



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS

TESINA

TRASPASANDO MUNDOS

RELACIONES ENTRE TEATRALIDAD, PERFORMANCE Y WORLD

COSPLAY SUMMIT

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA

EN LITERATURA DRAMATICA Y TEATRO

PRESENTA:

ARREDONDO ARELLANO KARLA GUADALUPE

ASESOR: LIC. HUICOHEA CRUZ DANIEL



Ciudad Universitaria, Cd. Mx., 2017



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.

Traspasando mundos

Relaciones entre Teatralidad, Performance y World Cosplay Summit.

Introducción

Capítulo 1 Teatralidad.

- 1.1 ¿Qué es la Teatralidad?
- 1.2 Elementos que componen la Teatralidad.

Capítulo 2 Performance.

- 2.1 El Performance en los estudios de Richard Schechner.
- 2.2 Performatividad
- 2.3 Elementos del performance.

Capítulo 3 World Cosplay Summit

- 3.1 ¿Qué es Cosplay?
- 3.2 ¿Qué es World Cosplay Summit?
- 3.3 Elementos que conforman el World Cosplay Summit.
- 3.4 Relaciones entre Teatralidad, Performance y World Cosplay Summit.
 - 3.4.1 Teatralidad y World Cosplay Summit.
 - 3.4.2 Performance y World Cosplay Summit.

Conclusión

Bibliografía

Introducción

Durante mi estancia en la facultad se desarrolló en mí un gran interés por el teatro de títeres, la creación de mundos y representaciones que en sí mismas dejaran de lado al actor convencional. Los títeres eran una alternativa que superaba las capacidades humanas, sus historias se acercaban más a la ciencia ficción por lo que pude relacionarlo fácilmente con mi afición a la animación japonesa, y como suele suceder con algunos fanáticos al anime (アニメ), la cultura japonesa se convirtió en algo cotidiano, la comida, las costumbres, la música y el cosplay. El cosplay (コスプレ) es disfrazarse de tus personajes favoritos de animación, manga y video juegos, hoy en día el cosplay ha dejado de ser una práctica aislada para convertirse en un estilo de vida.

En este trabajo voy a analizar el Word Cosplay Summit (世界コスプレサミット *Sekai Kosupure Samitto* la competencia mundial de cosplay) con los términos teatralidad y performance. El WCS es una competencia en la que los participantes pueden presentar en un escenario las escenas de sus animes, mangas (漫画) o video juegos favoritos, se realiza una vez al año en Nagoya Japón.

La teatralidad y el performance son temas que pocas veces se pueden ver juntos sin que esto lleve a una contienda entre ellos, no hay mejor forma de describir ese conflicto que como lo hace Antonio Prieto, en el texto “¡lucha libre! Actuaciones de teatralidad y performance” en la que se compite por ser el mejor, ser el único. La lucha comienza cuando se intenta definir lo que son, lo que abarcan, pero la pelea más grande entre ellas es saber si son sinónimos o se trata de algo completamente diferente.

La palabra performance dentro de Latinoamérica tiene dificultades de traducción por ser una palabra que aún no tiene límites en lo que abarca.

En la actualidad el mundo se transforma a gran velocidad, se mantiene en ese constante cambio y mientras tratamos de mantener quieto un acto artístico para definirlo, el acto evoluciona y no permite ese encasillamiento, nos detenemos a contemplar un acto que no se mantiene quieto y mientras más quietos estamos para

ver a detalle lo que lo define éste se aleja de nosotros.

En este trabajo no pretendo terminar con los conflictos que existen entre teatralidad y performance, mi objetivo es tratar de explicar que si bien no son lo mismo tienen muchas similitudes, y el estudio tanto de sus semejanzas como sus diferencias puede ayudar a entender nuevas formas de representación. Para esto voy a utilizar los términos performance y teatralidad como conceptos separados, basándome para la teatralidad en los estudios de Jossette Feral, Antonio Prieto y Domingo Adame y para el performance voy a tomar como referencia los estudios de Richard Schechner. Quiero encontrar las relaciones o puntos de encuentro que pueden existir en la Teatralidad y el Performance al estudiar el World Cosplay Summit.

World Cosplay Summit es una competencia que se realiza en Japón y cuyo interés principal es promover lazos de unión y el turismo en Japón. Ya sea por el gusto de ver a sus personajes favoritos representados en un escenario o por apoyar a un compañero, la cantidad de espectadores va creciendo año con año.

El World Cosplay Summit es considerado por sus organizadores y fans como performance y en este trabajo quiero encontrar si es que existe una relación o relaciones con la teatralidad y el performance, desde sus orígenes en 2005 el WCS se denomina a sí mismo como performance pero ¿Qué es performance? y ¿Qué es lo que ellos entienden por performance? son algunas de las consideraciones que se tendrán en la investigación.

Capítulo 1. Teatralidad

Para este primer punto voy a hablar sobre la teatralidad, un término que dentro del medio académico aún no se ha llegado a un acuerdo sobre si es algo propio del teatro o puede ser usado para entender otras actividades de la vida cotidiana.

Entender lo que define a la teatralidad y la distingue de las otras artes es una tarea complicada debido a los entrecruzamientos que existen entre las artes y conforme pasa el tiempo encontrar su **especificidad** se convierte en una tarea utópica. En este trabajo no pretendo encontrar la respuesta a ese problema.

La teatralidad es usada para describir algo que se considera relacionado con lo teatral como extravagante, llamativo e incluso falso, puede usarse en una oración como “la teatralidad con la que esa mesera lleva los platos” sin que esto nos parezca extraño.

El término teatralidad surge de la necesidad de tener la especificidad del acto teatral, encontrar los límites que tiene el teatro con otras artes. El desarrollo de la teatralidad podría ser relativamente corto si tomamos en cuenta que en nuestro país el término teatralidad aún es usado con mucho cuidado, tratando de dar a entender que el término sigue en un proceso de aceptación y definición. Dentro de los estudios de la teatralidad Antonio Prieto nos dice:

La teatralidad surge originalmente como enfoque analítico en el ámbito de la teatrología para abordar aquellos aspectos de las artes escénicas que las distinguen del arte literario. Poco a poco, algunos autores comenzaron a aplicar el concepto de la teatralidad a todos aquellos aspectos de la vida social que tienen características teatrales, como son las fiestas cívicas, los torneos deportivos, las campañas políticas, o los actos religiosos. La teatralidad de fenómenos como éstos radica, entre otras cosas, en la ostentación visual y acústica de signos dispuestos de forma específica para impresionar a un público determinado. (Prieto Stambaugh,

Actualidad de las artes escénicas 2009)

El origen del término teatralidad se debe a la necesidad de encontrar algo que abarque la especificidad del acto teatral, aunque durante el desarrollo del concepto teatralidad como menciona Antonio Prieto fue abarcando actos de la vida social, lo que de alguna manera hace que sea más difícil encontrar la especificidad ya no solo del teatro sino de la misma teatralidad.

A diferencia de Villegas, Adame, Conrago, Alcántara y Diéguez, quienes abren los estudios de la teatralidad a una amplia gama de fenómenos extra-escénicos, Dubatti y Alfonso de Toro buscan limitarlos al ámbito artístico. En el abanico de definiciones expuesto hasta ahora encontramos una tensión entre las posturas centrífugas que lanzan la teatralidad a diversos campos socio-culturales, y las posturas centrípetas que buscan regresarla a lo “específicamente teatral”. El problema con esta última perspectiva, como vimos arriba, es que la categoría misma de “teatro” se resiste a actuar como un referente estable y más bien se encuentra en un constante proceso de redefinición (Prieto Stambaugh, Actualidad de las artes escénicas 2009).

Los límites que se quieren poner para delimitar la palabra teatralidad son los mismos que se quieren romper en la práctica teatral, es una tarea que se complica conforme avanza el tiempo, debido a que todo emprendimiento teatral está en constante cambio no pueden identificarse las cosas que lo distinguen de otras disciplinas artísticas, pues cada intento por reinventarse lo lleva a convivir con otras disciplinas como en el caso de la danza-teatro, teatro multimedia etc.

¿Y sí el teatro trata de buscar su especificidad dentro de los otros géneros? ¿Trata de reinventarse dentro de otros géneros? o ¿y sí los otros géneros buscan distinguirse del teatro? O tal vez la especificidad del teatro es la de reinventarse a partir de la época y con características de otras artes, es un constante redescubrimiento, pero la pregunta ahora sería ¿Qué es la teatralidad? ¿Cuándo surge?

Dentro de los datos encontrados que se refieren al origen de la teatralidad Josette Feral indica que el termino teatralidad fue introducido en Francia por Roland Barthes en 1954, aunque los primeros usos aparecen años antes de que Barthes lo hiciera.

Si la noción de *teatralidad* conoce una cierta difusión, particularmente activa desde hace algunos años, esta difusión reciente parece hacer olvidar una historia más lejana, puesto que la noción de teatralidad puede ser descrita en los primeros textos de Evreinov (1922). Evreinov habla en ellos de "*teatralnosf*" y allí insiste sobre la importancias del sufijo *ost*, afirmando que ahí está su más grande descubrimiento. (Feral 2003)

Dentro de los estudios de la teatralidad Josette Feral afirma que fue Evreinov quien utilizó primero la palabra teatralidad.

El proceso de la teatralidad hacia su definición se inicia cuando esta comienza a abarcar más expresiones artísticas y de la vida cotidiana. La teatralidad ya no sólo se dedicaba a encontrar la especificidad del teatro sino que permitía estudiar otros actos de la vida cotidiana ya sea actuales o de tiempos y culturas lejanas.

1.1 ¿Qué es la Teatralidad?

La definición de teatralidad se encuentra aún en un plano inestable debido a problemas que amerita el uso de la palabra en medios de investigación latinoamericana. Investigadores como Juan Villegas (Prieto Stambaugh, Actualidad de las artes escénicas 2009) consideran que se necesita tener algo propio del teatro, que no se deberían tomar los términos extranjeros imposibles de traducir por no existir una palabra que sea equivalente en nuestro idioma (como es el caso de performance), él busca encontrar términos que sean más latinoamericanos, pero la

teatralidad según Villegas abarca cuestiones sociales y no solamente el teatro.

La palabra teatralidad no es tan usada en el lenguaje cotidiano de las personas no relacionadas con el ámbito teatral, pero si preguntamos a cualquier persona que significa la palabra teatralidad cualquiera respondería que es algo referente al teatro, no es nada complicado llegar a esa conclusión y si decidimos que es algo referente al teatro y lo usamos para describir algo cotidiano como “la teatralidad de una fiesta de disfraces” ¿no estaríamos hablando de algo que no es esencialmente teatro? Entonces ¿qué es teatralidad?

Teatralidad: no es una cualidad que pertenezca al objeto, al cuerpo, a un espacio o a un sujeto. No es una propiedad preexistente en las cosas, no está a la espera de ser descubierta y no tiene una existencia autónoma, solamente es posible entenderla o captarla como un proceso. Conlleva algunas características: espacio potencial, conocimiento de la intención, ostensión, espectacularidad, encuadre. Tiene que ser concretizada a través del sujeto [espectador] como punto inicial del proceso, pero también como su final. Es el resultado de una voluntad definida de transformar situaciones o retomarlas fuera de su entorno cotidiano para hacerlas significar de manera diferente. (Adame, Para comprender la teatralidad: conceptos fundamentales 2006)

Un punto importante en esta definición de teatralidad es el espectador, ya que es quien por observar la acción le da un significado. Parece que el espectador es el individuo más importante en esta acción pues le imprime valor a lo que esta viendo, pero ¿podría ser que él también sea quien le quite valor? ¿Qué pasaría si nosotros como espectadores decidimos que lo que estamos viendo no es teatralidad? ¿Qué pasaría si decidimos no entrar en el juego? Entonces no existiría la teatralidad.

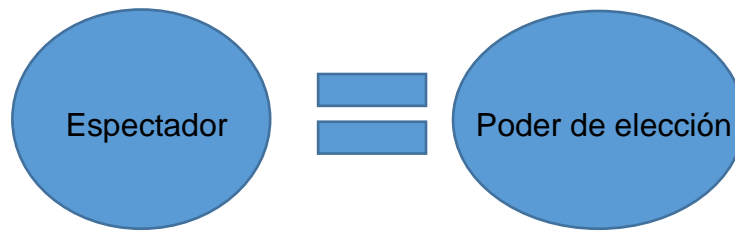


Diagrama 1.1

La transformación del mundo que nos rodea nos permite crear la ficción, entrar en el juego, nuestra mirada es la primera en darle valor a lo que vemos. No todos podemos percibir las cosas de la misma manera, no todo nos importa o nos impacta por igual, para algunos un acto religioso como una primera comunión es algo lleno de espiritualidad, para otros es un acto sin significado. La realidad es que dentro de una sociedad sin importar las creencias políticas o religiosas, la mayoría es quien decide, por lo que ¿sí un grupo de teatreros dice que algo es teatralidad tendríamos que aceptarlo? No es necesariamente cierto pero para que exista la teatralidad al menos un espectador debe entrar en el juego y ser parte de ella.

La *teatralidad* aparece como la imbricación de una ficción en una representación en el espacio de una **alteridad** que pone frente a frente un observador y un observado. De todas las artes, el teatro es el lugar en donde mejor se efectúa esta experimentación. (Feral 2003)

Lo que parecen tener en común las definiciones presentadas es que el hombre ya sea como representante o como espectador es la parte fundamental de la teatralidad, si alguno de ellos falta, la teatralidad no podría existir.

Para la realización de todo acto teatral se necesita tener al espectador, pero ¿qué es lo que pasa con el ejecutante?, ¿él puede realizar una acción y simplemente esperar que alguien le preste atención? Como ocurre con las estatuas humanas donde el ejecutante se coloca en posición y espera a que llegue un espectador, ¿esto puede considerarse teatralidad? Cuando parece que se realiza de manera forzada por la necesidad del ejecutante de ser observado, por la necesidad de representar, de presentarse frente a un público. Para Evreinov existe una necesidad en los humanos en representar “la voluntad de teatro” donde dice:

La teatralidad es vista como un *instinto*, el de "transformar las apariencias de la naturaleza". Este instinto que Evreinov en otra parte llama "la voluntad de teatro" es un impulso irresistible, que se encuentra en todos los hombres (cf. *Le Théâtre por soi*) igual que el juego lo es en los animales (cf. *Le Théâtre chez les animaux*). Se trata entonces de una cualidad casi universal y presente en el hombre antes de todo acto propiamente estético. Es el gusto por el disfraz, el placer de generar la ilusión, de proyectar simulacros de sí mismos y de lo real hacia el otro. En este acto que lo transporta y lo transforma, el hombre parece ser el punto de partida de esta *teatralidad*: él es la fuente y el primer objeto: ofrece simulacros de sí. Evreinov habla de transformación de la naturaleza (no se desarrollan aquí las apuestas teóricas puestas en escena por las nociones de naturaleza y de real), otro nombre dado a lo real. Es preciso concluir que para Evreinov el hombre está en el centro del proceso; es fundamental para la emergencia y para la manifestación de la teatralidad. (Feral 2003)

Lo que menciona Evreinov tiene en común con Domingo Adame y Josette Feral que el punto de partida es el hombre, en este caso lo menciona más como realizador de la representación que como el espectador, también menciona a los animales aunque a estos no los considera como realizadores de teatralidad ya que muchos animales son condicionados para representarse frente a los humanos, pero lo hacen por alguna especie de recompensa. Algo que sería interesante estudiar sería el hecho de que deban ser humanos tanto los actores como espectadores y aunque tampoco se menciona que solo puedan ser actores si dejan claro que debe ser un acto humano. Pero no sería raro que un futuro eso pudiera cambiar ya que la realidad virtual puede tomar el lugar del actor como lo hicieron con **Miku Hatsune**¹ (初音ミク) una "diva virtual" donde podemos ver a una multitud de personas admirando a un "holograma", aunque esto no podría considerarse teatralidad. ¿Pero por qué un holograma no se considera teatralidad y una marioneta sí? Ambos son controlados por una persona y en ocasiones por varias, en la marioneta el actor le

¹ Revisar el glosario.

imprime algo al personaje aún si solo maneja una pierna, pero Miku es Miku, los programadores no hacen más que darle características que forman parte de ella pero en un escenario ella no es un “personaje” lo que realiza se acerca más a la performatividad que se mencionara en el capítulo dos. No obstante esta idea no está lejos de lo que habla Evreinov pues la idea del programador es la de proyectar imágenes que lo representen, el holograma es la máscara que de alguna manera lo representa.

Aunque las máscaras se usan para ocultar el rostro muchas veces lo que hacen es mostrar una parte de la persona que las usa, en nuestra cultura existen mascararas sociales que representan lo que somos o no somos dentro de nuestra sociedad. Pero lo que nos define es lo que el otro puede ver de nosotros de lo que nosotros le dejamos ver auto-representarnos. Antonio Prieto habla de la teatralidad y la forma en la que nos representamos en el escenario social donde la teatralidad es:

Un sistema de códigos en el cual se privilegia la construcción y percepción visual del mundo, en el que los signos enfatizan la comunicación por medio de imágenes. El mundo se percibe como escenario en el cual se actúa (...) [La teatralidad constituye] una construcción cultural de sectores sociales que codifican su modo de percepción del mundo y su modo de auto-representarse en el escenario social. (2000, 50) (Prieto Stambaugh, Actualidad de las artes escénicas 2009)

La teatralidad aquí es vista como algo que se puede presentar en acciones cotidianas, donde los códigos nos permiten crear la visión del escenario social, pero ¿cuáles son estos códigos que nos permiten construir la teatralidad? Una descripción de esto la maneja Antonio Prieto donde dice:

Es un modo de representación o un estilo de comportamiento que se caracteriza por acciones **histriónicas**, modos y mecanismos, y es por lo tanto una práctica; sin embargo, también es un modelo interpretativo para describir la identidad psicológica, las ceremonias sociales, las festividades comunales y los espectáculos públicos, por lo que se trata

de un concepto teórico. (2004, 1) (Prieto Stambaugh, Actualidad de las artes escénicas 2009)

Podríamos decir que de acuerdo a lo que menciona Antonio Prieto la teatralidad no es algo exclusivo del ámbito teatral y que dentro de las investigaciones puede realizarse un estudio a las prácticas sociales que presenten acciones histriónicas entre otros elementos, de los que hablaré más adelante. En este capítulo se trata a la teatralidad de forma en que se puedan encontrar elementos generales que la componen, sin embargo Domingo Adame habla no sólo de teatralidad sino de teatralidades.

Domingo Adame realiza una útil distinción entre las distintas teatralidades: social, política, pos-colonial, feminista y, finalmente, la “teatralidad teatral”, la cual define como *el proceso que revela el uso de los elementos de construcción y significación del teatro, a través del cual los productores y los receptores actualizan una obra o texto teatral por la transformación de sus componentes, en función de su escenificación, y por la confrontación permanente entre realidad y ficción. Es el fundamento para organizar, presentar e interpretar el discurso teatral.* (Prieto Stambaugh, Actualidad de las artes escénicas 2009)

Si consideramos las diferentes teatralidades de las que habla Domingo Adame, tendríamos que asimilar que las características para que sean teatralidad tendrían que ser las mismas, que sin importar que se tratara de un evento político este tendría el potencial de ser teatral. Con lo que una actividad cotidiana con los elementos adecuados podría ser un ejemplo de teatralidad.

1.2 Elementos que componen la Teatralidad.

Para entender un poco más de la teatralidad hay que saber qué es lo que abarca, la teatralidad es un proceso en el cual intervienen ciertos elementos que la componen.



Diagrama 1.2

La presencia del actor o el sujeto que ejecute la acción y la del espectador es esencial para la existencia de la teatralidad, por otra parte el conocimiento de la acción es muy importante también. No podría existir la teatralidad si el espectador no está al tanto de ello, en el espectador recae la responsabilidad ya que él es el que puede ver la teatralidad donde ésta se presente.

El primer elemento para la creación de la teatralidad es el espacio, la creación de un espacio donde puede ocurrir la teatralidad. El espacio no necesariamente constituye algo físico como un escenario donde los espectadores saben con anterioridad que ese espacio presenta algún espectáculo, el espacio necesario para la teatralidad debe ser concebido por el actor y el espectador, ambos deben crear esta otra realidad en un espacio diferente al cotidiano dotado de ficción donde se permite que la teatralidad surja.

Teatralidad

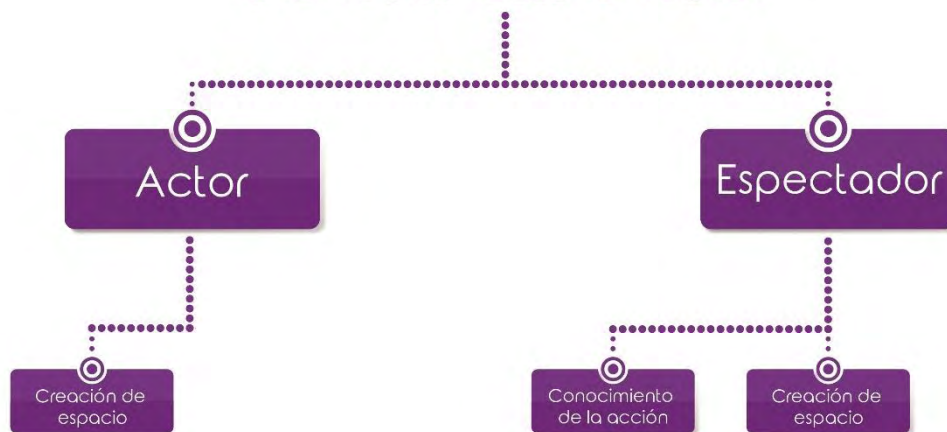


Diagrama 1.3

La teatralidad teatral puede crearse a partir del actor, dentro de esta teatralidad el espacio físico (el escenario) nos ayuda a entrar en la convención. El actor por medio de la representación llega a la ficción, el actor sería el portador de la teatralidad y si los elementos del teatro (vestuario, iluminación, maquillaje etc.) desaparecieran aun así seguiría existiendo la teatralidad, solo se necesitaría la presencia del actor y el espectador.

En la teatralidad teatral quien inicia la acción es el actor, pero no quiere decir que cualquier cosa que haga un actor sea codificado como teatralidad por la mirada del espectador y este último nunca deja de ser consciente de que lo que está mirando es ficción. Lo que se crea en la teatralidad es ficción pero no es falso, la ficción nos permite crear mundos imaginarios, es parte del juego. Al entrar en el juego de la representación aceptamos para poder jugar ya sea como actor o como espectador un espacio virtual, en ese espacio algo puede ser teatralidad o no serlo, no existe un más o menos. Como en todo juego existen ciertos límites, reglas que se deben respetar, pero que están formuladas por los integrantes del juego. Dentro de la teatralidad también existirían esas reglas que no se pueden romper, pero la

diferencia sería que esas reglas son puestas por la sociedad y aunque el teatro es transgresor, en él también existen ciertos límites para no llegar a agredir al espectador.



Diagrama 1.4

La *ley de exclusión del no retorno*. Esta ley impone a la escena una reversibilidad del tiempo y de los acontecimientos que se opone a toda mutilación o a la muerte del sujeto. De esta manera, son rechazadas como no pertenecientes al teatro, escenas de despedazamientos del cuerpo al cual recurrieron ciertas *performances* de los años sesenta: verdadera mutilación en escena, como la muerte teatralizada de animales sacrificados por el placer de la representación. (Feral 2003)

La teatralidad funciona gracias a la creación del espacio virtual que tiene una gran diferencia con el espacio cotidiano, nos ofrece un lugar ficticio que crea un mundo donde todo puede pasar pero que no es “real”, la muerte se puede revertir, el tiempo y lo acontecimientos también; la teatralidad solo existe mientras se está mirando,

cuando dejas de mirar la teatralidad dejará de existir.

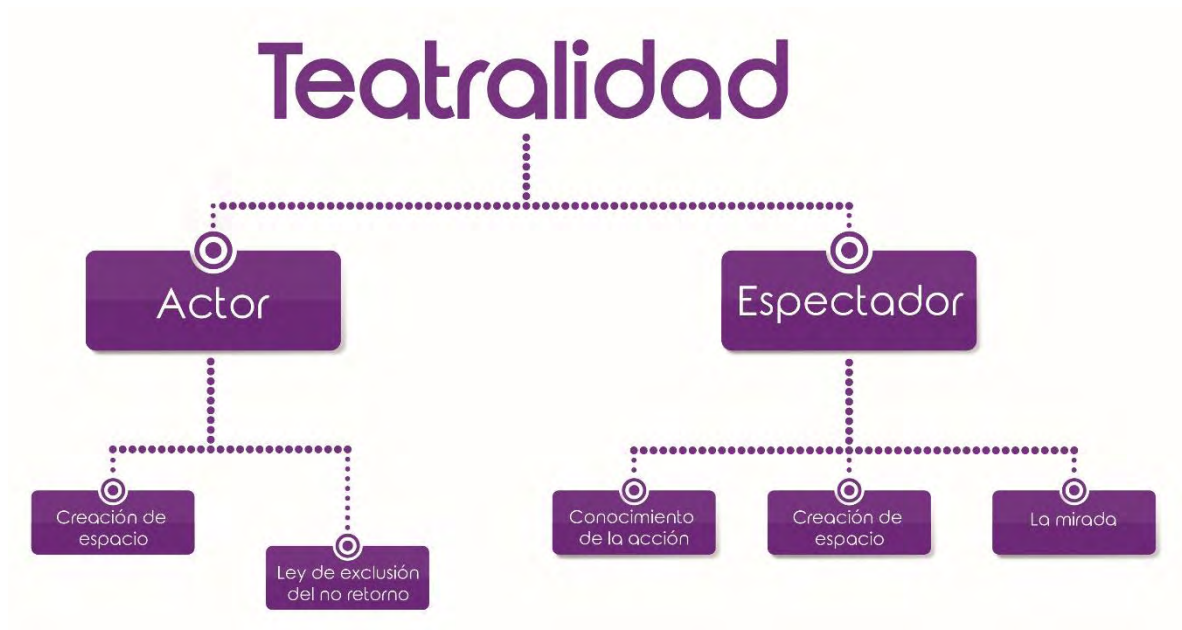


Diagrama 1.5

¿Puede existir la teatralidad fuera del teatro? Podríamos decir que si, pues si hablamos de teatralidad teatral puede existir teatralidad cotidiana siempre y cuando esta también cumpla con lo anterior.

De estas pocas observaciones, surge que la teatralidad no es ni una suma de propiedades ni una suma de características en las que se podría incursionar. Si no puede ser aprehendida más que a través de manifestaciones específicas y deducidas de la observación de los fenómenos llamados "teatrales", esas manifestaciones, lejos de ser la forma exclusiva, no son más que algunas de sus expresiones; porque la teatralidad desborda el fenómeno estrictamente teatral y puede ser encontrado tanto en otras formas artísticas (danza, Ópera, espectáculo) como en lo cotidiano. (Feral 2003)

Entonces hay condiciones que propician la teatralidad pero que no la garantizan, la teatralidad no puede ponerse en un objeto sino que es parte de un proceso, una dinámica perceptiva, donde el espacio virtual se crea con la mirada del espectador o con un actor y su iniciativa de juego. El juego no es otra cosa que la representación, una ficción de un actor interpretando un personaje donde el espectador tiene que saber que lo que está viendo no es real, tiene que estar al tanto que se trata de una ficción y si esto no pasa se perdería la teatralidad.

Resumen del capítulo

Evreinov habla de una voluntad de teatro presente en todos, la representación menciona que es una necesidad que también se encuentra presente en los animales. Pero distingue al hombre como el centro del proceso y gracias al juego se impulsa el instinto de representar. La teatralidad puede ser construida en cualquier ámbito siempre y cuando cuente al menos con el espacio virtual, el intérprete y el espectador. Aunque existen las teatralidades como menciona Domingo Adame, teatralidad de la vida cotidiana, teatralidad política, teatralidad social, etc. Domingo Adame menciona que cualquier acontecimiento puede ser estudiado como teatralidad pero afirma que no debe confundirse el teatro con la vida cotidiana pues son situaciones comunicativas distintas. Antonio Prieto incluye actos de la vida cotidiana y política donde la performatividad es usada para abordar la construcción social de las identidades de clase, raza y género. Para Josette Feral así como también para Oscar Cornago la teatralidad no es una cualidad que pueda encontrarse en mayor o menor medida en algún objeto o persona sino más bien es un resultado donde el proceso es más importante que el resultado, donde la creación del espacio diferente al cotidiano hace posible que con la mirada del otro se cree esa ficción.

En la teatralidad el espectador tiene un gran poder para su creación pero en el WCS el Cosplayer es quien inicia con la creación de la ficción sin importar si alguien lo está mirando, el portar el disfraz lo hace entrar en el juego.

Capítulo 2 Performance.

En este segundo capítulo se abordará el performance, como se mencionaba en el capítulo anterior existen conflictos entre la teatralidad y el performance, por ser usados en ocasiones como sinónimos, además por ser una palabra de origen extranjero ha producido más confusiones al tratarla de traducir.

¿Qué es performance? esta es una pregunta que podría atormentarnos sino la tratamos con cuidado. El performance se encuentra como diría Antonio Prieto en un plano “mutable” donde el saber que es, no es tan importante como saber lo que abarca.

2.1 El Performance en los estudios de Richard Schechner.

Richard Schechner es teórico del performance, director de teatro y profesor universitario. Gracias a él se creó el primer departamento de estudios de performance además de que sus investigaciones son la base de la teoría del performance.

Durante los últimos 30 años, se han desarrollado muchos estilos y modas de performance, desde investigaciones privadas, introspectivas, hasta las rutinas de la vida cotidiana, los rituales catárticos y las pruebas de resistencia, las transformaciones ambientales de sitios específicos, sofisticadas producciones multimedia, espectáculos de cabaret con base autobiográfica y proyectos de gran escala, basados en comunidades y diseñados para servir como una fuente de empoderamiento social y político.
(Schechner 2012)

Los estudios de performance abren un campo de investigación que en otras áreas no pueden o no quieren ser estudiadas, el performance tiene simpatía con lo

marginal. Si bien en el teatro las preguntas se hacen respecto al personaje que se está interpretando, en el performance se preguntan sobre la persona que realiza los actos, los espectadores en un performance no ven a un personaje sino a una persona.

Performance... ¿Qué es performance? Esa es la pregunta del millón, todos en algún momento hemos escuchado la palabra performance y se asocia con el comercial de un auto, una presentación, algo extravagante. Son muchas las cosas que podrían venirnos a la mente al escuchar la palabra, pero eso no deja de lado el hecho de que es una palabra extranjera y que no hay una versión en español. Si buscas en google traductor la traducción de performance el primer resultado es rendimiento seguido de desempeño, funcionamiento, actuación, ejecución, realización, interpretación, representación, función, sesión, celebración, hazaña y cualidades técnicas.

Dentro del campo de las artes el performance tiene problemas de aceptación por ser una palabra extranjera y por lo que ya había mencionado, algunos consideran la palabra teatralidad como una traducción de performance, lo cual puede hacer más difícil la comprensión de ambos términos.

La mayoría de los textos sobre el performance se encuentran en inglés y en la traducción se crean malentendidos y el desagrado por parecer algo ajeno, como menciona Antonio Prieto: el performance latinoamericano se distingue del euro-estadounidense por el compromiso fundamental con un pensamiento político anti-colonialista, anti-imperialista, anti-capitalista y a favor de los movimientos estudiantiles y populares, por lo que el performance como arte-acción fue aceptado pero como teoría aún recibe el rechazo por algunos académicos que lo ven como algo proveniente del campo académico estadounidense, pese a que el performance viene del francés antiguo *parfournir* (Diana 2002), verbo que significa “proveer, “completar” y “llevar a cabo”.

En el lenguaje de negocios, de los deportes y del sexo, “to perform” es hacer algo que alcanza un estándar –tener éxito, distinguirse-. En las artes “to perform” [escenificar] es montar un espectáculo, una obra de

teatro, una danza un concierto. En la vida cotidiana “to perform” es hacer alarde, irse a los extremos, poner énfasis en una acción para quienes observan. (Schechner 2012)

El termino performance es más usado para referirse al desempeño en los deportes que en una obra de teatro, pero para este trabajo vamos a tratar el término “performance art”.

El arte del performance inició a finales de los sesenta al mismo tiempo que el movimiento feminista lo que ayudó a que se formaran actos performativos para protestar en defensa de los derechos de la mujer. “lo personal es lo político” fue el lema que se llevó lo que ayudó a unirse por un mismo objetivo.

El performance art, término que denota una compleja y heterogénea gama de arte vivo, de arte acción, surgió en la década de los setenta como heredero de diversos movimientos artísticos y culturales que comprende desde las vanguardias históricas hasta los movimientos vanguardistas de la segunda mitad del siglo XX. El arte de performance forma parte del largo andar de artistas que han cuestionado el arte tradicional y han rechazado el destino de la obra de arte como mercancía decorativa; que han decidido cruzar las fronteras artísticas en busca de nuevos lenguajes, nuevos espacios y nuevos materiales. (Alcázar 2005)

Como menciona Josefina Alcázar el performance art surge como una forma de romper con lo tradicional, es a su vez el resultado de reglas que se rompieron antes, como las vanguardias históricas del siglo XX, action painting y su antecesor directo es el happening.

Kaprow describía así los happenings: “en contraste con el arte del pasado los happenings no tienen comienzo, medio ni fin estructurado. Su forma es abierta y fluida, nada evidente se persigue en ellos y por consiguiente nada se gana salvo la certidumbre de un cierto número de situaciones y acontecimientos a los cuales se está más atento que

de ordinario. Sólo existen una vez (o sólo algunas veces), y luego desaparecen para siempre y otros los reemplazan. (Alcázar 2005)

Para Kaprow el happening es el antecedente del performance donde los sucesos artísticos ocurrían sin tantos adornos, un arte que reflejaba la vida no como el naturalismo, el arte no era para ser exhibido en museos y podía ser ejecutado por cualquiera. El happening tenía como objetivo la transformación del mundo, crear una conciencia sobre lo que pasa en el mundo y querer cambiarlo por medio de la integración del público y eso fue lo que le dio un sentido a su propuesta. El happening no tenía como prioridad representar una historia, como lo hacían las representaciones tradicionales, de ahí que no se identifique un principio y un fin, era más importante crear un cambio que contar una historia.

El happening tuvo gran influencia en el performance, podría decirse que el performance es el resultado del happening. "*El arte conceptual tiene sus raíces en la propuesta de Duchamp, que sostenía que la actividad mental del artista en el proceso de creación es de mayor significación que el objeto creado*" (Alcázar 2005) Las ideas utópicas del happening de cambiar el mundo no resultaron por lo que en el performance el proceso se convierte en lo más importante aún más que el resultado de la obra, esta idea no sólo es parte del performance sino de varias artes, pero el exponente más reconocido por eso es Jackson Pollock que incorporó el cuerpo dentro de la obra creando el painting.

Paradójicamente, mientras las artes plásticas se teatralizaban las artes escénicas se orientaban hacia la plástica, la puesta en escena se convertía en el elemento fundador del teatro alejándose del teatro textual interpretativo; el teatro dejaba de ser la mera ilustración de un texto dramático. (Alcázar 2005)

En el performance el artista performer es único, contiene lo que se denomina como aura, un valor que es único e irrepetible que no puede ser clonado, ni reproducido, les da la individualidad que buscaban.

El performance busca romper con la comercialización del arte, busca lo auténtico por lo que es muy importante conservarlo como un hecho “irrepetible”. Aunque el performance no busca cambiar al mundo como lo quería el happening, está en las fronteras entre el arte y la vida cotidiana, siempre se arriesga a hacer algo que ninguna otra rama del arte se atreve y trata de entrar en la mente del espectador no para cambiarlo pero sí para sacudirlo.

Si el performance es efectivo (no dije “bueno” sino efectivo), este proceso puede durar varias semanas, incluso varios meses, y las preguntas y dilemas encarnados en las imágenes y rituales que presentamos pueden seguir rondando los sueños, recuerdos y conversaciones del espectador. El objetivo no es “gustar de” ni siquiera “comprender” el performance, sino crear un sedimento en la psique del público. (Diéguez 2005)

Si un performance funciona produce un cambio en la mente de quien lo observa o de quien lo ejecuta.

En el performance el hombre se revela a si mismo. Esto puede ocurrir de dos maneras: el actor puede llegar a conocerse mejor por medio de su actuación o escenificación, o bien, un grupo humano puede conocerse mejor mediante la observación y/o participación en el performance generado y presentado por otro grupo humano (Schechner 2012)

Aunque el objetivo del performance como ya se había mencionado no es cambiar al mundo. Es un acto de transferencia, donde se transmite saber social, memoria y sentido de identidad, en el que aun sin querer con el hecho observar se produce un cambio. Dentro de los estudios del performance se encuentran el ritual y el juego.

En términos de la relación entre el ritual y el juego, el ritual contribuye a la representación con patrones y repeticiones establecidos: los

sistemas; el juego aporta el comportamiento exploratorio, la creatividad y la construcción del mundo. (Schechner 2012)

Para determinar si una representación es ritual se debe identificar el propósito. Si el propósito de la representación es realizar un cambio, entonces se efectúa lo que Richard Schechner llama “eficacia” y la representación es ritual.

Pero si el propósito de la representación consiste sobre todo en brindar placer, hacer alarde, ser hermoso o pasar el tiempo, entonces la representación es entretenimiento. El hecho es que ninguna representación es pura eficacia o puro entretenimiento.

La investigadora Josette Feral señala que los artistas del performance se convierten en estudiosos de la percepción debido a la relación que establecen con el público, una relación que los artistas condicionan fijando estrategias de percepción que son fundamentales en el arte del performance, los medios utilizados para determinar estas estrategias, dice Feral, son numerosos: repeticiones, multiplicaciones, descomposiciones, divisiones, atomizaciones, inmovilizaciones, etc. A pesar de que los medios son muy variados, su tarea se centra en el significado de los signos, en el contenido. El corolario inmediato de este trabajo de dislocación del sentido es la modificación de la percepción de las imágenes por parte del espectador. (Alcázar 2005)

La manera en la que se estudia un acto performativo sería como menciona Richard Schechner un trabajo de campo antropológico y los actos que estudia aunque son diversos deben tener ciertas características.

Tratar cualquier objeto, obra o producto –una pintura, una novela, un zapato, cualquier cosa en absoluto- “como” representación significa

investigar qué hace el objeto, cómo interactúa con otros objetos u otros seres. Las representaciones existen sólo como acciones, interacciones y relaciones. (Schechner 2012)

“Explicar el mostrar haciendo” es lo que son los estudios de representación. Se utiliza la palabra representación para referirse a performance ya que es la traducción que se utilizó en el libro de Richard Schechner.

Como explica Richard Schechner cada acto de la vida cotidiana puede ser estudiado como representación. Cada acción que realizamos está hecha por conductas dos veces realizadas, dentro de sus estudios del performance existen ocho tipos de representación.

1. En la vida cotidiana.
2. En las artes.
3. En los deportes y otros entretenimientos populares.
4. En negocios.
5. En tecnología.
6. En sexualidad.
7. En la ritualística –sagrada y secular-
8. En el juego.

Es posible añadir a la lista de estudio objetos inanimados, los cuales, pese a que, por sí mismos no son un performance, pueden ser analizados *como* performance, es decir, en tanto que son producto de una acción creadora, o interactúan con quien los usa y contempla.

2.2 Performatividad

La performatividad que es derivada del performance, al igual que el performance tiene problemas para delimitar lo que abarca. La performatividad es usada como nombre y como adjetivo, el nombre indica una palabra o frase que hace algo, el adjetivo inflexiona lo que modifica con cualidades del ámbito de la representación.

Dentro de los estudios de la performatividad podemos encontrar al lingüista británico J. L. Austin, en el libro Como hacer cosas con palabras basado en sus conferencias, donde se aborta el término performatividad aplicado a la lingüística.

El término “representacional” [performative] se deriva, claro está, de “representación” [performance] indica que el externamiento de la expresión es la representación o ejecución [performance] de una acción. De hecho, la expresión de las palabras es por lo general uno de los, o incluso el incidente rector en la representación/ejecución [performance] del acto (Schechner 2012)

En esta definición de lo que es performatividad, Austin nos da a entender la importancia que tienen las palabras dentro de la realización de la acción. Austin considera que las palabras pueden ser acciones, que lo que decimos de manera consciente y sincera puede denotar una acción. No resulta lo mismo cuando se dice “el cielo es azul” a “yo te bautizo como”, es en lo último donde se encuentra la performatividad del lenguaje.

Aunque para Austin esto no sucede en el teatro pues considera que por tratarse de una ficción las acciones no pueden ser reales por lo tanto no debe tomarse como algo real, porque cuando acaba la ficción los enamorados dejan de estarlo y las emociones antes vistas se van y aunque pueda pasar que algo real surja entre los actores al final no sería más que un espejismo, es lo que se conoce como “la venganza de Austin”. *“La oración performativa indica que emitir la expresión es realizar una oración y ésta no se concibe normalmente como el mero decir algo”* (Langshaw Austin 1955)

Los enunciados performativos ejercen una acción transformadora, si en la oración dicha no hay sinceridad entonces todo lo que se diga a partir de ahí no se le puede tomar como verdadero y su acción transformadora no sería exitosa. Para que pueda surgir lo performativo según Austin se debe ser sincero. *“La performatividad... se refiere a actos discursivos o gestuales que ejercen un cambio en el estado de las cosas no necesariamente por medio del simulacro”* (Prieto Stambaugh, Actualidad de las artes escénicas 2009)

Para Antonio Prieto la performatividad es más abierta en cuanto a lo que abarca, no sólo se refiere a cuestiones lingüísticas. La actuación dirigida a un hacer que transforma nuestra manera de percibir la realidad. Mientras que un performer trabaja con acciones significativas, un actor trabaja con acciones narrativas.

Dentro del arte del performance hay temas recurrentes, uno de los principales es la construcción de identidad. La performatividad es usada para abordar la construcción social de las identidades de raza y género. El rol en la vida cotidiana, un papel que se interpreta día a día.

Judith Butler habla sobre el género como una identidad débilmente constituida en el tiempo: una identidad instituida por una repetición estilizada de actos, lo cual es parecido a lo que dice Schechner sobre la conducta dos veces realizada. Que el género es performativo significa que sólo es real en la medida en que se representa.

La construcción de género como lo indica Judith Butler es algo performativo ya que se llega a él por medio de la repetición (conducta restablecida), no nacemos siendo mujeres, nos convertimos en mujeres. El comportamiento de una mujer es enseñado como reglas de comportamiento o de atracción y la imagen es creada bajo el mismo concepto por aceptación. Si alguien no cumple con las normas de lo natural entonces es antinatural aunque lo natural también es creado. *“La realidad de género es representacional, lo cual significa, de manera muy simple, que es real solamente en la medida que es representada”* (Schechner 2012)

No sólo se considera una construcción sino una construcción obligada, pero no se puede construir lo que uno desea y si se hace se considera como algo antinatural. Las construcciones que no cumplan con los lineamientos establecidos por la cultura donde se vive no son válidas.

Toma como base que “el mundo es un escenario” y nosotros representamos el papel que la sociedad quiere.

Cada acción conscientemente realizada es un ejemplo de conducta reconstituida. *“La conducta reconstituida llevada al acto, no en un escenario, sino en la “vida real” es lo que los posestructuralistas llaman una representacionalidad”* (Schechner 2012)

Todo lo que se rige por estos principios así como las cuestiones de identidad pueden ser consideradas performativas. En la performatividad así como en la teatralidad la mirada de un espectador es parte fundamental, si se mira algo de forma diferente se puede estar frente a algo performativo pero a diferencia de la teatralidad el performance también puede usar el olfato, gusto o el tacto, de acuerdo con Richard Schechner lo performativo en otro nivel es un estado de ánimo o sentimiento penetrante.

2.3 Elementos del performance.

En el capítulo anterior en lo que se refiere a elementos que componen la teatralidad se puede observar que al tratar de encasillar un término puede propiciar que se encuentre su especificidad, al mismo tiempo al excluir pueden terminar con su capacidad para reinventarse. Con el performance la historia cambia, el performance tiene la capacidad de transformarse a sí mismo por lo que enumerar los elementos que lo contengan sería algo imposible.

Richard Schechner habla de los procesos de representación (perform) que es el punto de donde podemos partir para estudiar algo que “es” o es “como” representación.



Diagrama 2.1

Al igual que la teatralidad, el performance tiene como punto de partida para su realización un performer (actor o ejecutante) que es quien realiza la acción. El performance usa la conducta restablecida que menciona Richard Schechner por lo que todo es dos veces realizado y aunque un performance se represente una vez en realidad nunca es una vez.

El performance es un acto “único” y “real” por lo que se tiene cuidado de no traspasar ciertos límites, la ley de exclusión del no retorno mencionada en el capítulo anterior nos da cierta reversibilidad del tiempo, pero esta ley no aplica en el performance. Las mutilaciones, golpes y laceraciones son reales, son parte de la representación.

Dentro del performance las acciones son reales, no porque en la teatralidad no lo sean sino porque en el performance no se muestra a un personaje sino a una persona. El performer realiza una única representación por lo que lo hacen único e irrepetible, una experiencia que como en los ritos de paso o actos performativos siempre trae consigo un cambio, ya sea en los ejecutantes o en quienes observan.

Performance → Performer



No crean espacio

Diagrama 2.2

Dentro del performance no se crea un espacio diferente a la “realidad cotidiana”, el performance trabaja con lo “real” por lo que sus actos se abstienen de contener La ley de exclusión del no retorno, lo que ha hecho que muchas de sus intervenciones sean controversiales o incluso tomadas como actos vandálicos.

Dentro de todo tipo de representaciones se puede encontrar el modelo propuesto por Richard Schechner. De acuerdo con el modelo en este proceso se encuentra la interacción de cuatro involucrados que son: los creadores, los productores, los intérpretes y los participantes.



Diagrama 2.3

El proceso de representación se puede estudiar de dos formas, una es por medio de la interacción entre los cuatro involucrados y la otra es estudiar los procesos de representación los cuales los divide en protorrepresentación, representación y repercusiones.

Protorrepresentación, es lo que se presenta antes de la representación.

1. Entrenamiento: ya sea como actor, performer, intérprete, etc. Se tiene un entrenamiento previo, dentro del performance el performer trabaja con su cuerpo el cual siempre debe estar apto para la representación. El entrenamiento se encuentra incluso antes de que tener una obra escrita o una intervención planeada.
2. Taller: es una exploración profunda donde se consolidan las bases de lo que puede continuar en los ensayos. En la fase de taller existe una cierta transformación, no sales como entraste, tal vez no hay cambios evidentes pero como en los ritos de paso, la transformación no sólo se realiza en el intérprete, también lo hacen los espectadores.
3. Ensayo: una manera de depuración para la representación antes de presentar al público.

Representación

4. Calentamiento: existen diferentes tipos de calentamiento algunos son ejercicios para calentar voz o cuerpo, para algunos el calentamiento también consiste en entrar en un estado mental optimo a base de meditación.
5. Representaciones públicas
6. Sucesos/ contextos en los que se apoya la representación pública
7. Enfriamiento: el enfriamiento es lo que te lleva de vuelta a la vida cotidiana.

Repercusiones

- 8. Respuestas críticas.
- 9. Archivos.
- 10. Memorias.

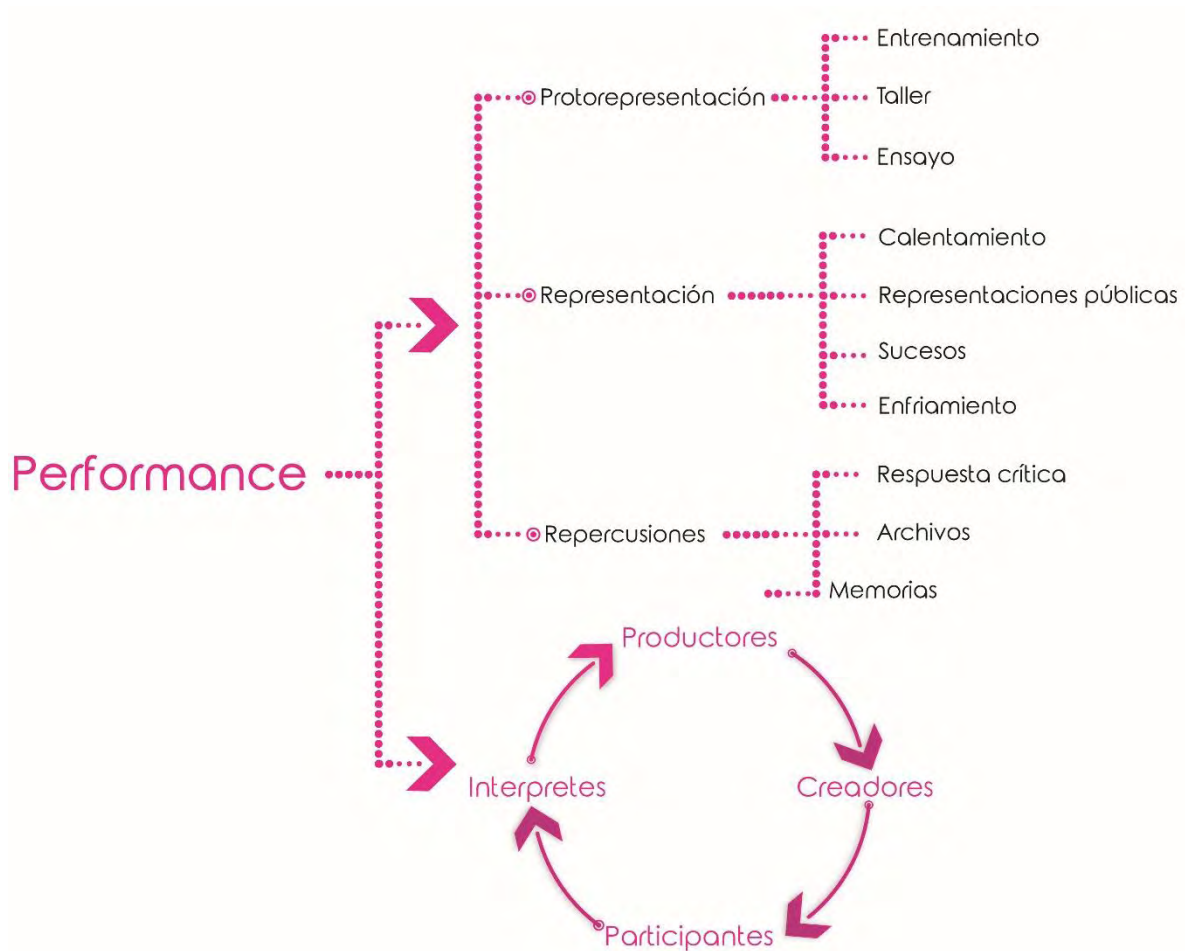


Diagrama 2.4

En el diagrama podemos ver las dos formas en las que puede estudiarse algo “como” representación (performance), a la derecha por medio de la interacción cíclica de productores, creadores, integrantes y participantes, la otra manera es por medio del proceso el cual involucra tres partes la protorrepresentación, la representación y las repercusiones. Las dos formas pueden verse por separado o juntas ya que las interacciones se encuentran en el proceso. Depende el objetivo de la representación se pueden tener variaciones en el proceso.

Resumen del capítulo

Los estudios de representación (performance) planteados por Richard Schechner permiten abordar el estudio de las diferentes representaciones, en la vida cotidiana, las artes, los deportes, los negocios, la tecnología, sexualidad, ritualística y el juego, que pueden “ser” o son “como” performance.

La clave fundamental de los estudios de representación es hacer la distinción del “es” y del es “como”, lo que para mí es una de las grandes aportaciones ya que nos permite estudiar cualquier cosa “como” representación (performance), un acto político, una boda, un examen profesional, etc. Esto no quiere decir que todo sea performance sino que puede estudiarse “como” performance.

Existen dos formas que nos ayudan a estudiar una representación, la primera es por medio de la interacción entre el creador, productor, intérpretes y participantes, esta interacción es cíclica en la que no existe un punto de partida, ya que en algunas ocasiones comienzan por el creador y en otras por el productor o intérpretes, pero los cuatro siempre tienen relación. La segunda forma es por el proceso de representación la cual se divide en protorrepresentación, representación y repercusiones. Este proceso es lineal, la protorrepresentación es el inicio del proceso lo que sucede antes de la representación se divide en el entrenamiento, taller y ensayo. La representación se divide en el calentamiento, las representaciones públicas, los sucesos y el enfriamiento. Las repercusiones se dividen en respuestas críticas, archivos y memorias.

Sin importar el tipo de representación (performance) pueden encontrarse algunos de los elementos propuestos por Richard Schechner, en las representaciones, no es forzoso que se encuentren todas, este modelo no es una camisa de fuerza, es una guía. Antonio Prieto simboliza al performance como “lady performance” una esponja mutante que sigue absorbiendo formas de representación, del mismo modo los procesos de representación (performance) son mutables.

Lo que los estudios de representación hacen es presentarnos una nueva posibilidad de entender los actos ya sean artísticos o de la vida cotidiana, lo que los hace diferentes de lo que es un performance, es que el performance es un acto único e irrepetible, pese a lo mencionado anteriormente con la conducta dos veces realizada, el performance es un arte vivo, sus acciones no están condicionadas a seguir un texto y no puede ser el mismo incluso si se volviera a presentar. El performer trabaja con su cuerpo y mente, “es el mismo y el otro al mismo tiempo”. El espectador es participe dependiendo su historia, estado emocional, el lugar en que se presente. Cada reacción y cada cuerpo es distinto pero su discurso no puede ser ajeno a su pensamiento.

Capitulo 3 World Cosplay Summit

(世界コスプレサミット *Sekai Kosupure Samitto*)

El World **Cosplay**² Summit, esta competencia que año con año va reclutando más seguidores de todo el mundo y que gracias a la tecnología puede verse en tiempo real a través de internet, lo que ha ayudado a los seguidores a interactuar entre ellos antes, durante y después de que se realice la competencia.

El público y los participantes son cada vez más, pero ¿Qué es Cosplay? ¿Qué los motiva a hacer Cosplay? ¿Qué quieren lograr con el Cosplay? ¿Qué es lo que hace diferente a un Cosplayer normal de uno profesional? ¿Qué es WCS? ¿Cómo comenzó el WCS? ¿Qué realizan en la competencia? ¿Por qué los seguidores van en aumento? ¿Cuáles son los elementos que conforman la competencia? ¿Qué relación existe entre el World Cosplay Summit, teatralidad y performance? Son algunas de las preguntas que trataré de responder en este capítulo.

En los capítulos anteriores se habló acerca de términos referentes a los actos artísticos, en la teatralidad se puede ser o no ser, pero como ya se mencionó, en el performance cualquier cosa puede estudiarse como tal, el “como” y el “es” marcan la gran diferencia a la hora de definir o encasillar algo dentro de una categoría. ¿El World Cosplay Summit puede ser descrito o clasificado como performance? y si bien no podemos apresurarnos a decir si “es” o es “como”, en este capítulo veremos cuáles son las características de esta competencia y qué elementos de performance y teatralidad puede llegar a tener.

3.1 ¿Qué es Cosplay?

La palabra cosplay viene del inglés de la contracción de la palabra costume que significa disfraz y la palabra play que significa juego, es el juego de disfrazarse (la

² Revisar glosario

flecha s.f.). El cosplay para los realizadores es considerado un arte, para otros es un juego, algunos lo llevan al extremo y lo hacen parte de su vida diaria.

Aunque la palabra viene del inglés, existen todavía muchas dudas sobre el origen del cosplay en Japón y sobre cómo es que debe emplearse, muchos consideran que debe ser un término excluyente que no se puede considerar cosplay a cualquier disfraz. Algunos afirman que el cosplay nació en las convenciones de comics de Estados Unidos, puede que esta historia sea la menos alejada de la realidad ya que Estados Unidos ha tenido gran influencia en Japón.



Ilustración 1 Comiket planta baja, área de manga. 19 de abril de 2017 <<https://gentokyo.moe/13595/comiket-88-galeria-cosplay>>

En Japón el cosplay nació de manera oficial en la **Comiket** (コミケツト), es una convención o conocida también como mercado de historietas que surge en los años 70, se realiza dos veces al año de acuerdo a las estaciones, en invierno y verano, donde se reúnen los dibujantes aficionados que tienen el sueño de hacerse un espacio en el mundo del **manga**³(漫画) profesional y que poco a poco atrajo a cosplayers por lo que la convención con los años se ha ido transformando , ya no sólo está dedicada al manga y anime sino también al cosplay y a la venta de artículos relacionados.

Aunque la comiket está orientada a los dibujantes de manga, los cosplayers han encontrado un lugar para poder mostrarse. Algunas personas que realizan cosplay dentro de las convenciones son considerados **otakus** (おたく/オタク), de acuerdo

³ Revisar glosario.

con Masako (reportera otaku en el programa cuatrosfera) en su diccionario otaku, existen diferentes clases de otakus y se van modificando con el tiempo debido a que esta subcultura sigue en crecimiento.

Se utopizan muchas cosas de honor, lealtad, amistad, cuestiones de fortaleza, de nunca rendirse, de seguir adelante, donde el bien siempre gana, entonces nuestra realidad donde todo eso ya está perdido, un otaku, que se siente fuera de esa realidad, adoptan la realidad del anime, para llenar ese vacío y tener algo bueno en que creer. (Jiménes García 2011)

Los cosplayers son aquellos chicos que se dedican a disfrazarse y aunque hay varios tipos de cosplay podemos ir delimitando a los aficionados de los profesionales, para los segundos el cosplay no es un juego, algunos de ellos se ganan la vida como cosplayers profesionales un ejemplo es **NadiaSK**, una cosplayer italiana actualmente reconocida en el mundo del anime e invitada de honor en la **tnt gt6**, entre otras convenciones donde recibe un pago por presentarse además de que se cubren los gastos de viaje y dentro de la convención



Ilustración 2 Nadia SK foto para la convención TNT GT6 vendida en subasta.

pueden vender fotos autografiadas. Aunque existe mucha polémica sobre cómo se definiría un cosplayer profesional lo cierto es que no sólo se trata de hacer un gran disfraz, el reconocimiento por parte de un espectador es lo que hace que sean reconocidas y se les presenten ofertas de empleo.

El Cosplay está basado principalmente en personajes de manga o anime, el manga es un libro pequeño que se lee de derecha a izquierda contrario a los comics de occidente que se leen de izquierda a derecha, el manga es en blanco y negro y

tiene burbujas de dialogo. El anime es la animación o caricatura japonesa la mayoría están basadas en mangas. En Japón si el manga tiene éxito lo convierten en anime.

Los temas que tocan el manga y anime son diversos así como los géneros. Entre los más comunes son [acción](#), [aventura](#), [comedia](#), [ciencia ficción](#), [drama](#), historias infantiles, fantasía, [romance](#) y [terror](#), esta podría ser la clasificación inicial de algunos de los animes o mangas pero lo cierto es que para poder clasificar alguno se requiere de otras características. A pesar de que el anime es considerado como algo repetitivo tanto en el dibujo de los personajes⁴ como en los tipos de personaje (Tipos de personajes, pueden ser humanos, robots, androides, animales, dioses, magical girls, fantasmas o creaciones del autor como pokemon ポケモン o digimon デジタルモンスター, etc.) en las historias, la problemática surge desde el momento en el que se convierte en comercio y la demanda de anime y manga japonés se extiende en todo el mundo. Esta expansión en el mercado comenzó a generar grandes cantidades de anime de los cuales sólo unos cuantos pudieron sobrevivir y mostrar más de un capítulo al aire, hoy en día los creadores de manga y anime son innumerables tan solo en Japón.

Las convenciones en nuestro país han ido cambiando gradualmente, si en un principio reunían a dibujantes ya sea aficionados o en ocasiones llegaban a reunir a algún dibujante profesional, hoy en día las celebridades de la comunidad Otaku han ido cambiando y ahora no esperan ver al dibujante sino a los actores de **live action**, o actores de doblaje, pero principalmente esperan ver cosplayers, lo cual por un lado provoca el aumento en el costo de entrada a estos eventos debido a que los asistentes no van a consumir sino a reunirse con cosplayers. En esto radica

⁴ Dibujo de los personajes, en los personajes de anime existen algunos mitos sobre cómo se originó su estilo, las principales características de los personajes de anime y manga son: los ojos grandes, la frente ancha, el cuerpo con cierta desproporción ya sea muy voluptuoso o demasiado delgado y pequeño (aunque en la actualidad no quiere decir que todos los títulos que salen tienen los ojos grandes). Uno de los mitos sobre los ojos grandes es por la admiración a los personajes de Disney en especial a Bambi y después de verlo se basaron en él para el personaje Astro Boy quien fue el primero en tener los ojos grandes y después de eso muchos lo imitaron. Hayao Miyazaki comenta que los ojos grandes se deben a la admiración de los japoneses por lo occidental. Pero el profesor Yasuki Hamano de la universidad de Tokio dice que después de la era Meiji Japón quiso alcanzar al mundo occidental e intentó convertir sus dibujos en occidentales, ya no les gustaban sus rasgos y la animación fue un medio que les sirvió para saciar el ansia de los japoneses en ese sentido.

la principal diferencia entre una convención Japonesa y una Mexicana, la segunda tiene como principal función la convivencia en ocasiones familiar y la primera lo hace como parte de otra realidad, lo usan como un puente a un mundo fantástico, la creación de una realidad diferente a la cotidiana. Este comportamiento en su mayoría Japonés nos puede hacer considerar las semejanzas que tiene el cosplay con la teatralidad y el performance donde el disfraz es parte de una creación de espacio de una realidad diferente a la cotidiana, donde una maestra de jardín de niños deja de ser esa maestra y pasa a representar al personaje con el que ella se siente identificada por unos momentos en un lugar determinado.

Los cosplayers intentan parecerse lo más posible a los personajes lo cual requiere dinero y trabajo el cuál se ve recompensado cuando van a una convención. (la flecha s.f.)

El disfrazarse de un personaje de anime, comics o alguna caricatura podría ser considerado un intento de cosplay, no se ha delimitado que sea exclusivo para personajes de anime japonés. No todo el que se disfraza hace cosplay pero si puede disfrazarse de cualquier cosa para intentar realizarlo adecuadamente.

Para ser considerado Cosplay podrían disfrazarse de algún personaje de Disney con una botarga y nadie podría decirle que no es cosplay debido a que incluso las botargas entran dentro de los subgéneros del cosplay. Estos subgéneros son sólo para especificar ya sea el tipo de personaje o al tipo de cosplayer.

Existen tipos de trajes usados por los cosplayers, los kigurumis (着ぐるみ) son uno de ellos y consiste en disfrazarse en personajes animales que dentro del anime podría ser un pokemon, un digimon o algún personaje de su tipo, dentro de esta categoría es donde entran los disfraces de personajes de Disney vistos en parques

de diversiones, en este caso no lo haría por gusto sino sería parte de su trabajo por lo que aún existe controversia sobre si debe reconocerse como cosplay o no.



Ilustración 3 Kigurumi



Ilustración 4 Animegao. 19 de abril de 2017
<<http://kigcasey.deviantart.com/art/Akane-Mishima-Above-the-city-lights-03-400787202>>

El animegao (アニメ顔) consiste en portar un traje de cuerpo entero y máscara, un ejemplo es un personaje con atuendo de colegiala donde la diferencia entre este tipo de trajes y una botarga es que son más ligeros y acentúan la figura, en este caso la figura femenina, este tipo de traje es usado normalmente por quienes no quieren que se vea su rostro o quienes no tienen la figura adecuada para usar otro tipo de trajes, el animegao da la seguridad de estar completamente cubierto si así se prefiere ya que algunos solo usan la máscara

Otro de los géneros del cosplay es el crossplay se refiere a disfrazarse del género opuesto, aunque este género es controversial ha adquirido mucha fuerza en México, al final no importa si te pones un disfraz de colegiala si lo hace “de juego” como se muestra en la ilustración 5.

Es poco frecuente encontrar en convenciones mexicanas a los primeros dos pero el crossplay es más realizado, aunque independientemente del tipo de cosplay

que hagan, la cuestión sigue siendo la misma, ¿podemos nombrar cosplay a cualquier tipo de disfraz de cualquier lugar?

El cosplay no sólo consiste en disfrazarse como un personaje de anime, manga, comic, o video juego, consiste en adoptar los movimientos y comportamiento del personaje, gestos y acciones, su forma de pensar y sumarlo con el exterior que debe parecerse no sólo utilizando un disfraz y peluca cualquiera, la mayoría de los cosplayers hacen sus propios disfraces y llegan a los extremos en el uso de maquillaje de tal modo que pueden cambiar su tono de piel, cuidan cada detalle tanto en el cuerpo del cosplayer como en la confección de su ropa para poder convertirse y hacerle honor al personaje, aunque hay extremos donde el tratar de ser como un personaje se vuelve obsesión y se recurre a la cirugía plástica.



*Ilustración 5 En la foto aparece LadyBeard un peleador de lucha libre que se caracterizaba por usar vestidos en el ring. Actualmente vive en Japón y formo un grupo llamado Ladybaby. 19 de abril de 2017
<<http://k33.kn3.net/taringa/F/1/5/8/9/1/marabunta/783.jpg>>*

Aunque ya existen empresas que se dedican a vender trajes de los personajes más populares del momento, lo ideal es que el cosplayer se dedique a confeccionar su atuendo. De esta forma se encuentran los disfraces de todo tipo, los más improvisados parecen una broma, utilizando una caja de cartón y pintada con un plumón negro donde indican “soy un robot” o el nombre de algún personaje, hasta los más costosos y elaborados diseños con todos los detalles algunos con plumas y otros con armaduras, pero sin importar el resultado las ganas de hacer cosplay los motiva a seguir haciéndolo.



*Ilustración 6 Cosplay hecho de cartón. 19 de abril 2017
<<https://www.pinterest.com/pin/147000375309613098/>>*

3.2 ¿Qué es World Cosplay Summit?

El World Cosplay Summit es el evento de Cosplay más grande en el mundo y más conocido por los fanáticos del anime y manga, la idea de reunir a los mejores cosplayers del mundo para competir por el título del mejor del mundo es algo que con los años y gracias a las redes sociales se ha ido ampliando, lo que ha logrado que la calidad, dificultad y audiencia aumenten año con año.

El "World Cosplay Summit" fue creado para promover el intercambio internacional a través de la cultura juvenil japonesa de manga y anime. La naturaleza libre y dinámica del manga tiene un papel decisivo en el nacimiento de cosplay. Hoy en día los jóvenes de todo el mundo encuentran esto como un lenguaje común y una nueva forma dinámica de interacción global. El World Cosplay Summit comenzó en **Osaka, Nagoya** (名古屋市) y ha crecido hasta incluir a 17 países de todo el mundo. Si usted cuenta la audiencia y los participantes en cada evento preliminar, el número de personas involucradas está ahora en el 100s de miles de personas. Para los jóvenes que han descubierto a través

de Japón, el manga y la cultura japonesa con experiencia por medio del World Cosplay Summit, nos comprometemos a continuar el desarrollo de esta nueva forma de intercambio internacional. (How to Cosplay, transformation and Special-effects Make-up, Cos Chan s.f.)

El éxito de las convenciones y eventos relacionados con el anime y manga fueron uno de los motivos más importantes para empezar a crear nuevas formas de entretener y hacer crecer el interés de los aficionados a estos eventos. Desde los 70, los disfraces más conocidos son los de superhéroes de **marvel**, la temática también tiene sus repercusiones en su sociedad ya que debido al fanatismo de algunos por los **comics** y los ideales de libertad y justicia que se muestran en sus páginas, se han organizado desde finales de los 90s para formar un grupo conocido como “los superhéroes de la vida diaria” donde algunos de los fanáticos del comics llevan su afición al extremo no sólo haciendo cosplay diariamente sino que también siendo el personaje y recorriendo las calles combatiendo el crimen a su manera, ya sea llevando de comer a los vagabundos, o impidiendo crímenes menores en su comunidad. Esta es una muestra más sobre las diferentes fases que puede tener un gusto, una afición, donde estas personas no toman el disfrazarse como un juego sino como un honor para poder honrar a sus héroes, esto no quiere decir que se sientan como superhéroes o con súper poderes, pero para comprender un poco más de esta práctica hay que saber un poco más sobre cómo se mira a sí mismo un cosplayer.

Existen muchos prejuicios hacia quienes realizan esta práctica, tratan de hacer algo bueno por su comunidad y que reflejan esa afición de manera positiva, pero existen riesgos al hacerlo, porque no tienen súper poderes que realmente los protejan de un asaltante. Además de esto hay quienes satanizan el gusto por el anime, manga y comics así como a sus creadores, uno de los casos más famosos ocurrió el 16 de diciembre de 1997 en el que más de 600 niños japoneses tuvieron ataques de tipo epilépticos, se determinó que había sido a causa de un capítulo de la serie animada **Pokemón**, pronto se hizo una leyenda que hizo que muchos padres comenzaran a mandar cartas a la televisora donde acusaban al anime de

ser satánico y estar implantando mensajes en la mente de los niños. Como este existen muchos rumores acerca del contenido del anime y los tipos de personas a quienes les puede gustar, otro caso muy sonado se desarrolló entre los años 1988 y 1989 donde Tsutomu Miyazaki el llamado asesino otaku secuestró a cuatro niñas de no más de 10 años, cuando lo capturaron encontraron en su casa varios manga y revistas **hentai** (変態) y aunque después indicaron que eso había sido un montaje por parte de los periodistas aun así el daño estaba hecho, las personas sentían desconfianza de los otakus por lo que la mayoría prefería ocultar su gusto por el manga.

Si bien es cierto que el World Cosplay Summit fue creado para promover el intercambio cultural en el país, otra de las razones fue porque resultaba ser una fuente económica muy fuerte para Japón, la industria del anime es seguida por muchos de los fanáticos de todo el mundo que podrían hacer lo que sea para tener los productos oficiales de sus animes favoritos. Esto hace que el negocio sea rentable y es una de las razones por las cuales se dio inicio al WCS.

La mala fama sigue persiguiendo a los otakus quienes de alguna manera tratan de hacer visible su identificación con un personaje portando el cosplay. Si bien el World Cosplay Summit no terminaría con la mala fama, lo que ha logrado a lo largo del tiempo es juntar a estos aficionados y demostrar que no son una minoría, además de fortalecer los lazos con otros países, el verlo como una fuente de mercado ha hecho que sus productos pasen a ser sólo para quien puede pagarlos y para algunos coleccionistas, a un mercado constante de producción más barata y aunque de peor calidad es muy rentable no sólo en



Ilustración 7. 19 de abril 2017 <<http://www.worldcosplaysummit.jp/en/>>

Japón sino en todo el mundo.

El WCS es la competencia mundial de cosplay donde los participantes realizan un “performance” basados en sus series favoritas de **anime** o manga, es seleccionado un equipo por cada país participante y en cada país realizan una previa competencia para seleccionar a su representante. Algunos lo han llegado a describir como las olimpiadas del mundo otaku.

En principio esto surgió como un programa de Aichi TV de armar un programa en el 2003 llamado "Manga wa Sekai no Kyoutsu-go" (Manga - El Lenguaje Común Internacional). El WCS comenzó por invitar a un número de cosplayers de todo el mundo para compartir y discutir sus ideas sobre el manga y el anime en Japón. El evento ha crecido año tras año y ha llegado a incluir 17 países con 34 cosplayers y abarca eventos como el Desfile Cosplay Osu y el Campeonato Mundial de Cosplay. Otra novedad a partir de abril de 2009 es la creación del "Comité Ejecutivo de World Cosplay Summit" para apoyar el evento cada vez mayor. (¿qué es WCS? s.f.)

Si bien una de razones por las cuales se creó el evento fue una cuestión económica y para quitar la mala fama que se tenía sobre las personas a las que les gustaba el anime y manga, cabe destacar que esto no podría realizarse sin el apoyo del gobierno de Japón además que año con año van adquiriendo más patrocinadores. Existe una gran diferencia entre la cantidad de empresas que patrocinan el evento en Japón con las marcas que patrocinan el WCS en México, donde el patrocinador principal es Singer una gran empresa de máquinas de coser y derivados.

Otra de las razones por las cuales se creó esta competencia fue por la demanda de entretenimiento por parte de los fanáticos, algunos de ellos en principio solo usaban cosplay en las convenciones en donde se realizan competencias por el mejor cosplay en donde hay varias clasificaciones, una de ellas es el mejor en cuanto al parecido al personaje, otra en cuanto al comportamiento en este caso a que tanto se parece en la forma de actuar, otro premio es el mejor hecho ya que algunos de estos aparte de ser muy costosos requieren mucho estudio para

determinar el diseño y las telas para que este disfraz sea lo más parecido al del personaje como en el manga o anime original. Estos eventos poco a poco fueron más monótonos con los mismos participantes año con año, las mismas chicas vestidas de **Sailor Moon** (美少女戦士セーラームーン) que poco a poco se notaban que dejaba de quedarles el traje, así fue cómo surgió otra de las categorías donde se premiaba lo peor cosplay ya sea por mal hecho o por el poco parecido, en algunos casos es la mezcla de ambas. Los otakus siempre están en la busca de un nuevo entretenimiento que los haga acercarse más y más al parecido con sus personajes favoritos.

El World Cosplay Summit inicio en 2003 por Tv Aichi en un programa de manga en la que sólo aparecía como complemento, pero en 2005 se creó la competencia, esta competencia ha cambiado año con año debido al aumento en patrocinadores y países participantes que han permitido que el evento tenga más difusión y más seguidores por todo el mundo.

Todo comienza en cada país donde las reglas para elegir a su representante pueden variar, en México se realiza una preselección en las 10 convenciones seleccionadas de algunos de los estados de la república, estos representantes de cada estado tienen un pase automático a la competencia realizada en la TNT. La TNT es la convención de selección oficial donde se elige a los representantes de México, muchos de los aficionados al anime consideran que este evento está poco organizado y que los eventos en Monterrey y Guadalajara han sido considerados mejores en cuanto al espacio y la organización, aun así hay otros como PatyCosplay de Guadalajara una de las representantes de México en el WCS 2012 que consideran que en el evento no importa el lugar sino las ganas que tengas en participar y clasificar.

La experiencia en vestidores y tras escenario en cualquier concurso de cosplay es extraordinaria, ahí es donde puedes hacer amigos, ya que todos los presentes compartimos la misma emoción del momento.

Esta experiencia se incrementa al máximo en un evento como el WCS México.⁵

En México la selección se lleva a cabo en las convenciones especiales de la TNT, la eliminatoria se realiza en el segundo piso del centro de convenciones Tlatelolco, se coloca un escenario donde se presentan los preseleccionados de cada uno de los estados participantes y después de presentarse los 10 equipos, se presentan los seleccionados dentro de la TNT que fueron seleccionados previamente por medio de entrevistas donde presentaban su acto frente a un jurado seleccionado a los 10 más que se presentan dentro de la TNT. En total se presentan 20 equipos en la TNT donde califican su presentación en el escenario y el cosplay. Dentro del jurado en la TNT esta un representante de la TNT, dos cosplayers profesionales invitadas y el representante de Japón que suele ser alguien de la embajada de Japón en México.

Una vez que se selecciona a los representantes de México, viajan junto con organizadores de la TNT a Nagoya en Japón donde les espera el evento de cosplay más grande del mundo, cada año se van modificando los eventos pero no la competencia. La competencia se mantiene igual, llegando a Japón se realiza el sorteo para saber en qué lugar se presentaran cada país participante. También se realizan conferencias, el concurso de karaoke y la alfombra roja.

Para elegir al ganador del WCS el jurado califica la competencia con un porcentaje de 20 puntos.

10 puntos para rendimiento: donde se evalúa su desempeño en escenario.

5 puntos vestuario: donde se evalúa el parecido con el personaje y uso de materiales.

5 para fidelidad:

Los organizadores del evento realizan una evaluación que junto a la del jurado determina al ganador, no sólo evalúan el día de la competencia sino que evalúan a

⁵ Entrevista Patycosplay

los participantes durante su estancia en Japón, ellos califican con un total de 100 puntos.

40 puntos para la exactitud del traje: donde se evalúan los cosplay con los que se presentan durante su estancia en Japón, revisan el parecido con el personaje.

40 puntos para la calidad del traje: revisan los materiales usados y que todo este hecho a mano.

20 puntos para la técnica: donde se juzga las técnicas usadas para la realización del cosplay.

Como podemos ver las calificaciones del jurado se basan más en la interpretación en el escenario y los organizados se basan más en el cosplay. Los ganadores del World Cosplay Summit son:

2005: Italia

2006: Brasil

2007: Francia

2008: Brasil

2009: Japón

2010: Italia

2011: Brasil

2012: Japón

2013: Italia

2014: Rusia

2015: México



Ilustración 8 equipo ganador 2015, Juan Carlos y Shema Arroyo. 19 de abril de 2017
<<http://www.worldcosplaysummit.jp/en/>>

Brasil es uno de los países más fuertes de lado de Latinoamérica en esta competencia, pero cada año la competencia se hace más reñida debido a los cambios tecnológicos que permiten tener mayores efectos, ya que uno de los requisitos más importantes de la competencia es tener muchos efectos y escenografía además de los requisitos que se califican del vestuario, donde cada aspecto cuenta, aunque siempre es complicado representar los escenarios pues en los animes los escenarios son diversos, van de la época feudal en Japón hasta los escenarios futuristas donde los personajes son en mayoría robots. Hasta ahora México no había ganado la competencia con lo que 2015 es una fecha que los otakus mexicanos recordaran por mucho tiempo.

México ha participado desde el 2007 en este evento internacional que se realiza anualmente en Nagoya, Japón, capital de la prefectura Aichi. Pero hasta ahora no habíamos conseguido ni el primer ni segundo lugar, a excepción del premio especial Brother que se le otorgó en el 2007 al equipo conformado por las hermanas Linamoon y Yannale. Y ahora, en el 2015, México se lleva el campeonato. (158)

El premio al mejor del mundo no es el único que se presenta en la competencia, los premios son:

Premio del Público

Premio Nico Nico

Premio Brother

Mejor Peluca

Premio Joysound

Premio Live Dam

Premio H. I. S.

Premio Indie Movie



Ilustración 9. 19 de abril 2017
<<http://www.worldcosplaysummit.jp/en/>>

Hay varios eventos que se presentan en el WCS, incluso algunas conferencias sobre cosplay donde pueden debatir acerca de cómo miran el cosplay en su sociedad, hay eventos donde puedes comprar como en cualquier convención y está la alfombra roja y el concurso de karaoke, pero no hay ningún evento que disminuya las miradas de la competencia donde cada uno apoya a su equipo favorito y se llega al fanatismo como en cualquier mundial. El mundial de cosplay en Japón es, pese a las críticas hacia el cosplay, muy bien visto por la comunidad Japonesa y el cosplay se ha convertido en algo de la vida diaria que poco a poco se convierte en algo común para las calles cercanas al **Akihabara** (秋葉原).

3.3 Elementos de performance y teatralidad que conforman el World Cosplay Summit.

Dentro del World Cosplay Summit existen elementos que lo hacen una de las competencias más importantes dentro del mundo otaku. Si bien dentro de la teatralidad y el performance encontramos características que pueden propiciar su existencia, en el World Cosplay Summit nos encontramos con características que son parte de su existencia.

Como primer punto nos encontramos con el gusto por el anime, manga o video juegos. Gran parte de los cosplayers afirman que lo que los motivo a iniciar con el cosplay fue la identificación que sentían con los personajes. La aceptación y el sentido de pertenencia es lo que en la mayoría de los casos los motiva a hacer cosplay. Tienen deseo por el juego, por ser otro, un personaje que comparte con ellos sus ideologías o que son lo que ellos quieren ser. De acuerdo con Evreinov “la voluntad de teatro” que se menciona en el capítulo 1, existe un deseo en los hombres de representar y representarnos y es ahí donde el cosplay es una muestra de ello, al representar al personaje y hacerlo parte de su identidad.

La admiración, identificación y creación de su identidad no son los únicos motivos por los cuales los otakus deciden hacer cosplay. Crear una realidad diferente a la que están viviendo y conocer a otros que tengan su afición.

El primer elemento dentro del World Cosplay Summit sería el cosplayer (ejecutante, actor) y su “hacer cosplay” dentro de las eliminatorias que es su primer filtro para llegar a Nagoya Japón.



Diagrama 3.1

Para llegar a Japón deben competir en las eliminatorias, los cosplayers deben hacer la creación de su personaje, que si bien es la copia del que ya existe, ellos recrean como un rompecabezas parte por parte de afuera hacia adentro.

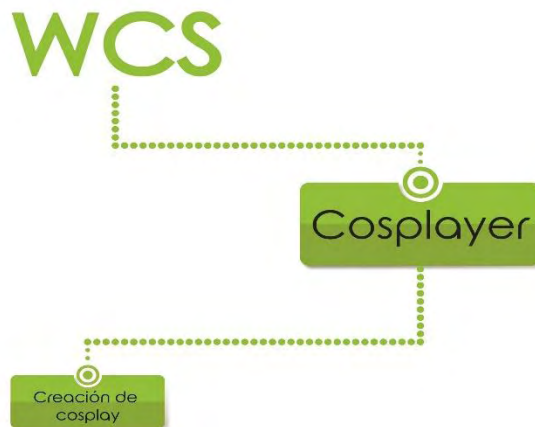


Diagrama 3.2

Es importante al menos dentro del World Cosplay Summit que el cosplay sea realizado a mano por parte de los concursantes, dentro de las reglas se especifica que tienen permitido recibir ayuda, pero la mayor parte del cosplay debe ser hecha por ellos. Algunos cosplayers piensan que el hacer el cosplay con sus propias manos e ir resolviendo el uso de materiales o búsqueda de los mismos les permite

acercarse de una manera más íntima a los personajes. El preparar su traje no es lo único que se debe hacer para ser cosplayer, una vez que portan el traje deben adoptar al personaje y su forma de actuar no debe ser la cotidiana, dentro de la competencia deben presentar una escena por lo que no sólo deben adoptar al personaje sino actuar como él en el escenario.

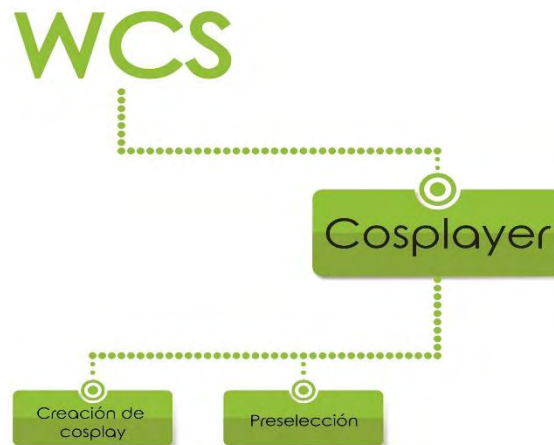


Diagrama 3.3

La preselección es crucial para la llegar al WCS, cada país tiene sus características o peculiaridades, un ejemplo de ello es Brasil que en 2013 seleccionó a los competidores de ese año y el año siguiente en la misma competencia, debido al mundial de fútbol.

La TNT en México es lo que se considera el previo a lo que les espera en Japón y aunque hay un océano de diferencia la calidad de cosplay es muy competitiva. La competencia en la TNT puede variar año con año y es que existen cosplayers veteranos como patycosplay que se preparan con años para entrar a la competencia y que si bien ella fue una de las representantes de México en 2012 no obtuvo la victoria.

Una vez seleccionado para participar en la competencia se debe revisar el acto para saber si se cumple con las especificaciones de Japón ya que hay reglas de tamaño y peso pueden variar además del tiempo que se permite para montar la escenografía.

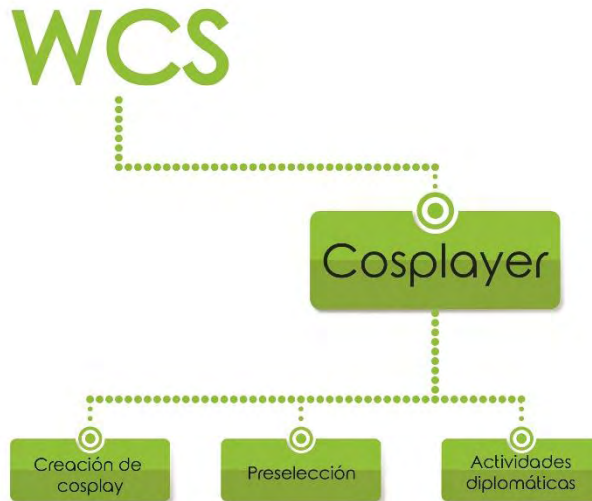


Diagrama 3.4

Las actividades diplomáticas son parte fundamental del WCS pues son la razón por la que se creó el evento. La alfombra roja es el lugar ideal para conocer a los participantes y además es el lugar donde no sólo los competidores se presentan con cosplay. Existen visitas guiadas, pero sólo para algunos de los competidores. Los participantes del WCS son considerados embajadores de su país en Japón. El Ministerio de Asuntos Exteriores (MOFA), el Ministerio de la Tierra, Infraestructura y Transporte (MLIT), y el Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI) forman parte de la organización del evento. Ellos juzgan el comportamiento de los competidores.

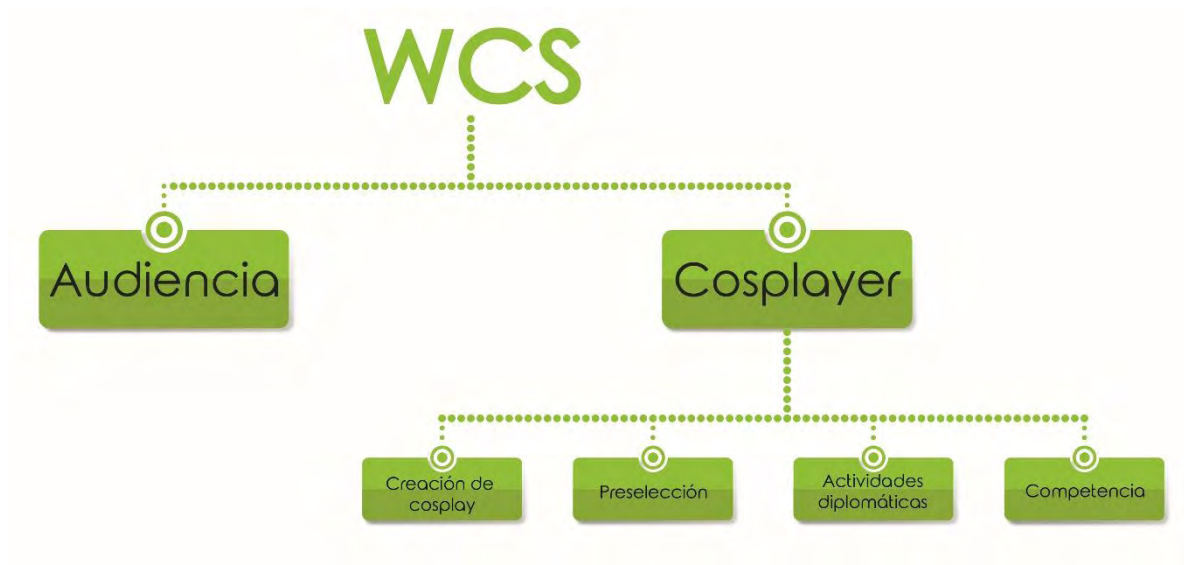


Diagrama 3.5

Los siguientes puntos aparecen juntos, la competencia y la audiencia, la competencia es la primera en desarrollarse todo lo que hay detrás de ella hasta la representación, los ensayos, la creación de personaje, la preselección. La audiencia se presenta hasta la presentación, en su mayoría son otakus que desean ser parte de la competencia, año con año la audiencia crece y lo que caracteriza a esta competencia también va cambiando con los años, pero lo fundamental es que no disminuyen sólo aumentan.

3.4 Relaciones entre Teatralidad, Performance y World Cosplay Summit.

En los capítulos anteriores señalamos algunos elementos en los cuales la Teatralidad, el Performance y el World Cosplay Summit existen. En este punto encontraremos las relaciones que tienen el performance y la teatralidad con el World Cosplay Summit. Si bien no podemos decir que encontramos la especificidad de cada uno ya que los tres se van modificando, reinventando o sobreviviendo año con año por lo que los elementos que podemos encontrar en ellos no son ni serán los mismos incluso al termino de escribir estas palabras.

“la medición del suceso transforma el suceso” por lo que el estudio de un acto puede modificar el acto. Al dividir en partes o en este caso un conjunto de sucesos que permiten la creación de cierto acto, este acto se modifica. Sin duda las partes de cada acto pueden a su vez dividirse en más partes, por lo que en los capítulos anteriores se dejó un espacio abierto a la interpretación, con esto aclaro que no es la única manera de dividirlos.

En este punto veremos de acuerdo a las partes de cada acto, cómo es que se relacionan.

3.4.1 Teatralidad y World Cosplay Summit

En los capítulos anteriores se realizó un esquema de cada uno de los temas para poder relacionarlos de manera visualmente más sencilla.

Dentro del World Cosplay Summit no se trabaja con la improvisación, todo está pensado y ensayado, los participantes ensayan lo que van a hacer y saben cuándo lo deben hacer, el tiempo es un factor muy importante, de no presentarse a tiempo o excederse en el tiempo serán descalificados.

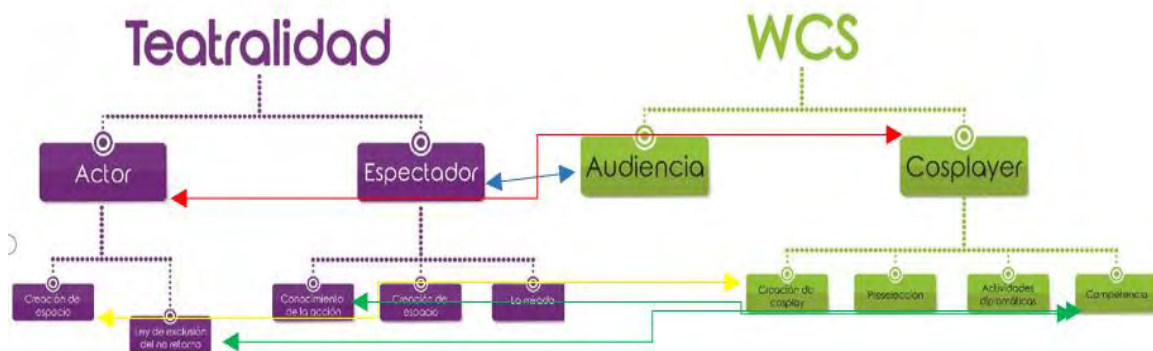


Diagrama 3.6

Tabla del diagrama 3.6

<p>1-Teatralidad</p> <p>-Tiene un inicio y un fin, deja de existir cuando se deja de observar.</p>	<p>1-WCS (World Cosplay Summit)</p> <p>-El evento se realiza una vez al año, es televisado y subido a internet para verse cuantas veces se desee.</p>
<p>2-Actor-Espectador</p> <p>-Para que pueda existir debe tener al menos un actor y un espectador.</p>	<p>2-Cosplayer-Audiencia</p> <p>-El cosplay no deja de ser cosplay cuando no es observado.</p>
<p>3-Conocimiento de la acción</p> <p>-Sabemos que lo que vemos es ficción.</p>	<p>3-Competencia</p> <p>-Sabemos que lo que vemos es una competencia.</p>
<p>4-Creación de espacio</p> <p>-El espacio es diferente al cotidiano.</p>	<p>4-Creación de cosplay</p> <p>-El cosplay les permite crear un espacio donde su personaje favorito puede relacionarse en la "vida cotidiana"</p>
<p>5-Ley de exclusión del no retorno</p> <p>-Todo lo que sucede puede ser reversible.</p>	

El esquema muestra la relación de acuerdo a los elementos que se muestran en los capítulos anteriores y en la tabla aparecen en orden cronológico los elementos del WCS que se relacionan con la teatralidad.

Tanto en la teatralidad como en el WCS el elemento fundamental es el actor-espectador o como se presenta en el WCS el cosplayer-audiencia, si alguna parte del binomio falta entonces la teatralidad no existiría. En el World Cosplay Summit la presencia del cosplayer es el equivalente del actor que se presenta en la teatralidad y es la pieza inicial para el proceso de creación. Tanto el actor como el cosplayer representan un personaje, en el caso del actor no siempre se puede elegir el personaje que se desea y la mayoría de las veces las escenas están sujetas a la decisión del director. Los cosplayers eligen lo que van a representar en la competencia y ellos se encargan de dirigir la escena ya que es uno de los requisitos para la competencia, no pueden ser ayudados. Al igual que el actor, el cosplayer ensaya antes de la presentación, muchos tienen alguna habilidad lo que les da una ventaja en la competencia, algunos son gimnastas, actores, diseñadores, pero lo que los une es su deseo de representar a su personaje favorito. Aunque en esta parte podemos encontrar una similitud con lo que mencionaba Evreinov *“la voluntad de teatro”* ese deseo por representar es lo que tendría en común un actor con un cosplayer.

Dentro de los requerimientos para que la teatralidad sea posible es necesaria la presencia del espectador. Como se menciona en el primer capítulo los elementos más importantes para la teatralidad son el actor y el espectador. Entre la teatralidad y el World Cosplay Summit existe en común el espectador-audiencia. En el WCS los espectadores son de dos tipos, los que se encuentran en el evento y los que lo miran a través de una pantalla alrededor del mundo. La mayoría de los espectadores del WCS están frente a una pantalla, la mayoría no son de Japón, muchos de los espectadores presentes tampoco son de Japón y ese es uno de los propósitos del evento, el promover el turismo en Japón.

El segundo punto es el conocimiento de la acción-competencia en ambos casos se presenta antes del evento, los espectadores-audiencia saben que lo que van a ver es ficción aún antes de que empiece y de ahí la importancia del binomio actor-espectador, ellos deciden entrar en la ficción en un espacio diferente al cotidiano.

El cosplay es lo primero en lo que piensan al entrar a la competencia. En el World Cosplay Summit no se crean personajes, estos se eligen de acuerdo al gusto de cada participante, una vez que se ha elegido el personaje que desean interpretar pasan a la creación de cosplay.

La creación del cosplay comienza desde la elección del personaje, una vez que el personaje elige a su personaje ideal (ya sea por su parecido con el personaje o por la dificultad o facilidad en la realización del cosplay) comienza la realización del cosplay, lo que implica la observación de diferentes ángulos del personaje, sus accesorios y lo más importante su comportamiento para comenzar a adoptar el personaje. Dentro de la creación del personaje para la competencia se debe tener en cuenta que son dos los integrantes por equipo, así que en el caso de la competencia se debe pensar en la escena que se va a realizar.

La siguiente relación es la creación de espacio mencionada en la teatralidad, este espacio diferente al cotidiano tiene parecido con la creación del cosplay, aunque muchos de los aficionados no sólo portan el cosplay en convenciones sino en su vida cotidiana, la diferencia entre un cosplay en la calle y el cosplay de la competencia es esa misma creación de espacio que se usa en la teatralidad. Los participantes de la competencia se preparan durante meses para realizar dos funciones, la primera en su país de origen y la segunda en Japón, la mayoría de ellos nunca antes estuvo ante una gran audiencia, no realizan técnicas de relajación, dicción o concentración antes de presentarse. Ellos realizan el estudio de su personaje, lo observan y lo imitan. Conocen su manera de hablar o de reaccionar en la escena que tienen ensayada, todo está escrito tanto los diálogos como los movimientos, pero al representar la escena lo realizan de manera diferente a cuando posan para una foto en una convención. La competencia la toman de manera seria y el premio más importante es representar a su país en Japón. Aunque la

interpretación les toma meses de preparación, la admiración por su personaje, serie o autor favorito los hace dejar en segundo plano ganar la competencia, la mayoría de ellos lo hace para divertirse.

La última relación con la teatralidad es la ley de exclusión del no retorno y se desarrolla en la competencia, tanto en la teatralidad como en el World Cosplay Summit lo que hemos visto hasta ahora ha sido el proceso de creación para llegar a estar frente a un público, todo lo que se encuentra antes es la preparación para este momento, pero no quiere decir que los preparativos terminen. En el World Cosplay Summit existen especificaciones en cuanto al tiempo y uso de ciertos materiales por lo que todo es ensayado antes de la presentación para evitar cualquier tipo de accidentes. Muchos de los equipos usan espadas las cuales no pueden ser de metal ni de ningún material cortante, el uso de fuego o máquinas de humo está prohibido por lo que muchos usan luces. En este punto no pueden dejar nada al azar ya que dentro de la competencia también existe la ley de exclusión del no retorno, los cosplayers y la audiencia son conscientes de que lo que están viendo no es “real” y que cuando termine la competencia los personajes que murieron se levantarán y se quitarán la máscara ansiosos de recibir un premio. Cuando termina la presentación de los equipos se termina el espacio creado para ello y continúan con la realidad de la competencia.

3.4.2 Performance y World Cosplay Summit.

En este punto más que encontrar las relaciones que tienen el performance con el World Cosplay Summit se realizara el estudio del proceso de representación del World Cosplay Summit. Como se mencionó en el capítulo de performance la representación se puede estudiar de dos maneras, por medio de la interacción de los ejecutantes o por el proceso de representación.

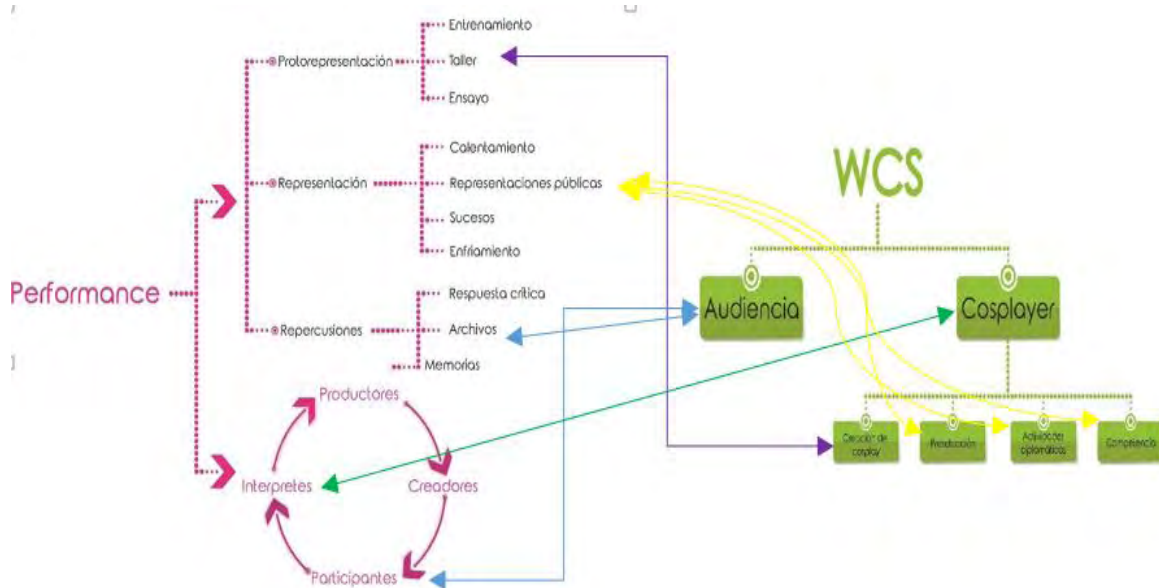


Diagrama 3.7

Tabla del diagrama 3.7

Performance (Puede dividirse en dos formas para el estudio de un acto como representación)		WCS
1-Representación Repercusiones	1-Interpretes- participantes	1-Cosplayer -Audiencia
2- Protorrepresentación		2-Creación de cosplay
3-Representación		3-Preselección
4-Representación	4-Productores	4-Actividades diplomáticas
5-Representación		5-Competencia

Como se muestra en el diagrama existen relaciones entre las dos formas de estudiar la representación, por un lado se encuentra la interacción entre los intérpretes en la que encontramos que la única interacción que existe es entre el cosplayer y la audiencia que a su vez hacen de productores y creadores, pero que en este caso es mejor estudiarlo por su proceso de representación debido a que existen más divisiones en las que se pueden ubicar no sólo en la forma en la que se interactúa

sino de una forma lineal para ver la representación como una serie de sucesos y no como un resultado.

El proceso de representación se divide en tres y de manera cronológica se presentan la protorrepresentación, representación y repercusiones. La creación de cosplay se encuentra ubicada en la protorrepresentación, el proceso de realización de cosplay es largo y podría verse como las fases de entrenamiento, el taller y ensayo en las que en la primera parte el cosplayer antes de saber qué cosplay realizará elige una serie, manga o video juego, realiza la investigación de materiales para realizar el cosplay y aún antes de terminarlo comienza con la selección de una escena para comenzar los ensayos.

En la representación podemos ubicar a la preselección, actividades diplomáticas y la competencia donde se presenta el binomio cosplayer-audiencia. La audiencia para el performance al igual que en la teatralidad ocupa un papel muy importante y sin ella no podría realizarse el performance. La preselección y la competencia son muy similares, lo que cambia es el lugar en el que se realizan y la cantidad de espectadores, en México el escenario para la preselección es más pequeño y no cuenta con la iluminación que se utiliza en Japón por lo que antes de la presentación se ensaya en el lugar y se modifica de acuerdo al lugar, los cosplayers no realizan un calentamiento como tal, pero la mayoría toma el colocarse el cosplay como “entrar en personaje” y el enfriamiento se realiza el retirarse el traje. Las actividades diplomáticas se realizan antes y después la competencia, consisten en visitas guiadas y algunas reuniones recreativas.

Las repercusiones se presentan en el cosplayer y la audiencia. Los archivos y memorias son bastantes debido a que el evento se digitaliza en video y fotografías que circulan por todo el mundo, el ganar el World Cosplay Summit puede convertir a un cosplayer cualquiera en una celebridad del mundo otaku. Las repercusiones tienen gran influencia en Japón ya sea con el aumento de turistas en su país, la ayuda en actividades de interés social y lo más importante el cambio de perspectiva respecto a las personas que realizan cosplay.

Conclusiones

Los diagramas presentados anteriormente ayudaron de manera visual a ver, más que las relaciones los puntos en común entre la teatralidad y el WCS, pero en el caso del performance no se pudo encajar las partes del WCS con el performance, que en lugar de un parecido se puede estudiar como un proceso, desde que se comienza con la idea de representar a un personaje, pasando por la elaboración del cosplay hasta llegar a la presentación delante de un público.

Dentro de la primera parte encontramos que no todo puede ser considerado teatralidad, que la teatralidad puede encontrarse no sólo en el teatro, pero que dentro del WCS aunque existen semejanzas con la teatralidad como la creación de un espacio diferente al cotidiano, esta creación de espacio que se realiza en la teatralidad es básica para poder crear este lugar en el que lo que sucede es real pero siempre está condicionada a regresar al punto de inicio sin que afecte a los ejecutantes, de esta creación de espacio no son conscientes en el WCS. La representación de un personaje y no de sí mismos como sucede en el performance es otro de los puntos en los que coinciden, también coinciden en la ley de exclusión del no retorno aunque en el WCS no son conscientes de ello ya que lo hacen por mero requerimiento técnico, todo termina una vez que termina la función, pese a esas semejanzas no sería suficiente para considerar el WCS como teatralidad.

El performance puede referirse a jugar, experimentar, hacer y en ese sentido podría entenderse el WCS como un performance, pero en cuanto a cruzar fronteras y no representar un personaje sino ser el mismo, en ese sentido el WCS no es performance, pero puede ser estudiado como performance. En el performance existen más complicaciones que en la teatralidad para encontrar su especificidad, se mueve más rápido y abarca cada vez más tipos de representación. Este trabajo se enfoca principalmente en los estudios de Richard Schechner en los que se

muestra una manera de estudiar casi cualquier cosa como un proceso de representación. En cuanto al WCS como proceso de representación puede verse que cuenta con elementos de ambas estructuras ya sea con la protorrepresentación, representación y repercusiones, así como la interacción entre productores, creadores, intérpretes y participantes. El WCS puede ser representacional durante la competencia, pero al terminar la presentación vuelve a ser una competencia que puede ser estudiada por su proceso.

Podemos encerrar en un diagrama a los términos teatralidad y performance pero eso no implica que sea la única manera de hacerlo o la correcta, fue la más indicada para realizar este trabajo, pero la teatralidad y el performance son cambiantes y en la mayoría de los casos la pelea no se encuentra entre la teatralidad y el performance sino entre su versión práctica y la teórica. Lo que en ocasiones quiere excluir la teoría es eso que quiere incluir la práctica.

De esto podemos concluir que pese a las similitudes que tiene el WCS con la Teatralidad y el proceso de Performance, no es suficiente para autodenominarla con alguno de estos términos. El WCS es la representación de una escena para una competencia, no tiene la intención de transmitir ningún mensaje ideológico y no tienen la intención de ser admirados por su interpretación sino por la confección y complejidad de realización de su cosplay, la recompensa para ellos no sólo es la encarnación de su personaje favorito sino la posibilidad de viajar al país de sus sueños y ser reconocidos a nivel mundial.

A

Akihabara

El barrio de Akihabara era conocido por la venta de electrodomésticos baratos, hasta que llegaron los otakus y se ha convertido en el punto de reunión para los cosplayers., 49



alteridad

Capacidad de ser otro., 9

anime

es un término que define a los dibujos animados de origen japonés y también los elementos relacionados con estos dibujos. En Japón, anime se refiere a la animación en general., 3, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 49, 63, 64



C

comics

El término cómic es utilizado para designar a aquellas formas de relato gráfico que se arman

en base a dibujos encuadrados en viñetas. El cómic también puede ser conocido como historieta o tebeo dependiendo del lugar o región en la que se haga referencia a él. El cómic es una forma de arte que se ha popularizado especialmente en el siglo XX aunque podemos encontrar varios antecedentes de esta forma de relato en otros tiempos de la historia., 35, 36, 38, 41, 42



Comiket

Convención realizada dos veces al año en Tokio, donde los dibujantes aficionados tienen la oportunidad de vender sus mangas., 35



Cosplay

Etimológicamente del inglés “costume play” (juego de disfraces). Consiste en disfrazarse de algún personaje (real o inspirado) de un manga, anime, película, libro o videojuego., 2, 3, 4, 34, 36, 38, 41, 42, 43, 44, 46, 49, 50, 53, 55, 56, 57, 60, 64



E

especificidad

Cualidad y condición de lo que es propio o característico de una especie o tipo., 5, 6, 7, 27, 53, 60, 61

H

hentai

animación o manga con contenido pornográfico., 42



histriónicas

Se aplica a la persona que actúa o habla gesticulando de manera exagerada y marcando excesivamente su expresión., 11, 12

L

live action

Realización de una serie o película con actores basada en un anime., 37



M

manga

es la palabra japonesa para designar a la historieta en general. Fuera de Japón, se utiliza exclusivamente para referirse a los cómics de este país. Se traduce, literalmente, «dibujos caprichosos» o «garabatos». Al profesional que escribe o dibuja mangas se le conoce como mangaka., 3, 35, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 44, 49, 59, 64



www.sakaden.net

marvel

es una editorial de cómics estadounidense creada en 1939, inicialmente con el nombre de Timely Comics. Entre sus personajes emblemáticos del género superheróico se encuentran Spider-Man, Capitán América, Iron Man, Hulk, Thor, Wolverine, Daredevil, Magneto y los X-Men., 41



Miku Hatsune

Fue lanzada el 31 de agosto de 2007 para el software de Vocaloid 2. El éxito de la campaña llevó a Miku al punto de ser considerada la primera idol virtual japonesa. Es un banco de voz para el programa VOCALOID2, VOCALOID3 y VOCALOID4. Su imagen llega a ser considerada y personificada como una de las más famosas idol virtuales japonesas, desarrollada por Crypton Future Media con la voz de la seiyuu Saki Fujita para la segunda versión del programa de sintetización de voz VOCALOID. Su nombre proviene del japonés y su significado es, 10



N

NadiaSK

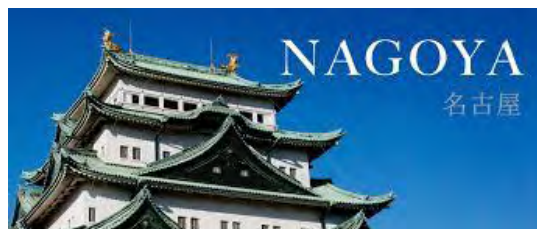
Nadia Baiardi, mejor conocida como NadiaSK, cosplayer italiana., 36



O

Osu, Nagoya

es la cuarta ciudad más grande de Japón. Localizada en la costa del Pacífico en la región de Chūbu, en el centro de la isla de Honshū, es la capital de la prefectura de Aichi, 41



otakus

Otaku Freeke - es muy común en todas las sociedades, el anime es un gusto más entre otros

de los que tiene, además' de ser muy sociable.,
35, 36, 42, 43, 44, 47, 49, 52, 60

P

Pokemón,

es una franquicia, que originalmente comenzó como un videojuego RPG, pero debido a su popularidad ha logrado expandirse a otros medios de entretenimiento como series de televisión, juegos de cartas, ropa, entre otros, convirtiéndose en una marca que es reconocida en el mercado mundial. Actualmente conocido por el juego pokemon go en donde los jugadores capturan pokemons en realidad aumentada, 42



S

Sailor Moon

es un clásico moderno del manga y la animación, la serie que revolucionó el género de las magic girls, protagonizada por un grupo de chicas que luchan por el amor y la justicia., 44



T

tnt

convención de anime y manga realizada en el centro de convenciones Tlatelolco y en expo Reforma donde se realiza la eliminatoria del WCS México., 36



Anexo

Eliminatorias WCS en México



El acceso a las convenciones como la TNT ha cambiado, en las primeras ediciones la entrada para los cosplayers era gratuita, ahora existen diferentes tipos de pases dependiendo los invitados especiales que se presenten. Para las eliminatorias del WCS el acceso al evento requiere un pase preferente.



Pese a la grandes esfuerzos de los cosplayers la discriminación incluso en un evento organizado para los fanáticos, no se les permite cambiarse en los baños por lo que algunos optan por hacerlo en las calles o en algún rincón del centro de convenciones.



El esfuerzo se ve recompensado cuando comienzan a caminar y son solicitados por los fans como verdaderos rockstars.





*Personaje *EL* de las chicas superior poderosas*



En ocasiones las fronteras entre el mundo real y la fantasía se disipan y nos muestran escenas con las que no soñamos, como cuando le pides a tu amigo Chewbacca que detenga el ascensor.



Los cosplayers con mayor experiencia aprovechan para ser fotografiados por los kamekos (fotógrafos de cosplay) quienes llevan su equipo profesional a las convenciones para después subir las fotos en sitios de Internet.



Los escenarios dentro de la convención también dan espacio a la música japonesa y grupos de baile JPop.



La apertura de las eliminatorias del WCS México fue iniciada por un concierto de Chií Sakurami seguido de un grupo de chicas que bailaban JPop.



La presentación de los equipos de este año contó con solo 19 participantes, estos son algunos de los equipos.











Al terminar las presentaciones el jurado se retira para elegir al ganador, mientras que los espectadores disfrutan de un concierto con las canciones de anime clásicas.



Y finalmente la entrega de premios.



El embajador Yamada entrega el premio al equipo ganador, equipo dorilookos de Durango presentando un fragmento del anime Trigun.



Bibliografía

- ¿qué es WCS? s.f. <http://www.tv-aichi.co.jp/wcs/e/what/history.html>. (último acceso: 28 de Julio de 2012).
- s.f. <http://www.vidaextra.com.mx/eventos/mexico-es-campeon-de-la-world-cosplay-summit-2015> (último acceso: 14 de 8 de 2015).
- Adame, Domingo, ed. «Actualidad de las artes escénicas. Perspectiva Latinoamericana.» (Universidad Veracruzana- Facultad de Teatro) 2009: 116-143.
- . *Para comprender la teatralidad: conceptos fundamentales*. Xalapa: universidad Veracruzana- Facultad de Teatro, 2006.
- Alcázar, Josefina. *Performance y arte-acción en America Latina*. Editado por Fernando Fuentes. México: Citru, 2005.
- Alvares Gerardo, Karla. *monografía sobre la cultura otaku*. boca del rio: tesis de licenciatura universidad villa rica facultad de ciencias de la comunicacion, 2009.
- Butler, Judith. «Actos performativos y contrucción de género.» 1998. www.debatefeminista.com/PDF/Articulos/actosp433.pdf.
- «chikiotaku.» *Historia del doblaje y anime en México en Festival de cultura juvenil japonés*. s.f. <http://chikiotaku.mx/2011/10/historia-del-doblaje-y-anime-en-méxico-en-festival-de-cultura-juvenil-japones> (último acceso: 20 de octubre de 2012).
- Cornago, Oscar. «¿qué es la teatralidad? paradigmas esteticos de la modernidad.» *telon de fondo*. s.f. www.telondefondo.org.
- Debord, Guy. «la sociedad del espectaculo.» 1967. serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/Societe.pdf.
- derrida para principiantes*. 09 de 2010. <http://132.248.101.21/filoblog/bubnova/files/2010/09/derrida-para-principiantes2.pdf>.
- Diana, Taylor. «hacia una definicion de performance.» *revista de teatrolatinoamericano*, nº 126 (2002): 26-31.
- Diéguez, Ileana. *Performance y teatralidad*. Editado por Josefina Alcázar. México: Centro Nacional de Investigación Teatral Rodolfo Usigli- CITRU, 2005.
- Domingo, Adame. *Elogio del oximoron: introducción a las teorías de la teatralidad*. Xalapa: universidad Veracruzana, 2005.
- Feral, Josette. *Acerca de la teatralidad*. Buenos Aires: Nueva Generación , 2003.
- Goutman, Ana. *Estudios para una semiótica del espectáculo*. México: UNAM Facultad de Filosofía y Letras, 1995.
- «How to Cosplay, transformation and Special-effects Make-up, Cos Chan.» 1 (s.f.): 132.
- Igor, Gobbi. *Cosplay El arte de disfrazarse*. primera edición . España: Asociación Cultural del Cómic (Japones), 2010.

- Jiménes García, César Adrian. *Jóvenes con identidad distinta mediante el anime japonés y medios de comunicación*. México: Tesis de licenciatura UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, 2011.
- «la flecha.» *historia y evolución del Cosplay*. s.f.
<http://www.laflecha.net/videoreportajes/historia-y-evolucion-del-cosplay>. (último acceso: 20 de junio de 2012).
- Langshaw Austin, John. «Cómo hacer cosas con palabras.» *philosophia.cl*. Editado por Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. 1955. revistaliterariakatharsis.org.
- Masako. *Diccionario otaku*. s.f.
<http://www.youtube.com/watch?v=d6rqU1FwAxq&list=PLC7046B71E0857E>. (último acceso: 20 de abril de 2013).
- Monica, Uribe. «El manga ¿el origen de todos los males?» *Conexion Manga*, nº 43 (s.f.): 6-7.
porque los personajes de anime tienen los ojos grandes. s.f. <http://www.youtube.com/watch?v=-Vj10AVv-Dc>. (último acceso: 25 de noviembre de 2012).
- Prieto Stambaugh, Antonio. «Actualidad de las artes escénicas.» *Perspectiva latinoamericana* (Universidad Veracruzana facultad de Teatro), 2009: 116-143.
- . *El teatro como vehiculo de comunicación*. Editado por Yolanda Muños Gonzales. México: Trillas, 1992.
- Schechner, Richard. *Estudios de la representación: una introducción /Richard Schechner*. Traducido por Albán Rafael Segovia. Mexico: fondo de cultura económica, 2012.
- Tsurumi, Shunsuke. *ideología y literatura en el Japón moderno*. México: centro de estudios de Asia y Africa del norte El colegio de Meéxico, 1980.