn en México también, por lo que el equipo de publicidad de Mc Farlane lo envió a la Convención acompañado de un edecán masculino que portaba un perfecto disfraz del personaje, realizado por profesionales de la caracterización para la gira promocional en USA. El traje de Spawn fue muy llamativo para los asistentes y sirvió de referencia atrayendo más gente disfrazada al evento.

Se llevó a cabo un Concurso de Disfraces donde se introdujo por primera vez la variante de realizar algún tipo de representación o performance, acorde al personaje, que mostrara alguno de sus movimientos característicos más destacados.

Aparecen varios eventos imitadores, pero sólo uno de ellos se destaca por empezar a dar más importancia a los disfraces: La Mole. Otro grupo de fanáticos comienzan a reunirse para organizar una Convención en menor escala que cubriera todos los gustos posibles del público; es decir, juntar fans de cómic, manga y videojuegos. La Mole desde su inicio le dio un lugar especial a los disfrazados, anulando el pago del boleto para ingresar al evento. La voz se corrió rápidamente y muchos fanáticos buscaron personajes sencillos para caracterizar.<sup>(27)</sup>

26 Sitio web Todd Mc Farlane: [www.mcfarlane.com](http://www.mcfarlane.com) (disponible)

27 I.Septien, comunicación personal, 27 de julio de 2013.

# 1998

Se anuncia la última edición de la MECyF ante la sorpresa del público, Editorial Vid no da muchas explicaciones al respecto, pero en compensación le brinda al público mexicano la impresión de la saga de Dragon Ball al estilo japonés (tomos pequeños, a blanco y negro con lectura de derecha a izquierda).<sup>(28)</sup>

Mientras en La Mole, los disfraces se volvieron otra opción del consumo visual para el público, pues se contrataban bellas edecanes disfrazadas pero en muchos casos, era una mera simulación del personaje de manera intencional se vestían con prendas ajustadas y cortas, que dejaba ver las curvas de unas chicas cuidadosamente seleccionadas.

Mientras tanto, entre el público, los disfrazados iban en aumento con algunos de los mejores trajes que se pueden recordar de aquella época: Depredador, Capitán América, Venom, entre otros.

# 1999

La introducción del Anime en la Televisión Abierta y el surgimiento de Editoriales Independientes que publicaran manga, empezaron a atraer la atención de los jóvenes surgiendo así el concepto "Cosplay". Mientras en Japón ya se consideraba una actividad habitual, en México apenas comenzaba la fiebre oriental.

# 2001

Con el anuncio de la cancelación de las siguientes ediciones de la MECyF y posteriormente la Conque, se generó una gran expectación sobre el futuro de las Convenciones. Los eventos locales surgieron esporádicamente mientras Mole y la TNT iban ganando terreno entre el público asistente. Todo esto en la primera década después del año 2000.

28 F. Jiménez, comunicación personal, 9 de noviembre de 2013.

## 2.3 LOS MEDIOS Y EL ÁNIME

La muerte de Superman propició, de nuevo, el interés hacia los cómics, pero aquellos que no eran sus seguidores buscaron también otras opciones. Jóvenes curiosos, con algún tipo de contacto a través de los foros en la red o amistades desde Japón, que tenían acceso a las novedades en el mundo del anime y manga, comenzaron a elaborar sus propias publicaciones o *fanzines*<sup>(29)</sup> con esta información para compartir con los amigos.<sup>(30)</sup>

En México se tenía entonces un limitado conocimiento del tema, reducido a las pocas animaciones que se habían transmitido en la Televisión Abierta por el canal 8 TV Independiente (después conocido como Canal 5 de Televisa).<sup>(31)</sup>

- ♦ **Años 60's:** 'Kimba, el león blanco', 'Meteoro', 'Astroboy', 'La Princesa Caballero', 'Fantasmagórico', 'El Príncipe Planeta'
- ♦ **Años 70's:** 'Candy Candy', 'Heidi', 'Fuerza G', 'Escuadrón Arcoiris', 'Agente S5', 'Tritón'
- ♦ **Años 80's:** 'Robotech', 'Mazinguer', 'Gigi', 'Lullabell', 'Voltron', 'Bell y Sebastian', 'Remi', 'Abeja Maya', 'Jose Miel'

A mediados de los 90's salieron al mercado clandestino varios fanzines como Domo, Plan B, Seinen, Animanga, Zoom y Pro Comic, que se vendían o regalaban a los jóvenes en las tiendas de cómics.<sup>(32)</sup> La mayoría de estas publicaciones sólo al-

29 Publicaciones caseras hechas por y para fans.

30 G. Maya, comunicación personal, 20 de marzo de 2013.

31 Datos proporcionados en entrevistas particulares a Gaby Maya, ex editora de Toukan Manga y Gustavo Martínez, ex dueño de Cómics S.A. primera tienda de cómics en la ciudad de México.

32 'Agradecimientos' s/autor. *Revista Oficial Gran Feria de la Historieta*, Número 0, Marzo 1998. P25. Suplemento de cortesía a los asistentes del evento.

canzaban el primer número, antes de desaparecer por falta de apoyo económico y las que lograban sobrevivir comenzaron a volverse 'objetos de culto', compartido entre particulares, publicitados de boca en boca para una nueva generación de fanáticos en potencia que se interesaban del nuevo género visual narrativo que se introdujo en nuestro país: *el manga*.<sup>(33)</sup> Una de las primeras historias japonesas en México fue *Supercampeones* (1996) y *Guerreras Mágicas* (1997) publicadas por Editorial Toukan, ambas con formato americano de lectura.

Otro de los factores que influyó en gran medida a favorecer la introducción del anime y manga en México, fue la transmisión de series japonesas, primero por TV Azteca en su horario matinal sabatino<sup>(34)</sup> y después en horarios estelares. Algunas pasaron sin mayor importancia, como 'La princesa de los mil años', pero contribuyeron a introducir de nuevo el anime en la mente de los observadores.

Las series de *Sailor Moon* (TV Azteca) y *Dragon Ball* (Televisa) fueron sinónimos de popularidad llegando a posicionarse en los primeros lugares de rating televisivo, por lo cual las televisoras entendieron el gran potencial que tenían este tipo de programación entre los televidentes.<sup>(35)</sup>

33 **Manga:** Denominación genérica para las historietas japonesas, incluye el estilo propio de dibujo y su formato particular de impresión.

34 Como parte de la barra infantil, se transmitió 1992 la primera saga de una de las historias mas exitosas en Japón: *Los Caballeros del Zodiaco* (*Saint Seiya*), con resultados favorables hacia el anime en nuestro país.

35 *Revista Domo* (Fanzine) Número 28, Febrero 1997, pág.24.

(izquierda a derecha) Revistas no oficiales (fanzines) Plan B, Seinen, y revista española Dokan



Las delaciones desaprobatorias de Lolita Ayala en un programa titulado "El Satanismo contra nuestros Niños", y utilizando imágenes de caricaturas japonesas pusieron el anime en el ojo del huracán. Pero fue con las explícitas acusaciones de Lolita de la Vega en su programa "Hablemos Claro" (2000)<sup>(36)</sup>, que provocaron un detonante en el interés del público hacia el anime y manga, aún cuando se cancelaron varias de las series que recién se proyectaban al aire.

Aquellos que leían los fanzines, comenzaron a promover de manera indirecta que la gente leyera estas historias, que fueron cada vez más solicitadas en las tiendas de cómics y en los eventos relacionados. Algunos editores de los fanzines vieron la posibilidad de hacer un buen negocio, imprimiendo algunas historias de manga en formato de cómic<sup>(37)</sup>, lo cual no fue del agrado del público consumidor que ya conocía los tomos originales en las Convenciones.

En el año 1998 Editorial Vid consiguió la licencia de Dragon Ball y otros títulos, realizando sus impresiones con formato americano, debido al gran éxito de las historias, se publicó Video Girl Ai (1999) con una presentación fiel a los tomos nipones (tankoubon<sup>(38)</sup>) y de ahí las publicaciones cambiaron de tamaño a uno similar de los tomos japoneses e incluso con la misma línea de lectura (derecha a izquierda).<sup>(39)</sup>

Con la variedad de títulos impresos, el mercado de consumo se amplió de manera considerable, separando a los grupos de jóvenes según sus gustos. En las Convenciones donde era clásico ver disfrazados de superhéroes, ahora comenzaban a asistir jóvenes con disfraces de personajes de manga y anime. Elaborar un traje en el años 2000's era un proceso complejo y costoso, por que no se tenía acceso a gran variedad de materiales para los accesorios extras como: joyería, pelucas o armas. Después de la primera década (2010) aún se tenían limitantes de acceso a la información detallada de la manufactura para ciertos acabados.

36 Video disponible en youtube: [www.youtu.be/HeHPBQQbyfM](http://www.youtu.be/HeHPBQQbyfM)

37 G.Maya, comunicación personal, 20 de marzo de 2013.

38 Volúmenes recopilatorios.

39 'El manga en México' por Sammachan, disponible en: <http://elanimeyemanga.blogspot.mx/2011/09/el-manga-en-mexico.html> [consultado 16 de noviembre de 2014]

En perspectiva, muchos personajes nipones usan uniformes escolares cuya complejidad es similar a confeccionar ropa casual de vestir y así las tendencias se fueron inclinando principalmente hacia el lado oriental. Se usan disfraces de los personajes populares en las series de anime que se transmiten en ese momento.

El acceso al anime no quedó limitado a la Televisión Abierta, también las televisoras de paga comenzaron a proyectar este tipo de series, y más aún, los canales de video por internet (particularmente youtube) hicieron posible el acceso gratuito a un catálogo inmenso de opciones para estos seguidores del género.<sup>(40)</sup>

Fanáticos de todo el mundo crearon páginas en la red especializadas en los temas de anime, manga y cosplay o cualquier otro tema relacionado con ellos. Muchos cosplayers incluso se dan a la tarea de documentar sus propios procesos de elaboración de un traje, contribuyendo de manera altruista con tutoriales llenos de fotos y explicaciones detalladas que de manera implícita invitan a otros a unirse en este movimiento de caracterización.

# CÓMIC MANGA ÁNIME CINE TV WEB

40 A. Cueva, comunicación personal, 27 de junio de 2015

Disfrazados Personajes varios (anime).  
La Mole (1998). Fotografía Archivo



Disfrazados Personajes varios (anime, cine, videojuegos) La Mole (1998). Fotografía Archivo



## 2.4 EL INGRESO DE MÉXICO AL WCS

Las Convenciones que lograron sobrevivir al Nuevo Milenio abrieron ciertos espacios de expresión juvenil, alentando la participación de la gente.

El pasatiempo de disfrazarse había tomado una nueva perspectiva, ahora como Cosplay era una actividad más metódica, donde se debían realizar los detalles del traje, de manera exacta, precisa, así como imitar a la perfección los movimientos y gestos del personaje. La variedad de trajes era homogénea, sin destacarse aún ningún tema entre videojuegos, comics, anime o cine. Los disfrazados eran seguidores de la Primera Generación pero influenciados con la nueva moda nipona que llegaría a dominar años más tarde.

La Segunda Generación de Cosplay parece haber sido efímera, entre la decadencia del cómic y el auge del manga entre el 2000 y el 2003, dando paso a un rápido crecimiento de seguidores que conformarían la Tercera Generación, considerada por muchos la más fuerte y de la cual tenemos actualmente varios representantes vigentes junto a los nuevos talentos.

Para el 2003 se tenían pocos eventos al año, aún sumando aquellos del interior de la República. Ya existían concursos de Cosplay debido a la gran demanda del público, se marcaron algunas categorías (individual, grupal, femenino, varonil) tratando de tener un criterio objetivo para su evaluación, aunque al final siempre fue la ovación de los espectadores, la que otorgaba su lugar a los participantes dentro del concurso. Es evidente que no siempre ganaba el mejor traje, ni tampoco importaba demasiado el grado de mimetismo.

Giorgia, Película Devil Man.  
Foto: giorgiacosplay.com



Yunale y Linamoon, Serie Sailor Moon.  
Foto: Mauricio I. Román



Un caso particular es el de las mujeres, ya que muchos de los atuendos (aún los uniformes) tienen la cualidad de potenciar la sensualidad femenina lo cual llega a provocar ciertas reacciones por parte del público, primordialmente masculino.

Tanto asistentes como organizadores coinciden en el año 2004 para hablar del gran salto dentro del Cosplay Internacional. Fue el año donde se realizó en Nagoya, Japón, la Primera Edición del *World Cosplay Summit (WCS)*, un concurso oficial de Cosplay legalmente reglamentado y patrocinado por la Televisora Nacional. Sólo cuatro países: Alemania, Francia, Italia y EU fueron invitados a participar contra el anfitrión que se autodesigna como la máxima autoridad del Cosplay en el mundo.<sup>(41)</sup>

La proyección del evento llegó a México hasta el 2006 con la presencia de Giorgia Vecchini, una Cosplayer italiana, ganadora de la categoría individual en dicho concurso durante la edición del 2005, con uno de los trajes más elaborados que se habían visto dentro del Cosplay. A partir de entonces, en nuestro país, el cambio fue muy notorio, y de un año a otro se elevó tanto la calidad como el grado de dificultad de los trajes así como el número de convenciones, duplicándose anualmente.

Las nuevas generaciones no temían arriesgarse y portaban trajes exóticos, atrevidos, extravagantes; usaban con creatividad materiales simples como cartón o foamy, logrando buenos acabados, lo cual contribuyó a favorecer el ingreso de nuestro país a la lista de invitados del WCS para el año 2007<sup>(42)</sup>. La pareja representante de México conformada por "Yunnale" (Alejandra Rodríguez Rivera) y su hermana "Lina Moon" (Linaloe Rodríguez Rivera), se llevó el tercer lugar de la competencia final en ese mismo año, logrando captar la atención de los medios nacionales y con ello atraer gran cantidad de nuevos seguidores principalmente adolescentes.

41 Foto galería consultada en septiembre, 2013 en: [http://wcs.libura.com/lang\\_en/2003/](http://wcs.libura.com/lang_en/2003/) (no disponible actualmente). Mas información disponible en: [https://en.wikipedia.org/wiki/World\\_Cosplay\\_Summit](https://en.wikipedia.org/wiki/World_Cosplay_Summit)

42 P. Monroy, comunicación personal, 3 de enero de 2013.

## LA FINAL DEL WCS HA MOTIVADO A LOS COSPLAYERS

Los medios en México se fijaron por primera vez en el creciente fenómeno del Cosplay, cuando la pareja regresó con un tercer lugar otorgado por Japón. Hubo mucha expectación, les realizaron entrevistas para periódicos revistas y filmaron algunas cápsulas televisivas.<sup>(43)</sup>

Sin embargo el tema se tocaba de manera superficial como una nota de relleno ya que la esencia del Cosplay seguía sin ser comprendida. Pero gracias a toda esta difusión, el Cosplay como actividad recreativa alcanzó una gran popularidad en todo el país. Mientras tanto 'Yunnale' declaraba abiertamente su intención de generar ingresos por medio de su trabajo, elaborando trajes y es así como surge una nueva alternativa de empleo para los jóvenes seguidores de ésta actividad. Trajes, accesorios, maquillaje, utilería, cada pieza que se puede requerir para alcanzar el Cosplay perfecto, comienza a ser posible de conseguir al mandarlo hacer, sustituyendo su auto elaboración.

A partir de entonces, cada año se realiza en la ciudad de México la Gran Final para elegir a los representantes que irán a competir en Japón. En los principales estados de la República se eligen finalistas que acuden al centro del país para demostrar por que deben ser ganadores.

La final del WCS Nacional ha motivado a muchos Cosplayers a participar y seguirse superando, ya que se requiere un nivel de calidad muy alto para poder participar, pues no solo se califica la confección del traje, sino también la capacidad histriónica de los Cosplayers, en una breve representación de la historia de los personajes que portan. Incluso para muchos, es la parte principal del evento principal de Cosplay, así como el ideal de todo otaku es ganar para ir a conocer el país de sus sueños.

43 A. Rodríguez, comunicación personal, 5 de febrero de 2014.



Finalistas  
WCS México  
(diversos años)  
Foto: Xochiell

## 2.5 EL AUGE DE LAS CONVENCIONES Y SU PROYECCIÓN EN MEDIOS

A partir del año 2010 creció exponencialmente el número de eventos relacionados al tema del anime, cómics y videojuegos, entre los cuales no puede faltar un concurso o pasarela de cosplay, así como algún invitado cosplayer de la nueva generación al cual se le presenta como parte del atractivo (visual) principal de la convención.<sup>(44)</sup>

En cada estado de la República Mexicana se dan eventos entre una y dos veces cada año, e incluso existen varios tipos de convenciones según los diversos gustos de los fans. Muchos de los organizadores se han inspirado en la estructura de los eventos que hay en la Ciudad de México y trabajan con algunos de los presentadores oficiales de La Mole y Expo TNT, pero cada uno lo adapta a su público particular según la región y sus propios recursos.

A través del uso de las redes sociales, los cosplayers pueden seguir las actividades y los eventos de todo el país; algunos de ellos, de hecho, asisten a convenciones fuera de su ciudad de residencia para poder participar en concursos y ganar diversos tipos de reconocimiento a nivel local o nacional.

44 O. Carranza, comunicación personal, 17 de octubre de 2014.

El uso de páginas personales (como blogs) se ha sustituido por páginas de fans en la red social electrónica, vía web conocida como *Facebook*<sup>(45)</sup>, donde el cosplay ha encontrado una forma de publicidad muy efectiva ya que los usuarios se comunican entre ellos creando grupos, eventos, encuestas, foros y galerías mostrando su trabajo como cosplayers o simplemente para conocer a más personas que sean fanáticos de este pasatiempo.

Con la aparición de nuevas comunidades virtuales como *Deviant Art*, *Cure Cosplay*, *Cosplay.com*, *Instagram* y cualquier plataforma que permita ingresar imágenes, los cosplayers buscan mostrar a más personas su trabajo. La manipulación digital también ha sido aceptada como parte del juego, por lo cual se pueden encontrar fotografías de cosplay parcial o completamente irreales que muestran el retrato de una identidad virtual con carácter polifacético.

En México se ha creado, además, una aplicación para tabletas y teléfonos celulares con la cual se puede llevar un control personal detallado de varias facetas de desarrollo cosplay como su planeación, elaboración y reconocimientos ganados<sup>(46)</sup>. Dicha app no ha sido la primera en el tema del Cosplay, previamente se han generado en Japón algunas opciones con galerías de cosplayers locales o algunos de proyección mundial, sin embargo, es de reconocer el acierto que ha tenido un fanático del cosplay (con especialidad en sistemas computacionales), quien ha conjugado el pasatiempo de disfrazarse con la tecnología portátil de una manera sencilla y eficiente.

45 Facebook es un sitio web de redes sociales creado para intercambiar contenido gráfico, audiovisual y escrito a varias personas conectadas en la misma red de manera simultánea y rápida. Sitio oficial disponible en: [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

46 Aplicación para celular 'Coss Planner', disponible para descarga en *iTunes* y *Google Play*.

## 2.6 MEXICO GANADOR DEL WCS 2015



Representantes de México y ganadores WCS Japón 2015. Fotografía: Xochiell

Después de 8 años del ingreso de México al gran concurso de Cosplay en Japón (WCS) y de haber obtenido en esa primera participación un lugar en la tercera ganadora, no se se había vuelto a tener algún acercamiento al podio de finalistas. Fue hasta el año 2015 cuando el equipo mexicano seleccionado, conocido como "Twin cosplay" conformado por José Arroyo (Shema) V. y Juan Carlos T. hicieron realidad el gran

sueño: México resulta ganador del Primer Lugar dentro del gran campeonato, entre una batalla que ya incluye a más de veinte países.<sup>(47)</sup>

La dupla fue seleccionada con los trajes de *Fierce Deity Link* y *Majora's Mask Skull Kid*, respectivamente, pertenecientes a la versión juego de video *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. Se destaca la calidad de la confección en cada uno de los

<sup>47</sup> Video del performance disponible en: <https://youtu.be/7PYsmakgokEvt>

trajes con un detallado análisis del personaje y algunos implementos de proyección que incluyen luces, cambios de ropa e interacción con los elementos de la escenografía durante su presentación en escenario.

La llegada de este premio denota el alto grado de calidad en la confección, realización y proyección que ha alcanzado el cosplay en nuestro país, no solo como un simple pasa-

tiempo informal sino que se aprecia como un nivel de especialización entre las personas que ingresan en la práctica de esta actividad.

Con el reconocimiento mundial y la apertura a este medio de expresión en diversos medios se da un gran regocijo nacional, que seguramente dará lugar a múltiples investigaciones posteriores y posturas respecto al tema del cosplay.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

# **CAPÍTULO 3: DEBAJO DEL COSPLAY**

## 3.1 DISFRAZARSE COMO UN PASATIEMPO

Como todas las actividades humanas existe una justificación para el éxito de este pasatiempo. Culturalmente los mexicanos tenemos la predisposición a usar máscaras en eventos especiales, ésta es una herencia de los antiguos Guerreros Aztecas, así como el uso de trajes elaborados con colores llamativos. Basta con recordar la variedad de trajes que representan a cada comunidad en los Estados de la República; los trajes típicos se caracterizan por su gran colorido y su creatividad artesanal, a pesar de que con la aculturización europea se ha perdido parte de esa identidad nacional.

Desde hace tiempo es bien conocida nuestra costumbre de hacer representaciones a fin de año. Las llamadas "pastorelas"<sup>(48)</sup> se crearon con una intención evangelizadora pero se han perpetuado como una alternativa de proyección simbólica y representativa de la realidad del Pueblo Mexicano. Aunque los personajes comunes son de origen mortal, a la gente le divierte la idea de ser un

48 La pastorela es una de las tradiciones más practicadas durante la Navidad en México y en muchas otras partes del mundo; dicha tradición consiste en una representación teatral y, a veces, musical, sobre la travesía y las peripecias por las que pasaron José y María para encontrar un lugar seguro en el que naciera el niño Dios. El elemento principal de las pastorelas, es la presencia de ángeles que representan el bien y cuya misión es proteger de los diablos a los protagonistas. Los demonios son el mal encarnado y tratan de evitar que nazca el salvador de la humanidad. Fuente Revista Electrónica México Desconocido, artículo "¿Qué son las pastorelas mexicanas?" Disponible en: [www.mexicodesconocido.com.mx/las-pastorelas-en-mexico.html](http://www.mexicodesconocido.com.mx/las-pastorelas-en-mexico.html) [Consultado 31 de enero del 2014].



Catrina (personaje mexicano)  
Fotografía: Xochiell



Blancanieves (Princesa Disney)  
Fotografía: Xochiell

ángel o un diablo<sup>(49)</sup>, al menos por unos minutos, jugando con esta dualidad ética de lo bueno y lo malo. Así aprendemos valores.

Cuando somos pequeños, desde el Jardín de Niños se nos inicia en el acto de disfrazarnos con cualquier pretexto festivo: los animalitos y flores para primavera, los bailes de época para el día de la madre, el personaje histórico para septiembre y la lista sigue. Incluso es permitido en la fiesta de cumpleaños del pequeño donde se fomenta de buen agrado que se caracterice como su personaje favorito, proveniente en general de algún producto publicitario o de consumo infantil.

El ser humano elige un hobby por que tiene la necesidad de seguir modelos con los cuales siente atracción por algún aspecto. El modelo de la identificación es alguien con un significado emocional para el sujeto<sup>(50)</sup>. Es un proceso natural en la búsqueda de identidad que surge desde la niñez y se acentúa en la adolescencia. Representar distintos papeles ayuda a la mente a entrenarse para situaciones futuras de interacción social.

En el caso de los disfraces, la identidad queda protegida por lo cual los individuos pueden acercarse a otros con una aparente facilidad, ya que el juego consiste en actuar como el personaje y no como uno mismo.

49 El diablo es el personaje más solicitado por su gran proyección y flexibilidad de caracterizar ya que permite salir de un atuendo cotidiano para volverse cualquier clase de disfrazado sin restricciones.

50 Grinberg, León. *Teoría de la Identificación*. Ed. Paidós, Buenos Aires, 1976. Pág 11.

La idea de vestirse y el poder actuar de manera diferente es quizá, lo más atractivo del Cosplay. No es casual elegir personajes que tengan cualidades de gran fuerza y carisma, para compensar esa parte de timidez que el individuo tiene en la vida real o bien elegir personajes altamente sexuados para elevar la autoestima de quien lo porta apropiándose de esta cualidad durante el momento que se caracteriza con el traje.

Dentro del contexto del Cosplay está permitida cualquier caracterización sin importar su talla, sexo, color de piel, tendencias psicológicas, ni tamaño del atuendo, lo más importante es la proyección personal o mejor dicho, la satisfacción que brinda *ser el otro*<sup>(51)</sup>. De ahí que el Cosplay haya adoptado a muchos seguidores que no habían encontrado su lugar en otros grupos sociales o bien lo complementa.

Todos necesitamos pertenecer a un equipo que reúna ciertas características específicas de afinidad, donde nos sintamos protegidos. Ahora el Cosplay es una forma de ser aceptado dentro de un grupo de interacción con reglas y valores definidos. Es un juego, pero implica una sensación de reconocimiento, de competencia, de jerarquías, de roles y de permanencia. Existe dentro de un contexto físico: los eventos y las convenciones, pero se lleva a otros aspectos de la vida cotidiana del individuo, ya sea de manera consciente o inconsciente.

Se establece como forma de identificación y diferenciación social, muchos pueden ver la mismas series animadas, conocer a los personajes de ciertos videojuegos, películas, cómics o mangas, pero la manera de apropiarse de ello es la diferencia que establecen los Cosplayers, ellos se permiten transformar la máscara metafórica, en algo tangible y vincularse mediante el disfraz.<sup>(52)</sup>

51 Roura-Parella, Juan. *Tema y Variaciones de la Personalidad*, Cuadernos de Sociología UNAM. Instituto de Investigaciones Sociales, México. 1950.

52 Zago Mir, Mariana; Salazar Alvarez, Myrna; Allier Peña, Mariana. *El Cosplay en el Distrito Federal*. Tesis UAM, 2009. Pág. 29.

## 3.2 EL LADO OSCURO DEL COSPLAY

Como pasatiempo de diversión ofrece una amplia gama de posibilidades creativas, pero como estilo de vida es muy desgastante, costoso y llega a volverse una obsesión que puede afectar incluso a terceros. Una persona que busca con desesperación ser aceptado dentro del grupo puede caer en conductas ofensivas, irrespetuosas e inmorales creyendo que el Cosplay le da inmunidad social para romper las reglas. Aunque este efecto no es exclusivo del Cosplay, en personalidades alteradas si puede ser un detonante de una patología mental.

Se ha presentado, por ejemplo, en el año 2009 en el estado de Yucatán, una nota periodística sobre el caso de una agresión física y directa hacia una chica que se disfrazaba, por parte del que era su novio en ese momento, el motivo de la discusión fueron los celos, según las primeras declaraciones, relacionados la tema de su siguiente cosplay<sup>(53)</sup>. La ignorancia hacia el tema generó varias notas tendenciosas hasta que el propio juicio legal del caso develó los hechos acontecidos. Finalmente se declaró culpable al agresor, con cargos extras por desorden mental que le provocó la conducta violenta hacia la Cosplayer.

53 La nota completa publicada en el Diario de Yucatán, el miércoles 16 de septiembre de 2009 (nota no disponible online). Sin embargo, el caso fue relevante dentro del medio cosplay regional debido a la participación de la víctima en la organización de eventos, así como su posterior proyección en medios televisivos por la relevancia del caso que, sin ninguna relación al tema del cosplay, ha sido ya clasificado como violencia de género.



Escena de la película "Party Monster" (2003) donde se muestra la premisa que rige a los llamados ClubKids. Basada en la historia real de Michael Alig.

**SE LLEGAN A  
INTERIORIZAR  
TODOS LOS  
COMPORTAMIENTOS,  
ACTITUDES Y  
PREFERENCIAS  
DEL PERSONAJE,  
OPACANDO LA  
PERSONALIDAD**

En el caso de los roles, se puede caer en una confusión de identidad ya que se retoman valores éticos y morales diferentes a nuestra cultura. Este proceso de transculturación termina por ser inevitable con el acceso que tenemos a los medios de comunicación (principalmente internet) y no debe ser juzgado como algo negativo, sin embargo hay temas que son tratados de forma diferente en cada cultura y el ejemplo más evidente es el de la sexualidad.

Observando a jóvenes y adolescentes, los roles sexuales de femenino y masculino están siendo modificados por la influencia de esos personajes. Interpretar el mismo personaje durante un lapso de tiempo puede tener secuelas importantes en una mente que está en proceso de formación. Se llegan a interiorizar tanto los comportamientos, preferencias y actitudes del personaje, que terminan por opacar a la verdadera personalidad.

Cuando algo nos separa de la noción de la realidad se vuelve dañino. Mencionaré un caso llevado al extremo, se trata de un grupo denominado "Clubkids" que surgió en Estados Unidos durante la década de los 90's.<sup>(54)</sup> Dicho movimiento era una expresión de rebeldía y exageraba la individualidad por medio de los atuendos que usaban, la bases era combinar la ropa de manera extravagante, para llevar éste atuendo puesto todo el tiempo y en todo lugar. También se les asocia con el uso de drogas y sustancias alucinógenas como parte de la dinámica de convivencia grupal y no se les consideraba miembros productivos de la sociedad. A pesar de la efímera existencia de este grupo, se generó un gran impacto entre lo jóvenes, abriendo la posibilidad de una expresión no verbal y estigmatizando a toda aquel que usara un disfraz fuera del contexto establecido como apropiado.

En la actualidad los fanaticos de las series, cómic, manga, anime y videojuegos, tratan de mostrar su afición con pequeños detalles significativos que se integran a su vida cotidiana (llaveros, accesorios, playeras, mochilas, estampados). En cambio un Cosplayer no se disfraza todos los días para salir a la calle aunque sus intenciones pueden estar motivadas con el propósito de llegar a elaborar y/o portar un traje. Sin embargo, los medios masivos no han profundizado en el tema y se sigue viendo el Cosplay como una afición extrema donde se piensa que los jóvenes deben llevar un disfraz en todo momento desafiando a la sociedad y sus valores culturales.<sup>(55)</sup>

54 Fuente Urban Dictionary, disponible en: [www.urbandictionary.com/define.php?term=Club+Kid](http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Club+Kid) [Consultado el día 3 junio del 2014]

55 Véase serie televisiva, *La Rosa de Guadalupe*, Capítulo "Cosplay, salvemos al mundo", Televisa, 2011. Video disponible en: [www.dailymotion.com/video/x3qxhe3](http://www.dailymotion.com/video/x3qxhe3) [Consultado el 16 de marzo del 2016]

## 3.3 PREGUNTÁS BÁSICAS PARA ENTENDER EL COSPLAY

Para hablar de un grupo, debemos entenderlo a partir de las normas que lo rigen, muchas de ellas fueron creadas con base a la naturaleza y comportamiento del propio grupo dentro de la sociedad donde se desarrolla, mientras coexiste a la par del movimiento cultural propio de la región. Las reglas de comportamiento no se escriben en un manual, pero sí tienen limitaciones claras que son conocidas por los integrantes de manera previa o durante su ingreso al grupo y de ahí deciden si se acoplan a los lineamientos para ser aceptados o desisten en su intento para buscar su lugar en otro lado.

### ¿Qué personajes son los más recurrentes?

En primer lugar tenemos a los personajes de la serie de moda, ya sea de anime, manga, videojuego, cómic o película; suelen ser los actores principales o más impactantes visualmente e incluyen ambos géneros. También se puede optar por personajes clásicos que hayan tenido un gran auge y sean conocidos por todos, como los super héroes: Superman, Batman, Darth Vader, Sailor Moon, Dragon Ball, Naruto. Por otro lado tenemos los trajes que son sencillos de confeccionar o la adaptación de un atuendo prefabricado combinado con algunos accesorios que no requieren muchos detalles extras (uniformes, lolitas, nekos, maids). En otro apartado, menos relevante tenemos a los seguidores de las sagas de literatura fantástica de los últimos tiempos (El Señor de



Puppe, Serie Captain Harlock. Fotografía: Xochiell



Poxas y CC, Serie Panty & Stocking. Fotografía: Xochiell



Hachiko, Personaje Wonder Woman. Fotografía: Xochiell

los Anillos, El Hobbit, Harry Potter, Terramar, Juego de Tronos), quienes también gustan de caracterizarse en ocasiones especiales para denotar su fanatismo a cierta historia fantástica; con su grado de complejidad dichos trajes también entran en la categoría del cosplay.

### ¿Cuál de los géneros domina esta actividad?

El movimiento ha sido dominado desde sus inicios por mujeres, siguiendo la lógica de que muchos de los trajes icónicos de cada serie, manga, cómic, videojuego o película son utilizados por los personajes femeninos debido a su fuerte carga de valor sexual. Sin embargo, durante los últimos años la participación del género masculino ha crecido notoriamente tanto en el área de portar un traje como en la manufactura y acabados. Ya no es exclusivo de uno u otro género y se ha popularizado también el *Crossplay* (trasvestismo) como una opción aceptada en sentido bromista o por elección conciente.

### ¿Cómo se elige un Cosplay?

La mayoría elige los trajes según sus propios gustos, sólo se tiene una empatía por el personaje y se desea darle vida a través de uno mismo, aunque siempre existe un grado de identificación o admiración por alguna cualidad del personaje a representar.<sup>(56)</sup> Hay otros que piensan de manera más práctica considerando los detalles que hacen único a un traje, su grado de dificultad o la proyección que puede tener en un escenario, para el caso de los Concursos. Recordemos que -en su mayoría- se trata de una imagen, una ilustración en dos dimensiones llevada a una realidad física. Las técnicas, materiales, confección, accesorios y demás aditamentos son cuestiones individuales, cuyo resultado debe ser siempre la similitud con la imagen representada.

También hay trajes elaborados por diversión, no necesitan estar bien confeccionados, sino para pasar el rato o acudir a un evento breve y sentirse parte del grupo. En el extremo opuesto hay apasionados del Cosplay que sólo realizan trajes que representen un gran reto para su capacidad creativa, por lo que buscan cosas que nadie haya hecho antes para crear un antecedente.

<sup>56</sup> Ver en la sección de Anexos, los resultados de las encuestas realizada a Cosplayers.

# SE REALIZA POR GUSTO



Yaya Han. Videojuego Lineage 2  
Fotografía David "DTJAAAAM" Ngo

## **¿Qué beneficio se obtiene de realizar un Cosplay?**

En esencia debe realizarse por gusto sin esperar nada, el mayor reconocimiento para un Cosplayer es que lo identifiquen no como la persona que es, sino como el personaje; esto se mide en la cantidad de fotos que le solicitan dentro de una Convención, ya sea por la calidad en la confección de su traje o por el parecido que efectivamente tiene con el personaje original. Realmente no hay otro incentivo que hacer el traje y portarlo como una motivación personal. Si la intención es elaborar un traje solo para participar en un concurso, la recompensa es de prestigio, y se vuelve monetaria en caso de resultar ganador. Con excepción los concursos de Concomic Guadalajara; donde se elige a los representantes para concursar en la Yamato World Cup en Brasil y la eliminatoria para el WCS; donde se manda a los ganadores a la final en Japón. Esta organización se da en nuestro país.

## **¿Quién es el líder?**

Como tal no hay una figura definida, aunque a nivel mundial se reconocen algunas caras debido a su larga trayectoria o a la popularidad de sus sitios en la red. En cada país existen Cosplayers que se han ganado al público por su carisma o la calidad de sus trajes, sin embargo pocos han cruzado la frontera mundial, aún con la ayuda de Internet, pues ahora hay tanta competencia que resulta difícil destacarse.

Un caso particular es el de la norteamericana Yaya Han<sup>(57)</sup> (USA) cuya trayectoria inició como modelo y gracias a sus habilidades de confección comenzó a destacarse en el cosplay, obteniendo múltiples reconocimientos internacionales. Hoy en día ha logrado llevar este pasatiempo a un nivel mucho más profesional ganando el respeto y admiración de muchos

57 Sitio web de Yaya: [www.yayahan.com](http://www.yayahan.com) (disponible)

espectadores, tanto propios como ajenos al Cosplay. Dentro de su trayectoria como Cosplayer ha sido invitada de honor y juez en más de 100 convenciones alrededor del mundo, llegando a ser la protagonista del reality show "Heroes of Cosplay" (2013) patrocinado y transmitido por el canal SyFy (USA).<sup>(58)</sup>

En México, tenemos como líder a los Cosplayers pioneros de la "Primera Generación" (hace más de 10 años) pero pocos han prevalecido de manera voluntaria, ahora destacan sólo aquellos que ganan algún reconocimiento importante dentro de los concursos durante las convenciones más importantes del país, o que permanecen constantes en su participación y presencia en eventos dentro de la ciudad de México y sus alrededores. También hay Cosplayers mucho más jóvenes que han hecho carrera dentro del medio debido a la calidad de sus trajes y la proyección que tienen ante el público, a éstos se les lleva como invitados especiales que son el atractivo de los eventos fuera de la ciudad de México. Desde el inicio de la participación de México al concurso del World Cosplay Summit también destacan los representantes que irán a concursar a Japón, aunque reciben una atención breve durante el año en curso y sólo dura hasta que culmina el concurso.<sup>(59)</sup>

## **¿Cuáles son los requisitos para ingresar a éste grupo?**

Básicamente disfrazarse ya sea solo o en grupo de algún personaje de anime o manga principalmente, pero también es permitido hacer caracterizaciones de cualquier tipo (películas, videojuegos, ilustraciones). Por otro lado no se contempla dentro de la selección interpretar personajes históricos ni de fantasía épica (no se le llama Cosplay a este tipo de caracterización), así como los trajes más simples que cualquiera podría usar en un día de halloween. Se debe portar el disfraz dentro de alguna Convención o Evento y tener el máximo parecido con el personaje original. Muchos no se reconocen como parte de un grupo, sin embargo saben que no están solos, incluso ahí surgen algunos de sus círculos de amistades.

58 Sitio web: [www.syfy.com/heroesofcosplay](http://www.syfy.com/heroesofcosplay) (disponible)

59 Sitio web de la eliminatoria en México: [wcmexico.blogspot.com](http://wcmexico.blogspot.com) (disponible)

### ¿Qué normas deben seguirse dentro del grupo?

No existe un código definido como tal, pero existen algunas reglas implícitas que se van aprendiendo al estar dentro del grupo. La más fuerte de las restricciones es la siguiente: **un verdadero Cosplayer diseña, confecciona y elabora todos los elementos que requiere su traje.** Sin embargo es una falacia pensar que una sola persona puede hacer un atuendo completo, desde hilar la tela que usará o soldando las piezas de joyería fundiendo la barra caliente del metal. Es más aceptable usar los materiales que se tienen a la mano para dar un acabado que simule el metal, la madera o cualquier otro tipo de textura especial.

Pero en general sí es una regla que cada Cosplayer elabore gran parte de sus trajes aunque reciba asesoría o ayuda de más personas en el proceso. Anteriormente, cuando el Cosplay era una actividad de pocas personas se buscaba la variedad en la presentación, por ello era casi prohibido (so pena de recibir múltiples críticas) elaborar el mismo traje que alguien más ya hubiera hecho, a menos que se viera excepcionalmente mejor. Ahora cualquier Cosplayer puede hacer el traje que prefiera (ajuste o no en él) mientras el reconocimiento se dá en una escala primero visual: quien es el más o mejor parecido, y segunda de ingenio para elaborarlo: aprovechamiento de materiales para simular armaduras, acabados, joyería, etc. También ya está permitido ofrecer servicios de confección (actividad lucrativa) para aquellos que prefieren solo portar un traje sin mayor complicación, aún cuando la persona que lo elabora no sea un Cosplayer en forma.

### ¿Cuáles son las sanciones por romper las reglas del grupo?

A lo largo del tiempo las reglas de integración y convivencia han cambiado, se han vuelto más flexibles. Un Cosplayer puede pertenecer a varios círculos pero en cuanto el grupo se siente agredido lo puede sancionar hasta con la expulsión por lo que, en teoría, no podrá hacer nada solo. El Cosplay se ha vuelto una élite muy cerrada que en realidad no permite el acceso a grandes masas, por ello éstas se congregan en grupos más pequeños que son los que le dan fuerza al movimiento.

La peor sanción que se recibe es la crítica destructiva por parte de los miembros así como también el rechazo y la indiferencia. Se les señala públicamente como un agresor al grupo, para que otros le rechacen también.



Cosplayers de diversos países que han sido invitadas a México, para mostrar sus trajes, como parte del atractivo de la convención Expo TNT

(izquierda a derecha)  
Nadisk y Mogu (2011)  
Riddle, Clef, Jennie (2011)  
Astarohime y Pugoffca (2016)

Fotografías: Xochiell



## 3.4 EL SIGNIFICADO DE SER COSPLAYER

Para muchos Cosplayers la actividad va mucho más allá de un simple pasatiempo, se vuelve un estilo de vida. Los nombres como Francesca Dani<sup>(60)</sup> y Yaya Han son la referencia obligada para demostrar como, para ellas, éste pasatiempo fue el trampolín de una exitosa carrera de modelaje de la cual, ahora pueden vivir. Muchos otros desarrollaron el Cosplay como una actividad paralela a su vida productiva, particularmente los seguidores de la 'Primera Generación' con más de 10 años de trayectoria aunque son un número muy reducido.

Mientras tanto en México solo un par de casos, como el de Puchys (Verónica Julian)<sup>(61)</sup>, Rina Inverse (Cynthia Olvera)<sup>(62)</sup> e Inglaterra (Inglaterra Martínez)<sup>(63)</sup>, han sido exitosos en el uso de los medios electrónicos para su proyección, aunque todos buscan tener su espacio en la red virtual por lo cual actualmente la mayoría de los nuevos Co-

60 Modelo italiana que saltó a la fama al ser de las pioneras en publicar fotos de sus disfraces en la red desde 1998, reconocida actualmente como una Web Idol que tuvo gran influencia en la proyección del Cosplay fuera de Japón. Se retiró del mundo del cosplay así como del modelaje en el 2010, y actualmente se dedica a la fotografía. Sitio web con galería de fotos de cosplay de Francesca Dani: [www.cosplay.com/member/3705/costumes](http://www.cosplay.com/member/3705/costumes) (disponible)

61 Página de cosplay de Puchys Love:  
[www.facebook.com/PuchysLOVECosplay](http://www.facebook.com/PuchysLOVECosplay) (disponible)

62 Página de cosplay de RinaInverseMX:  
[www.facebook.com/RinaInverseMx](http://www.facebook.com/RinaInverseMx) (disponible)

63 Página de cosplay de Inglaterra:  
[www.facebook.com/inglaterracosplay](http://www.facebook.com/inglaterracosplay) (disponible)



Francesca Dani, Serie: Death Note  
Fotografía: Paolo Cellamare



Dalín Cosplay, Personaje Poison Ivy  
(Steampunk) Fotografía: Cato Kusanagui

splayers, desde sus primeros trajes poseen una página personal o pertenecen a grupos de Cosplay procedente de cualquier parte del mundo. En esta nueva generación se destacan los casos de 'Kaoru' (Claudia Reyna), 'Marmota' (Paula Monroy), 'Roxas' (Rosa M. Vilchis) y 'Rosa Cosplay' (Rosa G. Flores) con gran proyección en diversos medios alternativos; mientras 'Dalín' (Linda Sosa)<sup>(64)</sup> ha sido invitada a eventos dentro de México y en países de Centroamérica.

El Cosplay como tal no es una actividad para todos, se requiere de un ingreso económico para sustentar la constante inversión en materia prima (telas), así como los accesorios y complementos necesarios de cada traje, sin mencionar las vías de transporte necesarias para poder acudir a un lugar a lucir el atuendo completo. Además se ponen a prueba otras cualidades creativas y de interpretación, que para los jóvenes, se vuelve la guía principal que rige sus acciones. Todo queda sujeto a su posible relación con algún personaje que se vuelve la meta a alcanzar: los pensamientos, recursos y tiempo se dedican al diseño, confección y perfeccionamiento del siguiente traje o preparación para concurso.

Existen también otras opciones alrededor del Cosplay que lo llevan al nivel de una actividad productiva y que han desarrollado a la par otras áreas de especialización que complementa la actividad sin ser un fenómeno exclusivo de nuestro país. En Japón, los Cosplayers tienen diferentes alternativas que facilitan por mucho el po-

64 Página de cosplay de Dalín:  
[www.facebook.com/DalínCosplay](http://www.facebook.com/DalínCosplay) (disponible)



der disfrazarse, acuden a tiendas especializadas donde comprar un Cosplay es equivalente a comprar ropa de vestir, los accesorios y materiales están a disposición del público, además de ser un país económicamente estable que permite a los jóvenes, hasta cierta edad previa de su ingreso al mundo laboral, poder enfocarse a este tipo de actividad sin mayor complicación como otra alternativa de consumo.

En nuestro país han destacado, a la par de los ganadores, (es decir, junto a aquellos que portan un traje) los creadores de cada parte por separado, mejor conocidos como *Cos-Makers* y *Prop-Makers*. El término Cosmaker surgió para denominar a profesionales de distintas áreas de producción (costura, materiales, aditamentos extras) que se interesaron por el Cosplay y empezaron a usar -o vender- sus conocimientos técnicos en la elaboración de disfraces. Actualmente, se le llama así a cualquiera que contribuya con algún accesorio complementario o costura de alguna pieza, o incluso llegar a crear el vestuario completo. Ya hay opciones particulares para cada área del Cosplay, creando con ello una posible fuente de trabajo para los jóvenes que no se había contemplado con anterioridad.

No podemos dejar de lado a quienes han hecho famoso el movimiento a través de las redes sociales: los fotógrafos, clasificados en el medio como *Kamekos*<sup>65</sup>. Los kamecos son aficionados al anime y comenzaron a documentar de manera fotográfica (pueden o no dedicarse a la fotografía de manera profesional) los trajes que veían en las diferentes convenciones que reúnen al cosplay, pidiendo a los disfrazados alguna pose del personaje y posteriormente editando las fotos a gusto personal para compartir en la red.<sup>66</sup>

65 Contracción de "Kamera = cámara" y "Kozo = muchacho" y la traducción se acerca a decir "fotógrafo de Cosplay".

66 Quiroz Castillo, Laura Ivonne. *Cosplay, jugando a ser otro*. Tesis INAH. México, 2015. Pág. 36

## NINGÚN COSPLAYER PODRÍA SER CONOCIDO SIN EL REGISTRO FOTOGRAFICO DE SUS TRAJES



Cosplayers , Personajes varios  
Fotografías (de arriba a abajo):  
Ivanovich Lara , Jinka Xehanort,  
Ariel Shinigami, Cato Kusanagui



En el mundo sobresalen el estadounidense Kyle Jhonsen, creador de la comunidad Cosplay.com y el italiano Paollo Cellammare (a.k.a Svairz), quien lanzara al estrellato a Francesca Dani durante 10 años consecutivos<sup>(67)</sup>. En la actualidad, hay muchos fotógrafos profesionales alrededor del mundo que han explorado la fotografía de Cosplay, como una extensión en la especialidad del retrato o de imagen de fantasía, con la ayuda de programas para edición digital.

En México han logrado sobresalir algunos nombres, de fanáticos que durante un par de años han logrado refinar sus habilidades para posicionarse como los favoritos de los Cosplayers en las convenciones. Entre ellos tenemos a los primeros kamecos como Quetzal, el 'Gato Fineas', Xanu y Vampi. Algunos que han destacado por su calidad fotográfica o que han ganado varios reconocimientos en concursos de fotografía, llegando a ser los más solicitados para posar frente a su lente son 'Cato Kusanagui' (Juan Antonio Alvarez)<sup>(68)</sup>, 'Ivanovich' (Iván Lara)<sup>(69)</sup>, 'Ariel Shinigami' (Luis Ariel Sánchez)<sup>(70)</sup> y 'Jinka Xehanort' (Hector Rodríguez)<sup>(71)</sup>.

Cada día son más fotógrafos que acuden a cada Convención montando un set semiprofesional de fotografía donde cualquier Cosplayer puede acudir para inmortalizar su trabajo. A todos ellos les debemos el registro visual del progreso del Cosplay a lo largo de estos años.

67 Más información disponible en:  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Francesca\\_Dani](https://es.wikipedia.org/wiki/Francesca_Dani)

68 Página web Cato Kusanagui:  
<http://catokusanagi.deviantart.com> (disponible)


69 Página web de Iván Lara:  
[www.facebook.com/Fotografo-Ivan-Ivanovich](http://www.facebook.com/Fotografo-Ivan-Ivanovich) (disponible)

70 Página web de Ariel Shinigami:  
[www.arielshinigami.com](http://www.arielshinigami.com) (disponible)

71 Página web de Jinka:  
[www.facebook.com/JinkaXehanort.Photography](http://www.facebook.com/JinkaXehanort.Photography) (disponible)

## 3.5 DE LA VISIÓN DE UN COSPLAYER

---



---

La mayoría de las personas alguna vez ha deseado ser alguien diferente, en algún detalle de su aspecto o incluso de su personalidad. Todos tenemos figuras idealizadas que admiramos y patrones de seguimos de nuestros ídolos, sin embargo el acto de disfrazarse sólo puede entenderse desde la propia experiencia de tomar la iniciativa y hacerlo. He aquí el testimonio de cosplayers destacados en el medio, por su gran trayectoria y proyección; quienes nos definen desde su perspectiva vivencial lo que significa el cosplay.

---






Foto cortesía Inglaterra

**“PARA MÍ, REALIZAR COSPLAY NO ES SÓLO VESTIR DE UN MODO SIMILAR AL PERSONAJE, SINO ES TAMBIÉN SENTIRLO Y JUGAR CON SU PERSONALIDAD EN LA MEDIDA DE LO POSIBLE. ESTO ES CON LA FINALIDAD DE REALMENTE DARLE VIDA Y EL ESFUERZO SE TRADUZCA EN ALEGRÍA PARA AQUELLOS QUE ADMIRAN AL PERSONAJE Y PARA MÍ MISMA”**

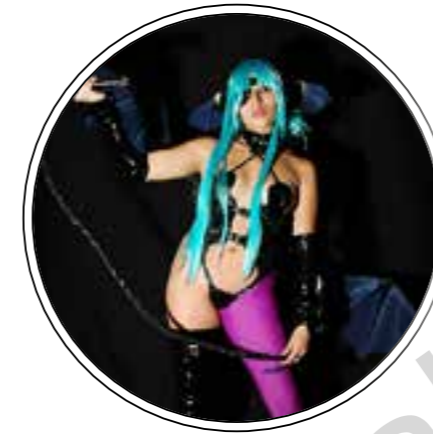
Inglaterra Martínez, Licenciada en Derecho por la Facultad de Derecho de la UNAM, reconocida Cosplayer mexicana de la 1ra generación desde 1996, con más de 150 trajes confeccionados y ganadora de varios reconocimientos nacionales e internacionales por su caracterización como del personaje de videojuegos 'Chun Li'. Ha sido entrevistada para varios medios digitales acerca del tema de cosplay en México e invitada en diversos eventos relacionados. Entre sus reconocimientos están ser la imagen oficial de la gira Capcom vs SNK (2002), así como ser contratada por Nintendo para eventos de promoción en nuestro país (2003) y ser portadora del 3er lugar en la edición WCS México 2009. Autora de la primera tesis en México que habla sobre el Cosplay titulada "El Cosplay ante el derecho intelectual". Sitio web fotografías de sus cosplays: [www.facebook.com/inglaterracosplay](http://www.facebook.com/inglaterracosplay) (disponible)



Foto cortesía Carlos Galván

**“EL COSPLAY ES ENTRETENIMIENTO, REALMENTE NO APORTA NINGÚN VALOR, PERO PARA MÍ SE HA VUELTO UN NEGOCIO DENTRO DE LOS EVENTOS. DISFRUTO MUCHO EL HACER LOS TRAJES Y PORTARLOS EN UNA CONVENCION PERO NO CREO QUE HABRÍA EMPEZADO, SI NO ME HUBIERAN PAGADO POR ELLO. ACTUALMENTE ME GUSTA TANTO QUE A VECES ME REÚNO CON AMIGOS PARA VISITAR HOSPITALES Y ORFANATOS, PORTANDO TRAJES DE SUPERHÉROES PARA ANIMAR UN POCO A LOS NIÑOS, ELLOS MERECEAN TODA LA ALEGRÍA.”**

Carlos Galvan Pello, Cosplayer de la 1ra generación desde 1998 a la fecha, contratado exclusivamente por La Mole como parte del atractivo visual. Ha sido imagen publicitaria de dicho evento en múltiples artículos impresos y para spots televisivos relacionados con el tema de los cómics, cine y super héroes. Actualmente fuera de las convenciones, organiza visitas altruistas de cosplayers a diversos centros de atención infantil (hospitales, orfanatos) para alegrar a los niños sin fines de lucro.



Fotografía: 'Vampy'

**“EL COSPLAY ES LLEVAR UNA FANTASÍA A LA REALIDAD. NO HAY DÍA QUE NO ESTE PENSANDO O FANTASEANDO EN UN NUEVO COSPLAY PARA PORTAR, LO HE CONVERTIDO EN UN ESTILO DE VIDA POR COMPLETO, YA QUE ORIENTO, AYUDO Y FOMENTO EL USO DE COSPLAY. ES MI PASION Y NO IMAGINO MI VIDA SIN TENER LA OPORTUNIDAD DE SEGUIR JUGANDO A DISFRAZARME.”**

Cynthia Olvera Monterrubio, mejor conocida como Rina Inverse MX, cosplayer desde el año 2000. Comenzó a ser conocida en el mundo de la red como "la reina del Fan Service" por su actitud despreocupada hacia mostrar un poco su cuerpo con los disfraces que porta (haciendo alusión a las poses y atuendos originales de personajes japoneses con alta carga de sexualidad). Fue de las primeras cosplayers mexicanas en mantener un sitio web con fotografías de sus caracterizaciones, por lo cual ha sido reconocida internacionalmente en diversos medios digitales. En su repertorio existen más de 150 trajes de todos los géneros, de los cuales varios han ganado múltiples reconocimientos en el DF y eventos nacionales, mientras que varias de las fotografías donde ha posado como modelo son ganadoras de premios internacionales a través de Internet. Fue ganadora nacional del WCS 2011 y representó a México en la gran final de Japón ese año. Ha participado en pasarelas y concursos de Cosplay como juez. Actualmente organiza una campaña en redes sociales (fb) para prevenir el cyberbullying a Cosplayers llamada "Cosplay para todos". Sitio web de Cyntia con fotos de sus trajes: [www.facebook.com/RinaInverseMx](http://www.facebook.com/RinaInverseMx) (disponible)



Fotografía: Mauricio Israel

**“CUANDO LO REALIZO PARA MI MISMA, ES UNA SENSACIÓN PLACENTERA EL ELEGIR EL PERSONAJE QUE TENGO GANAS DE SENTIR EN MI PROPIO CUERPO, UN DERROCHE DE OBSESIDIVIDAD AL PLANEARLO Y REALIZARLO. PIENSO QUE TIENE MUCHAS EXPERIENCIAS POSITIVAS: CREATIVIDAD, CONTROL DE ANSIEDADES, AMISTAD, COMPARTIR, AGUDIZA LA OBSERVACIÓN, APRENDER TÉCNICAS ARTÍSTICAS.”**

Alejandra Rodríguez Rivera, "Yunnale", Licenciada en Diseño Industrial por la UAM, cosplayer y cosmaker desde el 2002. Integrante de la primera pareja representativa de México en el WCS 2007 y ganadora del tercer lugar en Japón; desde entonces ha sido fue la cara del Cosplay ante los medios nacionales en diversos reportajes y cápsulas informativas. Ha sido invitada de honor y juez de concurso, en múltiples eventos en todo el país. Reconocida por la calidad en su trabajo de confección, es pionera al emprender con su empresa dedicada a la elaboración exclusiva de Cosplay para consumo en México. Autora de la tesis de maestría "Cosplay, subcultura urabana en México". Sitio web de su tienda con fotografías y pedidos: [www.facebook.com/yunnale.Cosplay](http://www.facebook.com/yunnale.Cosplay) (disponible)



“EL COSPLAY ES REPRESENTAR A LOS PERSONAJES QUE ME GUSTAN Y TRAERLOS A LA VIDA CON UN TOQUE DE MI PERSONALIDAD. ES UN PASATIEMPO QUE DISFRUTO AL MÁXIMO, SIN EMBARGO NO TODO MI TIEMPO ESTÁ DEDICADO AL COSPLAY YA QUE OTRAS ACTIVIDADES COMO MI TRABAJO, MIS AMIGOS Y FAMILIA VAN COMO PRIORIDAD. PERO SIN DUDA, CUANDO TENGO TIEMPO LIBRE DISFRUTO DE ESTA ACTIVIDAD YA SEA EN LA HECHURA DE UN NUEVO TRAJE, EN UNA SESIÓN DE FOTOS O UNA CONVENCION.”

Fotografía: 'Ariel Shinigami'

Verónica Elizabeth Jullian Esparza, conocida por su nickname Puchy, cosplayer desde el año 2000, con más de 100 trajes confeccionados y elaborados por ella misma. Sin haber participado en concursos oficiales su popularidad se incrementó a través de foros en internet, donde ganó seguidores por su belleza, carisma y pasión que demuestra en cada traje que porta. Ha sido entrevistada en diversos medios impresos e interactivos, así como cápsula informativas de televisión nacional acerca del tema de cosplay. Actualmente su popularidad la hacen una de las invitadas favoritas del público en los eventos de Cosplay y también ha participado como juez en diversos concursos de co. Sitio web de Verónica con fotos de sus trajes: [www.facebook.com/PuchysLOVECosplay](http://www.facebook.com/PuchysLOVECosplay) (disponible)



“EN LO PERSONAL UTILIZO EL COSPLAY COMO UNA MOTIVACIÓN, UNA DISTRACCIÓN, UN APOYO PARA MI PROYECTO DE SALUD Y ME GUSTA QUE NOTEN MI TRABAJO MIS COMPAÑEROS DE LA OFICINA Y MI FAMILIA. CREO QUE DOY UN BUEN EJEMPLO DE VIDA A OTROS. ME SIENTO ESPECIAL CUANDO ENCUENTRO ALGUNA DIFICULTAD EN MI VIDA DIARIA Y PIENSO EN LOS MOMENTOS DIVERTIDOS QUE PASO ELABORANDO, USANDO O COMPRANDO COSAS PARA MIS TRAJES. ADEMÁS, SI ME SIENTO ALGO DECAÍDA BUSCO UN NUEVO PROYECTO PARA UN PERSONAJE.”

Fotografía: 'Kifir' (Alemania)

Rosa María Durán Rentería, cosplayer de la tercera edad desde el 2007, quien ha luchado por casi 10 años contra el cáncer. Su elección de trajes se basa en sus gustos personales y la adecuación a su edad (más de 50 años). Ha realizado alrededor de 30 trajes con los cuales ha obtenido más de 50 premios en concursos nacionales donde se le ha reconocido por su sencillez, alegría y proyección en el escenario junto con varios miembros de su familia, conocidos como "La familia Cosplay". Sitio web con galería de fotos: [www.facebook.com/LaFamiliaCosplay](http://www.facebook.com/LaFamiliaCosplay) (disponible)



“YO SIEMPRE HE SIDO FAN DE CREAR COSAS, POR ESO ESTUDIO DISEÑO INDUSTRIAL, PARA PASAR DE LO PLANO AL 3D. MI PRINCIPAL MOTIVACIÓN ES MI PROPIO FANATISMO, ME LA PASO LEYENDO CÓMICS Y DE REPENTE DIGO '¿POR QUÉ NO? ME ENCANTA EL PERSONAJE. ¡VAMOS A INTENTARLO A VER QUE TAL ME SALE!. SOMOS UN GRUPO DEFINIDO, POR QUE QUERAMOS O NO TAMBIÉN HEMOS SIDO RECHAZADOS O ACEPTADOS EN CIERTAS CIRCUNSTANCIAS. TENEMOS PENSAMIENTOS COMUNES, HACEMOS O DEJAMOS DE HACER COSAS PARA ELABORAR LOS TRAJES. A LO MEJOR SI PUEDE SER UNA COMUNIDAD PERO A LO MEJOR NO TANTO POR QUE NO VEMOS QUE SE JUNTEN COSPLAYERS EN UNA PLAZA, VESTIDOS Y SE PONGAN A BAILAR O ALGO ASÍ, SINO QUE SOLO APARECEN EN CIERTO TIPO DE ESPACIOS.”

Fotografía: Andreas Schneider (Canadá)

Nadia Anton "Nadiasonika", Licenciada en Diseño Industrial, Cosplayer desde el 2006, finalista en la eliminatoria WCS México 2011. Cuenta con mas de 60 trajes a la fecha elaborados por ella misma. Residente en la frontera norte de México ha realizado su trayectoria Cosplay y de modelaje principalmente en Estados Unidos con gran aceptación por su calidad de confección, belleza y buena adaptación de trajes al género femenino. Ha participado en eventos fuera de México como invitada, juez y anfitriona. Sitio web con su trayectoria y fotografías: [www.nadyasonika.com](http://www.nadyasonika.com) (disponible)



“YO ERA MUY INTROVERTIDO Y GRACIAS AL COSPLAY HE PODIDO SUPERAR ESO, HE CONOCIDO A MUCHAS AMISTADES NO SOLO EN MÉXICO SINO EN TODO EL MUNDO. EL COSPLAY ME HA AYUDADO A CREAR MAGIA PARA LLEVAR A LA REALIDAD UN PERFORMANCE, PARA ELABORAR LOS ACCESORIOS Y ECONOMIZAR LOS MATERIALES POR QUE ES UN HOBBIE CARO. APRENDÍ A MAQUILLARME SOLO Y A USAR PELUCAS COMO PARTE DE LA CARACTERIZACIÓN. HE RECIBIDO HALAGOS PERO TAMBIÉN FUERTES CRÍTICAS, PERO A ESO TE EXPONES CUANDO SUBES TU FOTO EN LAS REDES SOCIALES. ES UN PEQUEÑO DESAHOGO PARA MÍ, CUANDO ES MOMENTO DE TRABAJAR LO HAGO Y CUANDO LLEGA EL TIEMPO DE HACER COSPLAY LO DISFRUTO COMO EL JUEGO QUE ES. ME GUSTA CONSIDERAR AL COSPLAY COMO UN LENGUAJE GLOBAL.”

Foto cortesía All Squall

Alfredo Medina "All Squall", Licenciado en Diseño Gráfico. Representante de México WCS 2010 en Japón. Es uno de los cosplayer masculinos más reconocidos en México, desde el inicio de su carrera como cosplayer. Cuenta con más de 30 trajes y se ha destacado en su calidad de elaboración de accesorios, por lo cual también se desempeña como Propmaker. Ha ganado múltiples premios en eventos y participado como juez de concursos a lo largo de la República Mexicana, Estados Unidos y Japón. Sitio de Alfredo con fotos de sus cosplays: <https://worldcosplay.net/es/member/2677>

# PORTAFOLIO FOTOGRAFICO

Universidad Nacional  
Autónoma de México



**LA CONFECCIÓN DEL  
COSPLAY DEBE SER  
APEGADA AL DISEÑO  
ORIGINAL**

Taller de Yunnlae



# SE BUSCAN PERSONAJES REPRESENTATIVOS



Ella  
Megami Mx  
Personaje: Emma Frost  
Película: X-Men First Generation

El  
Sir Nemesis Rhapsodos  
Personaje: Azazel  
Película: X-Men First Generation





**AL PORTAR  
UN COSPLAY  
SE PUEDE  
JUGAR CON  
LA IDEA DE  
SER ALGUIEN  
DIFERENTE**



Ella  
Angel Golden  
Personaje: Wonder Woman  
Videojuego: Injustice

El  
Alberto 'Joker'  
Personaje: Joker  
(versión propia)

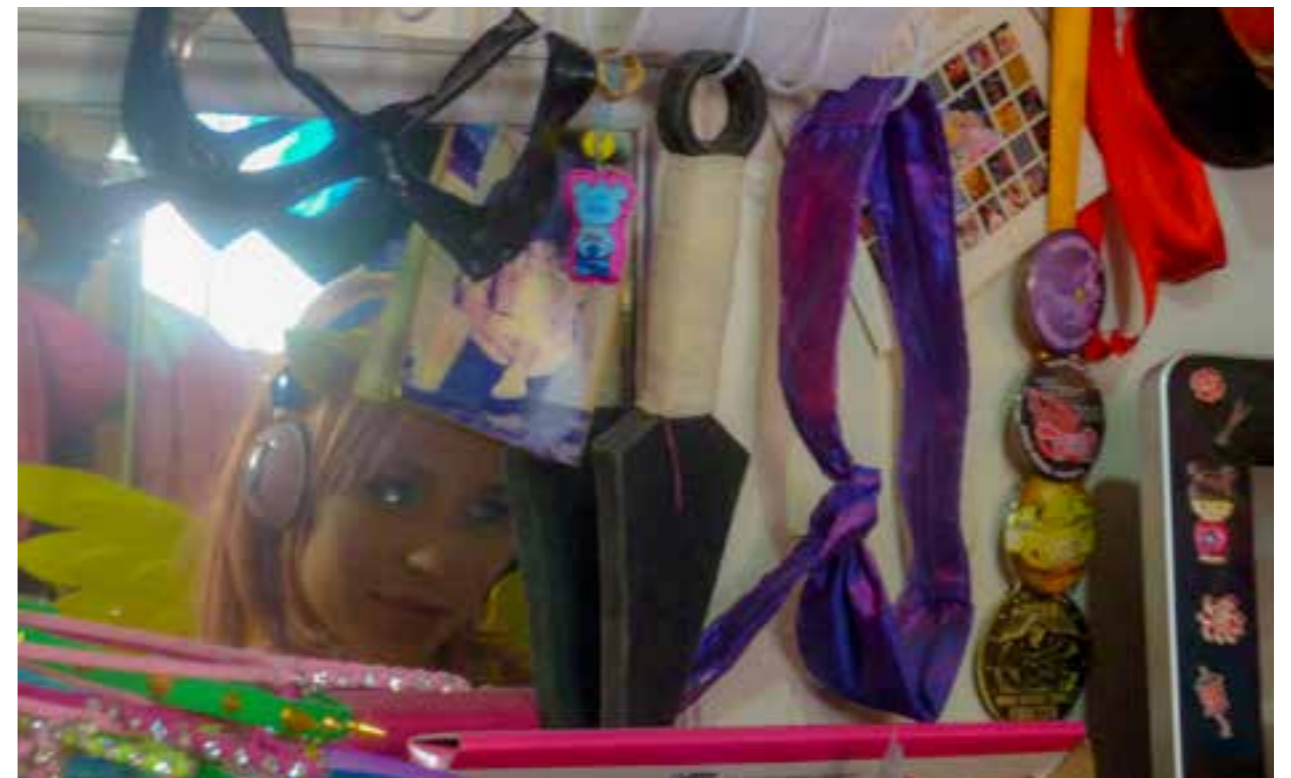




**UN COSPLAY  
PROYECTA  
UN LADO  
OCULTO DE  
LA PERSONA  
DEBAJO DEL  
DISFRAZ**



Rina Inverse Mx  
Personaje: Fluttershy  
Serie: My Little Pony. La magia de la Amistad



**SE BUSCA VERSE Y  
SE DEBE ACTUAR  
COMO EL PERSONAJE**





Tomoe Yukishiro  
Personaje: Carmila  
Serie: Vampire Hunter D: Bloodlust





**SIEMPRE  
HABRÁ  
CRÍTICAS  
PERO LO  
IMPORTANTE  
ES NO  
DEJAR DE  
DIVERTIRSE**





Abajo  
Cosplayer en casa cocinando

Foto inferior  
Cosplayers para promoción de película



Izquierda  
Cosplayers varios  
en evento

Abajo  
Cosplayer Infantil  
Serie Sakura Card  
Captor



Arriba  
Cosplayers varios, en  
eventos al aire libre

Derecha  
Cosplayer Infantil  
Personaje: Edward  
Scissorhands



# NO HAY EDAD NI LÍMITES PARA HACER UN COSPLAY



Arriba  
Angilie Snape  
Personaje Zarina (Pirata)  
Película: Hadas y Piratas

Página anterior

Ella  
Puppe  
Personaje Hippo  
Película: Como entrenar a tu dragón

Dragón  
Tenku  
Personaje: Chimuelo  
Serie: Como entrenar a tu dragón

# EL COSPLAY ES UN ARTE EN SU MANUFACTURA Y PROYECCIÓN



Megami MX  
Personaje: Black Widow  
Cómic: The Avengers



# EL COSPLAY SE HA CONVERTIDO EN UNA FORMA DE EXPRESIÓN PERSONAL



Puchys Love  
Personaje: Wonder Woman  
Serie: Ame Comic

Rosa Cosplayer  
Personaje: Zatana  
Serie: DC Cómics





Universidad Nacional  
Autónoma de México

# CONCLUSIÓN

# CONCLUSIÓN

La definición de lo que significa disfrazarse se ha ido separando de lo que significa ser Cosplayer con base al grado de especialización y la calidad de la confección, así como su exposición a la crítica del público dentro del mundo de la red. Existen muchas variantes de disfraces para diferentes gustos o tendencias, pues dentro del cosplay no se juzgan géneros ni particularidades de orientación sexual sino por su proyección visual (resultado final), lo que permite un juego de identidades que resulta muy atractivo principalmente para los adolescentes.

A lo largo de este proyecto se lograron recopilar los datos históricos y anécdotas que han permitido que el pasatiempo de disfrazarse, (en su expresión coloquial "hacer cosplay") llegue a ser una actividad común en nuestros días, al grado de poder escuchar en cualquier conversación casual, que alguno de los participantes conoce a alguien "que hace eso", o bien "que le gusta eso", para referirse al tema.

Las Convenciones de cómics y anime también han ido evolucionando, para generar expectativas hacia el público y el cosplay ha sido parte de su atractivo visual e incluso económico, al grado de que se contratan cosplayers nacionales e internacionales como parte de los invitados exclusivos de cada evento. Se reconoce la necesidad de tener personajes reales que emulen a los personajes ficticios de las historias de moda, aun cuando no se tenga idea de quién es la persona disfrazada.

El pasatiempo del cosplay es, efectivamente, una actividad que se elige por imitación a otros y de manera implícita significa jugar a ser otro durante el lapso de tiempo que dura el evento o la sesión de fotografías. La mayoría de los entrevistados concuerda en los siguientes puntos a destacar acerca del Cosplay: diversión, arte, no generarse expectativas irreales y trabajar en conjunto con otros (principalmente fotógrafos).

Los cosplayers se consideran "artistas" en cuanto a su trabajo de manufactura, así como en su proyección escénica al momento de portar el traje y ser visto por otros. Siempre están buscando nuevos retos que pongan a prueba su creatividad, sin importar su profesión o actividad económica, se dan tiempo para llevar a cabo esta faceta de su vida.



Mianco, Película Hell Boy 2, Concurso de Cosplay. Fotografía: Xochiell

Lo más importante es divertirse, sin mayores pretensiones. Existen concursos para ganar premios, pero no deberían ser el principal objetivo para empezar a practicar este pasatiempo como alternativa de entretenimiento. La mayor satisfacción de practicar este hobby es ser admirado y elogiado como la representación fiel al personaje representado, con una popularidad medible dentro del mundo virtual donde las fotografías pueden llegar a cualquier rincón del planeta. Tal vez sean usadas como referencia para alguna publicación.

Ser un personaje ficticio no es (o no debería) ser el centro de atención para la persona, tampoco caer en extremos que puedan generar una neurosis distorsionando la realidad. A este aspecto se han enfocado algunos medios de comunicación, principalmente la televisión, presentando cápsulas informativas tratando de cambiar la imagen negativa que se tuvo del Cosplay por muchos años debido a la ignorancia respecto al tema. (Véase listado de cápsulas televisivas en la bibliografía)

Los medios digitales son una de las principales plataformas de expresión para el Cosplay, por ello es necesario contar con

una red de contactos dentro del mismo medio para poder exponerse como practicante de dicha actividad. Es poco probable que algún cosplayer se caracterice sin guardar algún registro fotográfico de su trabajo, aunque sea de manera informal.

Para concluir este trabajo, a partir de la Investigación presentada se podrían pensar en algunas líneas de investigación posteriores, tales como:

- a) *El proceso de manufactura de la vestimenta de fantasía (cosplay) como una especialidad técnica y creativa*
- b) *La significación del disfraz fantástico en un proceso de socialización*
- c) *La influencia de los medios digitales en la construcción del ego*
- d) *La fotografía de retrato con disfraces de fantasía (cosplay) como una especialización técnica y/o artística*
- e) *La manipulación digital de la fotografía como una práctica aceptada socialmente*
- f) *La utilización del disfraz fantástico en los medios publicitarios.*
- g) *El disfraz de fantasía como medio alterno de expansión, forma de vida y su monetización.*

Universidad Nacional  
Autónoma de México

# ANEXOS

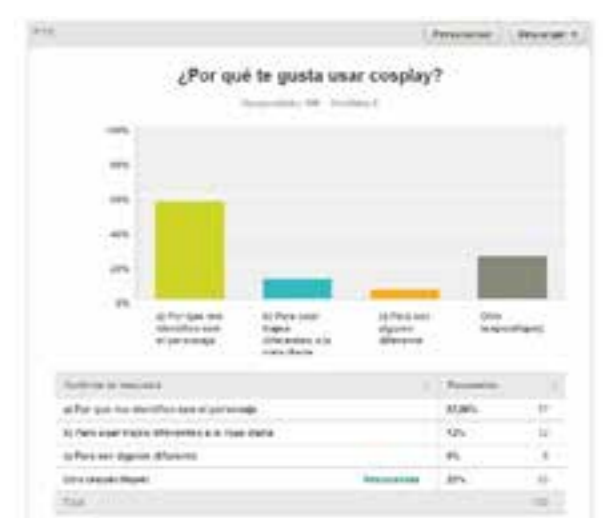
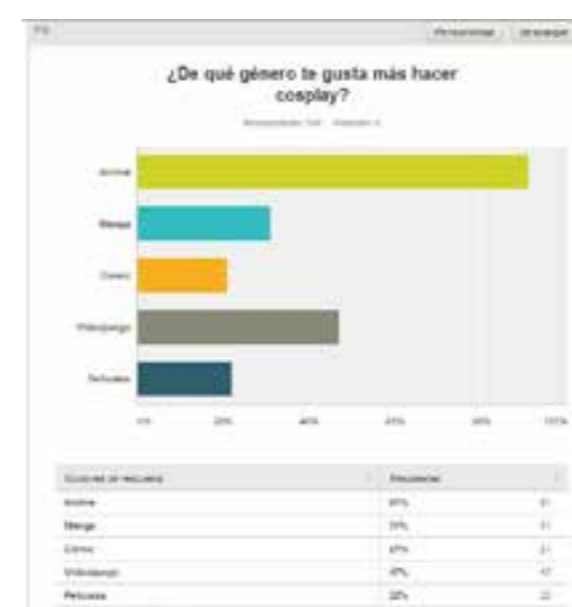
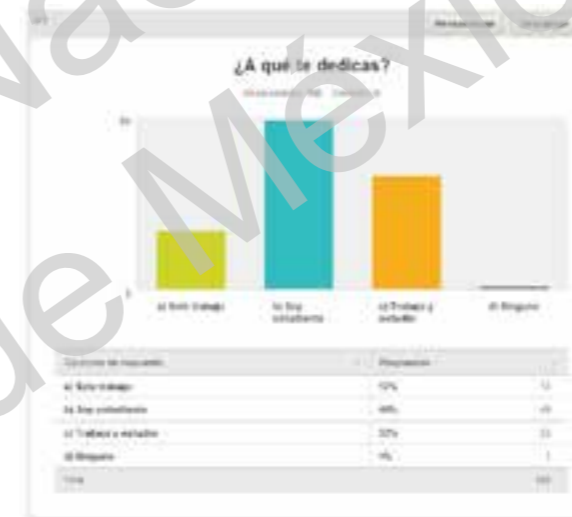
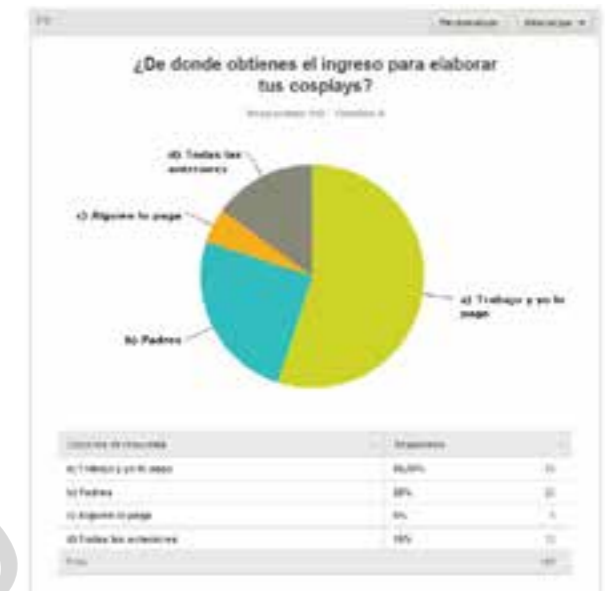
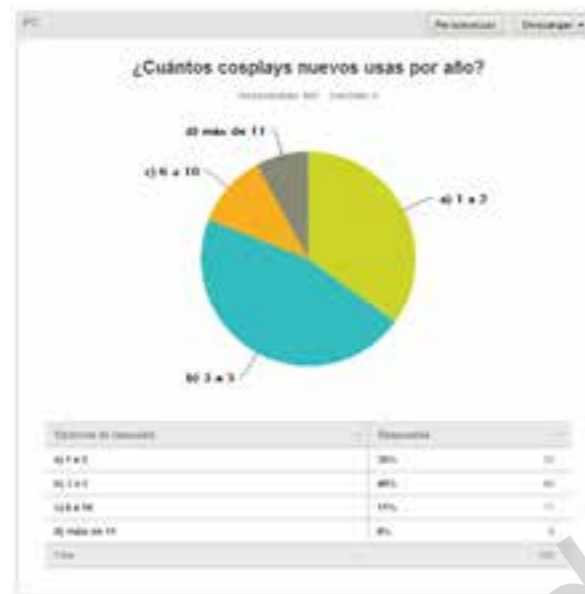
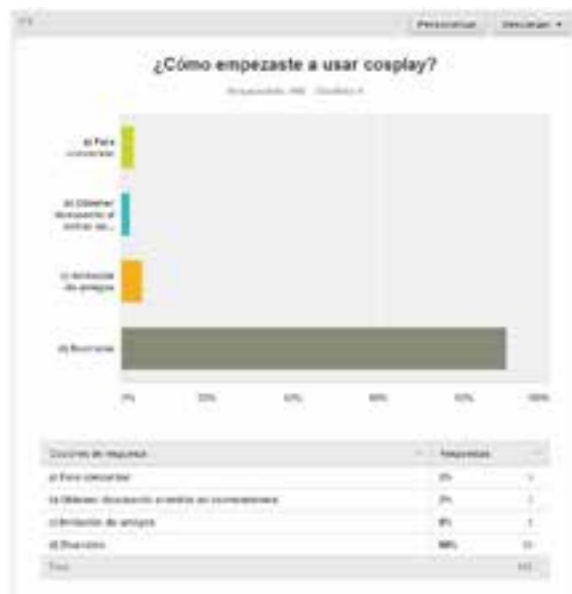
# CRONOLOGÍA DE EVENTOS RELACIONADOS AL

# COSPLAY EN MÉXICO

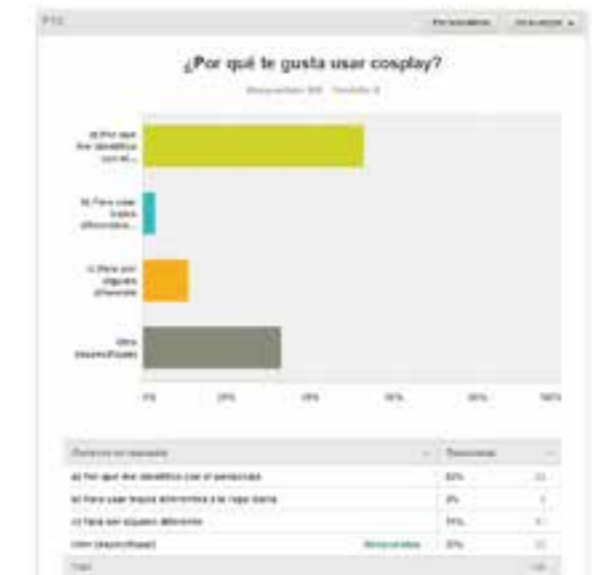
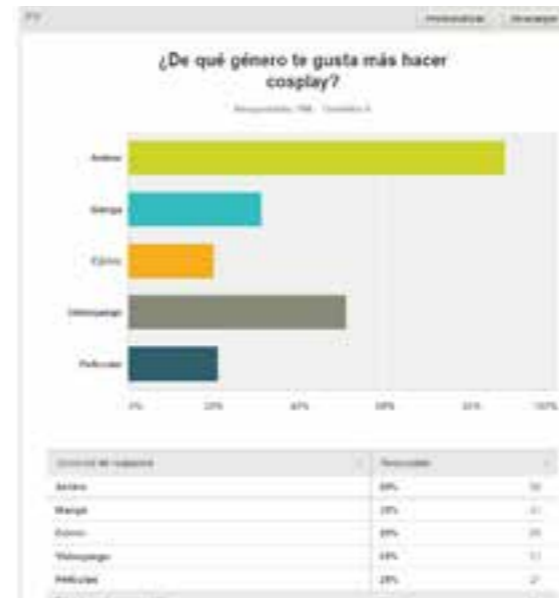
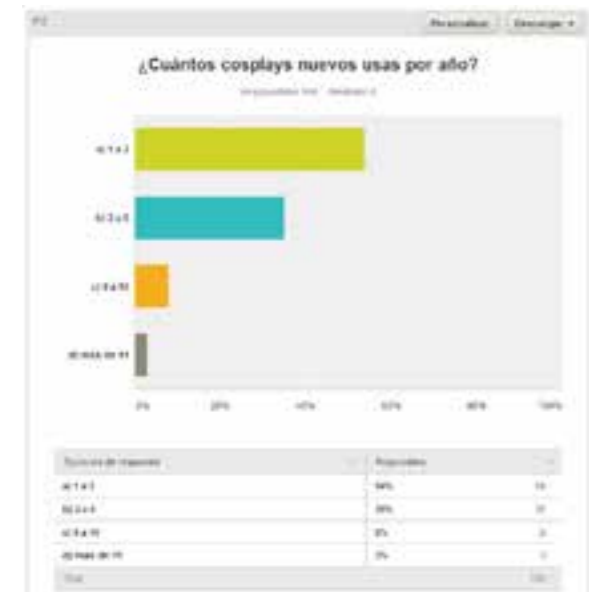
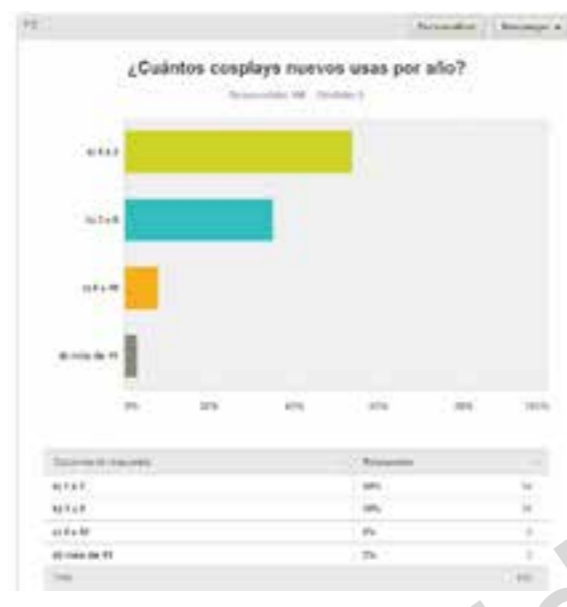
AÑO	México	Mundo
70's	Publicaciones esporádicas Familia Burrón / Lágrimas y risas/ Memín /Sussy /Archie	Star wars
79-80	Fantomas /Pequeña Lulú	Star Trek
1985	Cierre de Novaro Aparece Editorial Vid y compra licencias DC (Batman / Superman)	
1989	Película de Batman, de Tim Burton En México se publicaba Spiderman	
1992	La Muerte de Superman TV Azteca transmite Los caballeros del Zodiaco (Saint Seiya)	
1993	Boom del cómic en USA Gran Feria de la Historieta (Cd. de México)	
1994	1ra CONQUE, Convención Formal Victor Guizar (disfraz de Lobo) Fanzines: Domo, Animanga, Plan B	Dragón Ball es un fenómeno en Japón
1995	2da CONQUE Concurso de disfraces en general Auge de ventas en tiendas de cómics Ed. Vid se asocia para organizar CONQUE Los simpson (máscaras) y disfraces de superhéroes Movimiento para organizar Convenciones en Monterrey y Guadalajara	
1996	3ra CONQUE Stan Lee Malentendido con Abraham Zabludovsky 1ra MECyF Disfraces Power Rangers División del mercado de consumo	Series de anime dobladas al español castellano
1997	2da MECyF Todd Mc Farlen Promoción a Spawn, disfrazado oficial Concurso de disfraces con performance Karaoke 4ta CONQUE Televisa proyecta Dragón Ball y Sailor Moon (canal 5) Primeros disfraces de Caballeros, Sailors y Gokus	En Madrid había llegado el auge del manga

1998	Ed. Vid publica Dragon Ball en México (formato cómic) 3ra y última MECyF 1ra Mole Disfrazados no pagan la entrada Apertura a los disfrazados en general	Francesca Dani primeros website de Cosplay
1999	Invasión japonesa en México (anime, dulces, manga) Ed VID publica Video Girl Ai, manga con formato original	
2000		Cosplay, manga, otaku
2001	Última CONQUE	Caída de las Torres gemelas
2002		
2003	Expo TNT Cosplay de personajes japoneses	Internet Net Idolls
2004		WCS Japón
2005		Giogia Vecchini (Italia) gana el WCS en Japón
2006		
2007	Expo TNT Ingreso de México al WCS Cosplay como una alternativa de trabajo	México gana el 3er Lugar del WCS en Japón Cantante virtual Miku (Japón)
2008	Expo TNT Jam Proyect	
2009		
2010	Comic con México Expo Cómic	
2011		
2012	FESTO	
2013		Reality show "Cosplay Heroes" SyFy (USA)
2014		
2015		México gana 1er Lugar del WCS en Japón

# RESULTADO DE LA ENCUESTA REALIZADA A COSPLAYERS EN CONVENCION EXPO TNT, CIUDAD DE MEXICO. FEBRERO 2013



# RESULTADO DE LA ENCUESTA REALIZADA VÍA INTERNET A TRAVÉS DE LA RED SOCIAL FACEBOOK, AGOSTO 2013



Universidad Nacional  
Autónoma de México

# FUENTES DE INFORMACION

# IMPRESOS

## CONSULTADOS COMO REFERENCIA

### Libros sobre el tema

- Chuang, Ejegn. *Cosplay in America*. USA 2010
- Eco, Umberto. *Como se hace una tesis*. Ed. Gedisa. España, 1999
- Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. División de Educación Continua y Vinculación. *Antología de lecturas. Programa de titulación por Tesina*. Secretaría de Economía. UNAM, 2011
- Gobbi, Igor. *Cosplay: el arte de disfrazarse*. Dolmen Editorial. España 2010
- Kelts, Roland. *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.* USA, 2007
- Kingston, Jeff; Wiley-Blackwell. *Contemporary Japan: History, Politics, and Social Change since the 1980s* (Blackwell History of the Contemporary World), 2 edition, 2012
- Sugiyama, Nobutsugu. *Cosplay Showcase*. Japón 2012
- University of Minnesota Press. *Merchademia. Volumen 1. Emergin worlds of Anime and Manga*. Publishes by the University of Minnesota Press. Minneapolis, USA. 2006
- Vinciguerra, Guy. *Cosplay*. Parallax, 2003

### Tesis consultadas

- Cruz Hipólito, Alejandro. *Hasta que la muerte nos separe. Portafolio Fotográfico*. UNAM, 2009
- Jiménez García, César Adrián. *Otakus, jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y los medios de comunicación*. UNAM, 2011
- Jurado Acevedo, Victor. *El ensayo fotográfico, una herramienta de opinión*. UNAM, 1999
- Martínez Reyes, Inglaterra. *Cosplay ante el derecho intelectual*. UNAM, 2005
- Nájera Rivera, César Alexis. *Las máscaras físicas e invisibles que usamos las personas expuestas a través del retrato fotográfico*. UNAM, 2011
- Rodríguez Rivera, Alejandra. *Cosplay, subcultura urbana en México*. UAM, 2010

# AUDIOVISUALES

## COMPLEMENTARIOS Y DE CONSULTA

### Referencias Online de consulta para la elaboración del proyecto

- Acerca de la fotografía  
[www.fotoperiodismo.org](http://www.fotoperiodismo.org) (disponible)
- Acerca del cosplay  
[www.worldcosplaysummit.jp](http://www.worldcosplaysummit.jp) (disponible)

### Videografía complementaria

- Películas documentales animadas  
"Otaku no video 1982" Estudio Gainax. Japón, 1991  
"More otakuno video 1985" Estudio Gainax. Japón, 1991

### Cápsulas informativas en televisión abierta

- "Cosplay" dentro de la serie *Lo que me prende*, Once TV, IPN, 2010 [video disponible en: <https://youtu.be/sDiCHDYeoZM>]
- "Tribus urbanas: Cosplayers" dentro del programa *Venga la Alegría*, TV Azteca, 2011 [nota informativa disponible en: <http://www.aztecatrece.com/vengalaalegría/enterate/notas/tribus-urbanas:-cosplayers/61596>]
- "Cosplayers, pasión por los disfraces" dentro del programa *Venga la Alegría*, TV Azteca, 2011 [video disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oabffPMZNK0>]
- "El cosplay" dentro del noticiero *Primero Noticias* con Carlos Loret de Mola, Televisa, 2011 [video disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Hg8OEgnRbEU>]
- "Superhéroes y cosplay" dentro del programa *Difícil de Creer*, TV Azteca Siete, 2014 [video disponible en: [https://www.youtube.com/watch?v=c2Z\\_3fUKxTg](https://www.youtube.com/watch?v=c2Z_3fUKxTg)]
- "Cosplay" dentro del programa *Hola México*, TV Azteca, 2014 [video disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=gFjA3sncz-Q>]
- "Mi vida como cosplayer" dentro del programa *Diálogos en confianza*, IPN Once TV, 2014
- "Conoce a una de las cosplayers más famosas de México" dentro del programa *Venga la Alegría*, TV Azteca Trece, 2015 [disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ZEWHiftZi3U>]



# ENTREVISTAS REALIZADAS PARA ESTE PROYECTO

## Organizadores / medios

- Alvaro Cueva (*Proyecto 40, Milenio, Alta Definición*)  
[comunicación personal, 27 de junio de 2015]
- Gaby Maya (*Editorial Toukan Manga*)  
[comunicación telefónica, 20 de marzo de 2013]
- Gustavo Martínez (*Cómics, S.A.; Nostromo*)  
[comunicación personal, 27 de junio de 2015]
- Ignacio Septien (*Convención La Mole*)  
[comunicación personal, 27 de julio de 2013]
- Luis Gantus (*CONQUE, FESTO; Producciones Balazo*)  
[comunicación personal, 13 de marzo de 2013]
- Octavio Carranza (*Convención Expo TNT*)  
[comunicación personal, 17 de octubre de 2014]
- Paco Jiménez (*Editorial Vid, Panini MX*)  
[comunicación personal, 9 de noviembre de 2013]

## Cosplayers

- Alejandra Rodríguez 'Yunnale' (finalista México y ganadora 3er lugar WCS Japón 2007)[comunicación personal, 5 de febrero de 2014]
- Alfredo Medina 'All Squall' (representante México WCS 2010)  
[comunicación telefónica, 12 de marzo de 2016]
- Cynthia Olvera 'Rina Inverse' (representante México WCS 2009)  
[comunicación personal, 8 de febrero de 2014]
- Inglaterra Martínez 'Inglaterra cosplay' (cosplayer con 20 años de trayectoria) [comunicación vía electrónica, 7 de mayo de 2010]
- Julio César Muñoz 'Tomoe' (cosplayer con más de 10 años de trayectoria) [comunicación personal, 16 de septiembre de 2014]
- Nadia Anton 'Nadisonika' (cosplayer Mex - USA)  
[comunicación personal, 15 de diciembre de 2015]
- Paula Monroy 'Marmota' (comité organizador WCS México)  
[comunicación personal, 3 de enero de 2013]
- Rosa M. Durán 'Rosy cosplayer' (ganadora de más de 50 concursos de cosplay) [comunicación vía electrónica, 11 de febrero de 2014]
- Veronica Julian 'Puchy' (cosplayer con 15 años de trayectoria)  
[comunicación vía electrónica, 5 de febrero de 2014]

# DATOS TÉCNICOS (PORTAFOLIO FOTOGRÁFICO)

## Equipo Fotográfico utilizado

Sony DSL R1  
Canon EOS T5i

## Programas de edición (proyecto)

Adobe InDesign CC  
Adobe Lightroom CC  
Adobe Photoshop CC  
Word 2016

## Locaciones en la CDMX

Calzada Legaria  
Centro Hist'órico  
Colonia Tacuba  
Colonia Valle Gomez  
Coyoacán (centro)  
Parque Chapultepec  
Parque Jesús Galindo y Villa  
Parque Tamayo

## Modelos (sesiones programadas)

Alberto 'Joker'  
Angel Golden  
Angilie Snape  
Kamichan Shirou  
Megami MX  
Puchys Love  
Rina Inverse MX  
Sir Nemesis  
Taller de Yunnale  
Tenku  
Tomoe  
Yukimoto Aime



Fotografía: Xochiell



Fotografía: Xochiell



Fotografía: Xochiell

