



# CARNAVAL COSPLAY

---

El disfraz como campo de negociación  
de alteridades en el Carnaval de Tlaxcala  
y en el Cosplay del Distrito Federal



José Fernando Serrano Pérez





Universidad Nacional  
Autónoma de México



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

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

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

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



**Universidad Nacional Autónoma de México**

Posgrado en Artes y Diseño

Facultad de Artes y Diseño

Carnaval Cosplay

El disfraz como campo de negociación de alteridades

en el Carnaval de Tlaxcala y en el Cosplay

del Distrito Federal

**TESIS**

Que para optar por el grado de:

Maestro en Artes Visuales

**PRESENTA:**

José Fernando Serrano Pérez

**DIRECTOR DE TESIS**

Dr. Eduardo Antonio Chávez Silva

Facultad de Artes y Diseño

**SINODALES**

Dr. José de Santiago Silva

Facultad de Artes y Diseño

Dr. Omar Lezama Galindo

Facultad de Artes y Diseño

Dr. Salvador Juárez Hernández

Facultad de Artes y Diseño

Mtro. Darío Alberto Meléndez Manzano

Facultad de Artes y Diseño

Ciudad de México, Enero de 2017

Revisión de estilo:

Lic. Aura Regina Moreno Vargas

Diseño:

Eliza Chavero

# Agradecimientos



A la Universidad Nacional Autónoma de México, por la oportunidad que me brindó de crecer académica y personalmente dentro de su Posgrado en Artes Visuales.

A mi madre, que me apoya total e incondicionalmente en cada paso que doy en la vida.

A mi tutor de tesis el Dr. Eduardo Antonio Chávez Silva, así como a la Dra. Mariana Botey, mis sinodales y profesores por sus consejos y enseñanzas.

A todos y cada uno de mis informantes en la Ciudad de México y Tlaxcala por compartir conmigo una dimensión festiva de sus vidas.

En especial, agradezco y dedico este trabajo de tesis a la memoria del licenciado Juan Diego Razo Oliva, quien fungió como primer director de mi tesis y tutor de mi proyecto durante el Posgrado, hasta que dejó este mundo para morar eternamente, como él mencionó, en el “paraíso terrenal otomí”. Mi respeto, agradecimiento y cariño para mi profesor, consejero y gran amigo. Descanse en paz.



# Índice



INTRODUCCIÓN . . . . .	11
ANTECEDENTES . . . . .	17
CAPÍTULO 1	
Marco Teórico Conceptual . . . . .	23
1.1 Disfraz- <i>ixiptla</i> . . . . .	23
1.1.1 Disfraz: huella y disimulo . . . . .	23
1.1.2 <i>Ixiptla</i> : piel e imagen del Otro . . . . .	25
1.2 Negociación: lo aceptamos según nuestras reglas . . . . .	28
1.2.1 La propiedad y la identidad . . . . .	30
1.3 Alteridad: una relación colonial basada en expectativas . . . . .	34
1.3.1 ¿Alteridad o identidad? . . . . .	35
1.4 El estilo subcultural del disfraz . . . . .	38
1.5 La categoría de “arte” y los agenciamientos de procesos de expresión no occidentales . . . . .	40
CAPÍTULO 2	
Las fiestas de disfraces . . . . .	43
2.1 El carnaval. . . . .	43
2.2 El carnaval de Tlaxcala . . . . .	44
2.2.1 La llegada del carnaval a Tlaxcala . . . . .	45
2.2.2 Las danzas del carnaval de Tlaxcala . . . . .	46
2.2.3 Dos versiones sobre el origen de las danzas de carnaval . . . . .	47
2.2.4 Los danzantes. Por el gozo de vestirse. . . . .	50

2.3 Los disfraces del carnaval tlaxcalteca . . . . .	51
2.3.1 La iconografía de los disfraces . . . . .	59
2.3.1.1 Iconografía doméstica . . . . .	59
2.3.1.2 Iconografía religiosa . . . . .	61
2.3.1.3 Iconografía nacionalista . . . . .	61
2.4 El <i>cosplay</i> . . . . .	63
2.4.1 El estigma <i>otaku</i> y <i>cosplay</i> . . . . .	63
2.5 El origen del <i>cosplay</i> . . . . .	67
2.6 Los <i>cosplayers</i> . Por el gusto de personificar . . . . .	68
2.6.1 Categorías y tipos de <i>cosplayers</i> . . . . .	69
2.6.1.1 <i>Cosplay</i> . . . . .	70
2.6.1.2 <i>Crossplay</i> . . . . .	71
2.6.1.3 <i>Cosplay</i> combinado . . . . .	71
2.6.1.4 Lolitas góticas y <i>Visual Kei</i> . . . . .	72
2.6.1.5 <i>Cosplay</i> original . . . . .	73
2.7 Las convenciones, espacios de presentación del <i>cosplay</i> . . . . .	74
2.8 La llegada del <i>cosplay</i> a tierras mexicanas . . . . .	76

### CAPÍTULO 3

Rituales de negociación de las pieles-disfraces . . . . .	81
3.1 La configuración de la piel-disfráz . . . . .	81
3.2 El <i>ixiptla</i> en los disfraces . . . . .	85
3.2.1 El <i>ixiptla</i> danzante . . . . .	85
3.2.2 Cuatro manifestaciones del Otro en los disfraces de danzantes. . . . .	86
3.2.2.1 La máscara, rostro del Otro . . . . .	86
3.2.2.2 La ropa moderna, la ropa del Otro. . . . .	87
3.2.2.3 La iconografía del entretenimiento mediático, la efigie del Otro . . . . .	90
3.2.2.4 Los personajes del entretenimiento mediático, el Otro danzante . . . . .	91
3.3 El <i>ixiptla cosplayer</i> . . . . .	93
3.3.1 Dos maneras de reterritorializar la otredad en la práctica del <i>cosplay</i> . . . . .	94
3.3.1.1 El <i>cosplay</i> en casa . . . . .	95
3.3.1.2 Personajes mexicanos al <i>cosplay</i> . . . . .	96
3.4 El devenir <i>cosplayer</i> del <i>huebue</i> y el devenir <i>huebue</i> del <i>cosplayer</i> . . . . .	96

## CAPÍTULO 4

Mi obra como campo de negociación de alteridades . . . . .	101
4.1 Mi obra pictórica: alteridad técnica, plástica, temática e iconográfica . .	105
4.1.1 Figuras retóricas en la serie “Castas”. . . . .	105
4.1.1.1 Elipsis cromática y alteración en la regularidad plástica . . . . .	106
4.1.1.2 Alteración en la regularidad plástica . . . . .	106
4.1.2 Los tropos . . . . .	109
4.1.2.1 Metáfora . . . . .	109
4.1.2.2 Irregularidad plástica . . . . .	110
4.1.2.3 Sinécdoque icónica . . . . .	113
4.1.2.4 Antonomasia . . . . .	113
4.1.2.5 Alusión o cita. . . . .	116
4.1.2.6 Hipérbole. . . . .	116
4.1.3 Códigos de acceso y teoría de catástrofes en la serie “Gracias por la danza” . . . . .	116
4.1.3.1 Pintura Novohispana. . . . .	117
4.1.3.2 Videojuegos . . . . .	121
4.1.3.3 Imágenes del entretenimiento mediático mexicano y estadounidense . . . . .	123
4.1.3.4 Códigos expresivos. . . . .	124
4.1.3.5 Catástrofes . . . . .	125
4.1.3.5.1 Catástrofe formal. . . . .	125
4.1.3.5.2 Catástrofe temática . . . . .	126
4.1.4 Unidades expresivas y cualidades de signos en la serie “Sombreros” . . . . .	127
4.2 Mi obra en video: la otredad de la pintura . . . . .	132
4.2.1 “Comunicados” . . . . .	134
4.2.1.1 “Manifiesto a los pueblos tlaxcaltecas. Emiliano Zapata”. . . . .	135
4.2.1.1.1 Antonomasia de estilo . . . . .	136
4.2.1.1.2 Cita . . . . .	137
4.2.1.1.3 Ironía . . . . .	138
4.2.1.1.4 Fragmentación del cuerpo . . . . .	138
4.2.1.1.5 Repetición . . . . .	141
4.2.1.2 “Free Software Definition. Richard Stallman”. . . . .	141
4.2.1.2.1 Alusión y cita . . . . .	142
4.2.1.2.2 Ironía . . . . .	143
4.2.1.2.3 Repetición hiperbolizada . . . . .	144

4.2.2 “¿Qué imitas de un personaje cuando portas su cosplay?” . . . . .	145
4.2.2.1 Alusión . . . . .	145
4.2.2.2 Fragmento y repetición. . . . .	146
4.2.3 “Intervención en el espacio de una convención de historietas” . . . . .	149
CONCLUSIÓN . . . . .	153
ANEXO 1	
Manifiesto zapatista en idioma náhuatl a los pueblos tlaxcaltecas (1918) . . .	157
ANEXO 2	
Traducción del manifiesto zapatista en náhuatl al castellano . . . . .	161
ANEXO 3	
Definición de software libre en idioma inglés . . . . .	165
ANEXO 4	
Definición de software libre en idioma español . . . . .	169
ANEXO 5	
Cuestionario de aplicación personal, preguntas directas y abiertas. . . . .	175
BIBLIOGRAFÍA . . . . .	179

# Introducción

En México, el trauma colectivo de la colonización y la ideología de Estado santifican las imágenes consideradas “propias” y condenan su uso fuera de los lineamientos y propósitos que las encasillan. Toda sociedad cuenta con algún repertorio iconográfico relacionado con sentimientos de pertenencia, el cual es custodiado celosamente. Asimismo, su yuxtaposición o hibridación con iconos provenientes de grupos distintos es fuertemente rechazada como ejercicio de defensa cultural. En los países llamados “en vías de desarrollo”, como México, las imágenes asociadas con la identidad cultural nacional son especialmente sacralizadas y su mezcla con iconografía de países hegemónicos, como los Estados Unidos de Norteamérica, es considerada una afrenta a la Nación. Dicho prejuicio es nutrido por un sentimiento de resistencia de cara a la históricamente compleja y tensa relación con el país vecino. Como reza aquel lamento popularmente atribuido al expresidente Porfirio Díaz (1830-1915): “¡Pobre México: tan lejos de Dios y tan cerca de los Estados Unidos!” Además, la mezcla de la iconografía mexicana con la de cualquier otra superpotencia es igualmente considerada como reprochable, por “promover” un estado de subordinación y supuesta contaminación cultural.

Para las instituciones oficiales, el Estado y la Iglesia, como para los distintos pueblos mexicanos, algunas de las imágenes más representativas de sus identidades culturales corresponden principalmente a la Bandera Nacional y la Virgen de Guadalupe, así como al charro de Jalisco y a la “China poblana”. Por otra parte, en los diferentes estados de la República se toma por estandarte de identidad a ciertas imágenes “representativas” de la cultura estatal muchas veces incautada a los pueblos originarios, como es el caso de los atavíos para danzantes.

En el imaginario popular mexicano, tales vestuarios, o disfraces, funcionan como piel que recubre al portador del “poder nacional” necesario para resistir una invasión extranjera. No obstante, se pierde de vista que muchas de esas imágenes son producto de múltiples operaciones de incautación, hibridación y negociación con agentes extranjeros. Además, el uso de las imágenes del Otro<sup>1</sup> también impli-

---

<sup>1</sup> El “otro” es el “prójimo” y puede ser personal o social. En esta investigación me refiero al “otro” social

ca una estrategia de resistencia y de creación, como se aprecia en la iconografía de los atuendos de danzantes del carnaval de Tlaxcala y en el *cosplay* (confección y portación de disfraces de personajes del entretenimiento mediático) en el Distrito Federal. Ante este panorama de construcción y uso de repertorios iconográficos, es lícito preguntar si estas operaciones colectivas pueden encontrar extensiones en el proceso de creación de obras de arte.

El presente, es el resultado del trabajo de investigación propuesto para la obtención del grado de Maestría en Artes Visuales en la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), con el título: *Carnaval Cosplay. El disfraz como campo de negociación de alteridades en el carnaval de Tlaxcala y en el cosplay del Distrito Federal*. Éste es un proyecto teórico-práctico donde vinculo un análisis sobre la *otredad* a través de los disfraces de dos fiestas; el carnaval de Tlaxcala y el *cosplay* en la Ciudad de México con mi proceso de creación artística.

Elegí el disfraz como tema de investigación debido a que funciona como metáfora y ejemplo de los usos de las imágenes en el seno de la vida social y como parte de mi propio proceso creativo. Encuentro en el disfraz una estrategia visual y conceptual de incorporación de la imagen en el cuerpo y conciencia del individuo, debido a mi quehacer artístico y a mi participación como danzante en el carnaval de Tlaxcala. Consecuentemente, observo que el disfraz presupone una inmersión dentro del carácter propio de la imagen de la cual uno se recubre. Es decir, se trata de una comunión con la imagen e integración de su poder, tanto para quien se disfraza como para un artista en el ejercicio de su profesión.

Asimismo, seleccioné algunos vestuarios del carnaval de Tlaxcala y los disfraces del *cosplay* del Distrito Federal<sup>2</sup> debido a que el paralelismo de sus configuraciones y las diferencias que los caracterizan me permiten explorar las dos caras de una misma moneda: una respuesta plástica a la imposición de la hegemonía cultural del capitalismo mundial en contextos locales a través de la domesticación e investidura de la presencia de ese poder. Una cara, la tlaxcalteca, es la incorporación iconográfica de la hegemonía en las vestimentas configuradas por la expresividad local; y la otra, la capitalina, es la reterritorialización de esa hegemonía en el con-

---

como la hegemonía cultural capitalista. A lo largo del presente texto, utilizo el término “Otro”, con mayúscula, en consecuencia con el planteamiento antropológico de Michael Taussig sobre la alteridad, que forma parte de mi marco conceptual.

<sup>2</sup> A partir del 29 de enero de 2016 el Distrito Federal se convirtió en la Entidad número 29 de la República Mexicana con el nombre de Ciudad de México, por decreto de reforma constitucional. Sin embargo, en el presente documento ocupé indistintamente ambas denominaciones debido a que mi investigación de tesis se llevó a cabo durante el periodo del nombre de Distrito Federal.

texto local. No pretendo abonar a la estigmatizadora dicotomía de “provincia-capital” ni encontrar atavismos que unifiquen las prácticas. Me interesa identificar coordenadas de la *negociación de alteridades* en el carnaval y el *cosplay*, para situar mi proceso de creación y mi obra dentro de dichos fenómenos sociales.

Los alcances de esta investigación están enfocados a promover la reflexión sobre el aporte conceptual y visual de las operaciones en materia de negociación de repertorios iconográficos dentro de manifestaciones expresivas socio-culturales, así como en la configuración de productos artísticos. De esta manera, se establece un diálogo entre los procesos de creación colectiva de los fenómenos sociales con los procesos de creación individuales del artista. Consecuentemente, el presente documento constituye una referencia, fruto de mi experiencia profesional y personal, para aquellos artistas interesados en el trabajo artístico a partir de subculturas; y para el público, es una invitación para encontrar goce estético y temas a considerar tanto en las obras de arte como en las manifestaciones culturales presentes fuera del dominio del arte.

Se sostiene que la *negociación de alteridades* es una estrategia susceptible de aprovechamiento para la generación de productos visuales, social e individualmente, en los casos de la configuración de disfraces para danzas del carnaval de Tlaxcala y para la práctica del *cosplay* en el Distrito Federal, así como en la elaboración de la obra personal del artista.

Como primer objetivo se busca desarrollar una propuesta metodológica para fundamentar el discurso iconográfico de la obra de arte que le permita conformar un corpus contextual con los fenómenos culturales del carnaval de Tlaxcala y del *cosplay* practicado en el Distrito Federal, como una línea de fuga independiente pero a la vez horizontal de dichas expresiones sociales.

Para lograr este objetivo, dividí el proyecto en tres partes: investigación, procesamiento de datos y producción de obra. En la primera, realicé investigación de campo y documental. Acudí a la celebración del carnaval de Tlaxcala del año 2011 al 2014 y a convenciones de historietas entre los mismos años, con el fin de hacer observación directa y levantar registro fotográfico. Así mismo, recurrí a mi experiencia de vida en estos eventos como parte de la investigación. En el caso del carnaval tlaxcalteca, asistí a las celebraciones de Tlaxcala capital y de las comunidades de San Cosme Mazatecochco, San Francisco Papalotla y San Dionisio Yauhqueh-mecan, porque en ellas participan danzantes ataviados como súper héroes. En el caso de la investigación del *cosplay*, visité las convenciones *Expo MangaComic TNT*, celebrada tres veces al año en el Centro de Convenciones Tlatelolco, y *La Mole*

*ComicCon*, celebrada dos veces al año en el Centro de Convenciones *ExpoReforma*, debido a que son los eventos más grandes de este tipo en la Ciudad de México.

Además de hacer observación directa y registro fotográfico en la convención Expo MangaComic TNT, manejé un cuestionario de aplicación personal a 24 *cosplayers*<sup>3</sup>, con 15 preguntas directas y abiertas para responder hechos. La naturaleza abierta de este tipo de encuestas impide la elaboración de gráficas. Sin embargo, la información recopilada enriquece notablemente una de mis piezas de videoarte. Paralelamente, realicé una investigación bibliográfica sobre el origen y características de ambas prácticas, el carnaval y el *cosplay*. De esa manera, enriquecí los fundamentos teóricos sobre el fenómeno de la *negociación de alteridades* y a la vez el marco conceptual.

La segunda parte corresponde al procesamiento de datos, una vez que recopilé la información necesaria estructuré el estudio a nivel teórico de la *negociación de alteridades*. Tomé la alteridad como variable en la configuración de los disfraces de las danzas del carnaval y en la práctica del *cosplay* en el Distrito Federal. Sin embargo, trabajé esta fase paralelamente con la investigación de campo, puesto que una enriquecía a la otra. Asimismo, la investigación se acota al estudio de los disfraces en su dimensión iconográfica, es decir, como imágenes susceptibles de ser investidas. Consecuentemente, no incluyo en mi investigación un estudio de los espacios donde se desarrollan el carnaval y el *cosplay*, puesto que, si bien constituyen unas determinantes importantes para su práctica, no influyen en la configuración de los disfraces en ninguno de los dos casos. Sin embargo, el estudio de la *negociación de alteridades* a partir de las imágenes-disfraz me permite establecer un vínculo directo entre la configuración de los disfraces y los recursos referenciales de la pintura.

La tercera parte consistió en la elaboración de la obra (una serie de nueve pinturas de caballete y cuatro piezas de video arte), la cual se nutrió principalmente del registro iconográfico y en video de la investigación de campo. También trabajé esta fase a la par del desarrollo de las investigaciones de campo, bibliográfica y del procesamiento de datos, además de elaborar textos sobre análisis teórico de las piezas en relación con la *negociación de alteridades*, incluidos en este documento.

La presente disertación está compuesta por cuatro capítulos. En el primero se desarrollan los antecedentes y el marco teórico, compuesto por los conceptos de *ixiptla*, *negociación*, *alteridad* y *estilo subcultural*; sobre éste sustento mi investigación. En el segundo capítulo titulado, *Las fiestas de disfraces*, expongo las generali-

---

<sup>3</sup> Practicantes de *cosplay*.

dades, origen y tipos de disfraces del carnaval de Tlaxcala y del *cosplay*. En el tercer capítulo, “Rituales de negociación de las pieles-disfraces”, explico el proceso de *negociación de alteridades* en la configuración de los disfraces de carnaval y *cosplay* a partir de la idea nahua de *ixiptla*. Por último, en el cuarto capítulo, titulado *Mi obra como campo de negociación de alteridades* explico el análisis de la *negociación de alteridades* en mi obra pictórica y en video. Cabe aclarar que las fotografías que ilustran el presente documento fueron tomadas por mí durante las investigaciones de campo; con excepción de aquellas que en su momento señale como productos de otra autoría.



# Antecedentes

Como antecedente de la negociación de alteridades, destaca el trabajo de dos estudiosos especializados en los terrenos de la historia y de la cultura: el historiador Serge Gruzinski y el académico Héctor García Canclini. Gruzinski sobresale por su estudio pormenorizado de los procesos de occidentalización y resistencia ocurridos en México durante el periodo Colonial. Aborda principalmente las esferas religiosas y la vida cotidiana, así como los sistemas de expresión icónica. Su principal obra al respecto es la trilogía integrada por los libros *La colonización de lo imaginario. Sociedades indígenas y occidentalización en el México español. Siglos XVI-XVIII*; *El pensamiento mestizo. Cultura amerindia y civilización del Renacimiento* y *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a 'Blade Runner' (1492-2019)*.

El primero trata sobre el cambio de los sistemas de representación pictórica indígena a la escritura alfabética y el papel de la conversión religiosa como agente principal durante el proceso. En *El pensamiento mestizo* el autor explora las mezclas culturales efectuadas en el continente americano posterior a las conquistas europeas, demostrando que el proceso de occidentalización mundial inició desde el siglo XVI y el continente americano ha sido su laboratorio de incubación. Finalmente, en *La guerra de las imágenes*, Gruzinski estudia el poder de las imágenes como campo de enfrentamiento ideológico y de resistencia. Igualmente, analiza el aporte del periodo barroco como modelo adecuado para ambos propósitos, los cuales continúan hasta la construcción de los actuales imaginarios televisivos.

Por su parte, la contribución de Héctor García Canclini a los estudios culturales de esta índole se encuentra en publicaciones como *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, entre otros. Uno de sus conceptos clave es el de *hibridación*. Según Canclini, se refiere a los procesos de interacción cultural, donde se incluyen los procesos de producción, consumo y distribución entre distintos marcos de referencia sociales y culturales. Pues con estas interacciones se construyen las distintas formas de imaginar, producir, distribuir y consumir productos culturales en las sociedades híbridas; él mismo lo define de esta forma: “[...]”

*entiendo por hibridación procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas.*<sup>4</sup>

En segundo lugar, el estudio académico de la subcultura del *cosplay* en México es prácticamente nuevo. En 2011 se publicó el primer estudio sociológico dedicado a la subcultura *otaku*<sup>5</sup> en México en un libro titulado *La vida es una historieta. El papel del cómic en la vida cotidiana de jóvenes universitarios en el estado de Hidalgo*. Fue editado por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo y elaborado por los investigadores Rocío Trejo Hernández y Tomás Serrano Avilés. En este documento, los autores abordan la influencia de las historietas en el comportamiento de tres jóvenes universitarias *otaku*, además de la historia y estigma que pesa sobre dicha subcultura en México. Su texto se distingue por considerar al fenómeno en cuestión como síntoma de desórdenes emocionales en la juventud y de alienación producida por el consumismo promovido por los medios masivos de comunicación.

Otro de los primeros trabajos mexicanos de investigación respecto al tema específico del *cosplay* es la tesis inédita de Licenciatura en Derecho por la Universidad Nacional Autónoma de México titulada *El cosplay ante el derecho intelectual* presentada en el año 2005. En dicho trabajo, la autora y *cosplayer* Jéssica Inglaterra Martínez Reyes clasifica a los practicantes como *artistas intérpretes*, de acuerdo con la terminología legal aplicable a las características performativas del *cosplay*. Así, la licenciada destaca que dicha práctica puede convertirse en una profesión independiente.

No obstante, gran parte de los estudios relacionados con las subculturas *otaku* y *cosplay* emanan de los Estados Unidos de Norteamérica. Uno de los primeros y más reconocidos es el de la investigadora de la Universidad de Cambridge Sharon Kinsella, titulado *Adult Manga. Culture & Power in Contemporary Japanese Society* (2000). Esta académica expone el surgimiento e industria de la historieta japonesa (*manga*) y su influencia en la subcultura *otaku* en Japón. Asimismo, la Universidad de Minnesota publica desde 2006 un boletín académico relacionado con diversos aspectos de la subcultura *otaku*, titulado *Mechademia*, donde la profesora de diseño de modas Theresa Winge escribe regularmente artículos sobre el *cosplay*. Esta misma universidad publicó *Otaku. Japan's database animals* (2009), un detallado

---

<sup>4</sup> García Canclini, Néstor. *Introducción a la edición 2001. Las culturas populares en tiempos de la globalización en Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Random House Mandadori, México, 2009, p. III. (Cursivas del autor).

<sup>5</sup> Aficionados a las historietas, series y películas animadas y videojuegos provenientes de Japón. La práctica del *cosplay* está asociada con lo *otaku*.

estudio del *otaku* japonés elaborado por el investigador de la cultura popular japonesa Hiroki Azuma, quien, no por nada, colaboró con el consagrado artista japonés Takashi Murakami en la publicación del manifiesto titulado *Superflat* (2000).



Shadow Lady. © 1994 by Masakazu Katsura/Shueisha Inc.





# Capítulo 1

## Marco teórico conceptual



A continuación se desarrollan los principales conceptos del Marco Teórico-conceptual, así como una explicación sobre la pertinencia de la categoría de *arte* para abordar los agenciamientos de procesos de expresión no occidentales, con el objeto de precisar las características conceptuales de mi estudio.

### 1.1 Disfraz-ixiptla

Para referirme al término *disfraz* en la presente investigación, utilizo la idea nahua de *ixiptla* como matiz conceptual porque me permite abordar a los atavíos del carnaval de Tlaxcala y a los del *cosplay* como investiduras, imágenes, de la presencia de la otredad.<sup>6</sup>

#### 1.1.1 Disfraz: huella y disimulo

El Diccionario de la Real Academia Española define *disfraz* de tres maneras: Como un artificio para desfigurar, con el objeto de no ser reconocido; como un vestido de máscara para fiestas, como el carnaval; y finalmente como simulación para dar a entender algo distinto de lo que se quiere expresar.<sup>7</sup> Sin embargo, su origen etimológico es incierto. De acuerdo con Joan Corominas y José A. Pascal, es muy probable que provenga de *desfrezar*, “borrar la fraza” o la huella de un ani-

---

<sup>6</sup> En seguida explico esta operación conceptual.

<sup>7</sup> Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española*, [En Línea] [Fecha de consulta: 26 de enero de 2015] Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=disfraz>

mal, palabra que está documentada en catalán desde finales del siglo XIV; en tanto que en Mallorca, *fressa* toma el sentido de “disfraz, máscara” y “pretexto, velo”.<sup>8</sup>

El origen del uso del disfraz se pierde en el más distante pasado de la humanidad pues cada cultura o grupo social lo emplea de distintas maneras según su modo de vida, de pensamiento y expresión. No obstante, se trata de una indumentaria que se emplea para ocultar la propia identidad y adoptar otra; por lo tanto, se ocupa sólo en ocasiones especiales como en fiestas o rituales.

En el pasado, las indumentarias que actualmente llamamos “disfraces” fueron empleadas en rituales mágicos, religiosos e incluso funerarios. De acuerdo con investigaciones arqueológicas en Siria, Jordán e Israel, durante el periodo llamado Neolítico B (alrededor del año 7000 a.C.), entre los vestigios encontrados relacionados con rituales funerarios, destacan máscaras de piedra (con aberturas oculares y para la boca), cuya función era hacer las veces de imagen del recién fallecido. Algunos estudiosos piensan que fueron usadas por danzantes para traer a la vida al difunto, mientras otros sugieren que fueron hechas para ser colocadas sobre los cadáveres.<sup>9</sup> Posteriormente, durante las dinastías tempranas del periodo del Antiguo Imperio Egipcio, a mediados del tercer milenio a.C., también se utilizaba una especie de máscara corporal que se superponía al cadáver previamente envuelto en lino.<sup>10</sup> No obstante, la idea ha sido recurrente: hacer del disfraz, en este caso de la máscara, una imagen del muerto, del ausente, del Otro.

Muy posteriormente, de acuerdo con la investigadora Barbara Ehrenreich, en la Edad Media, el disfraz en el carnaval era una manera de hacer parodia de las autoridades civiles y eclesiásticas, como herencia del ritual de “El rey de los tontos”. Su ritual derivado, el “Festín de los tontos”, era celebrado por la clase sacerdotal católica más baja entre la Navidad y el año nuevo. El festín consistía en que un clérigo se investía con sus propios ropajes aunque invertidos, o se disfrazaba de mujer; parodiaba los ritos eclesiásticos y corría dentro y fuera de la iglesia provocando la risa de la feligresía.<sup>11</sup> Sin embargo, la alta aristocracia católica emprendió una campaña dirigida al control y prohibición de esta celebración desde

---

<sup>8</sup> Corominas, Joan y Pascal, José A. *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*, Volumen II, Gredos, Madrid, 2001, p. 502.

<sup>9</sup> Belting, Hans. *An Anthropology of Images. Picture, Medium, Body*, Princeton University Press, Nueva Jersey, 2014, pp. 90-93.

<sup>10</sup> *ibid.*, pp. 93-94.

<sup>11</sup> Ehrenreich, Barbara. *Dancing in the streets: a history of collective joy*, Metropolitan Books, Nueva York, 2006, p. 90.

el siglo XIII hasta el XV.<sup>12</sup> Según Ehrenreich, la idea subyacente en los disfraces de carnaval del medioevo era la subversión del orden establecido; el disfraz y el disfrazarse era una manifestación meramente política por tratarse de la expresión de una relación tensa con el Otro de clase, de género, etc.<sup>13</sup>

En esta investigación no fue pertinente asociar el término *disfraz* con el de *vestido*, pues éste es más abstracto y se aplica generalmente a la ropa de uso cotidiano. Más bien se enfoca en los disfraces usados en prácticas festivas específicas como las danzas del carnaval de Tlaxcala y el *cosplay* del Distrito Federal. Al igual que en dichas danzas, el *cosplay* tiene un tiempo y un espacio determinados para su uso, lo que lo distingue de otras expresiones juveniles donde el vestido, por más peculiar que se presente, es portado diariamente y en cualquier lugar; aunque, como se aclaró en la introducción de esta tesis, el objetivo de la investigación es el carácter icónico de los disfraces.

### 1.1.2 *Ixiptla*: piel e imagen del Otro

En su diccionario de la lengua náhuatl, Rémi Siméon registra seis palabras derivadas de *ixiptla*. La primera, *Ixiptlayotia*, que significa delegar a alguien o hacer una cosa a imagen y semejanza. *Ixiptlayoua*: ser sustituido (un objeto). *Ixiptlati*: sustituir a alguien o representar a alguien. *Ixiptlatia*: entregar su cargo a alguien. *Ixiptlatl*: representante, delegado. Y por último *Ixiptlaxima*, que quiere decir “hacer estatua o busto de alguien”.<sup>14</sup> Como observamos, todas estas traducciones relacionan la idea náhuatl con la de “representación”, “sustitución” e “imagen”. Sin embargo, como bien apunta Alfredo López-Austín, tales palabras comparten la partícula *xip*. Por lo tanto, el arqueólogo relaciona *ixiptla* con *xipe*, palabra que se compone de *xip* y el posesivo *e*, quedando la frase: “el dueño de la piel”. Subsecuentemente, López-Austín argumenta que el concepto de *ixiptla* está relacionado con la idea de piel como recubrimiento o cáscara.<sup>15</sup>

El historiador Serge Gruzinski estudió este concepto nahua en relación con la idea de imagen. Mencionó que el *ixiptla* es más bien una presencia divina investida en objetos y personas; aunque no necesariamente marca los límites entre, lo

---

<sup>12</sup> *idem*.

<sup>13</sup> *ibid.*, p. 89.

<sup>14</sup> *cfr.* Simeón, Rémi. *Diccionario de la lengua náhuatl o mexicana*, Siglo XXI Editores, México, 2006, pp. 218-219.

<sup>15</sup> López Austin, Alfredo. *Hombre-dios. Religión y política en el mundo náhuatl*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1989, p. 119.

que hoy llamaríamos, significado y significante, o como él explica: “El *ixiptla* era el receptáculo de un poder, la presencia reconocible, epifánica, la actualización de una fuerza imbuida en un objeto, un ‘ser ahí’ sin que el pensamiento indígena se apresurara a distinguir la esencia divina y el apoyo material”.<sup>16</sup>

Posteriormente, amplió Gruzinski, el *ixiptla* se presentaba en el sacerdote, el esclavo ataviado como un dios antes de ser sacrificado, los ídolos, sus vestimentas y los objetos asociados con ellos. Pero no como representación; sino como presencia.

Por su parte, Fernando Zamora Águila, en su libro *Filosofía de la imagen*, incorpora el concepto de *ixiptla* dentro de una genealogía filosófica de la imagen, que va desde la concepción discursiva de ésta, hasta la abolición de los límites de la representación a través de la presencia. La presencia supera a la representación porque se basta a sí misma; a diferencia de la representación, que necesita de una referencia que la posibilite. De manera que el *ixiptla* es presencia y su manifestación, sin necesitar de descripciones, va más allá del terreno de la imagen: “También el caso del ídolo confirma que las cosas o los entes pueden *presentarse* a nosotros sin que medie representación alguna. El *ixiptla* de los aztecas era una presencia en este sentido. Esos objetos no son referenciales, sino presenciales; *no son imágenes, sino fuerzas presentes*”.<sup>17</sup>

Por lo anteriormente expuesto recorro a la idea nahua de *ixiptla* con el objeto de hacer énfasis en el disfraz como investidura de la presencia del Otro; es decir, en tanto imagen-investidura que hace presente a la otredad. De manera similar a los rituales prehispánicos en los cuales un guerrero portaba la piel del cautivo sacrificado o un esclavo vestía los atavíos de algún dios.<sup>18</sup> En ambos casos, así como en los disfraces de las danzas del carnaval tlaxcalteca y los *cosplayers* de la Ciudad de México, el cuerpo se convierte en un sitio para la recepción y portación de imágenes que, gracias a mi formación como artista plástico, entiendo como repertorios iconográficos de pinturas; en este sentido, cito al historiador del arte Hans Belting:

“Sabemos que nuestros cuerpos ocupan lugares en el mundo, que pueden abandonar esos lugares y regresar a ellos una y otra vez. Pero nuestros cuerpos mismos constituyen un lugar, un sitio, donde las imágenes que recibimos dejan

---

<sup>16</sup> Gruzinski, Serge. *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a 'Blade Runner' (1492-2019)*, Fondo de Cultura Económica, México, 2010, p. 61. (Entrecomillados del autor).

<sup>17</sup> Zamora Águila, Fernando. *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*, Escuela Nacional de Artes Plásticas-UNAM, México, 2008, p. 334. Cursivas del autor.

<sup>18</sup> En el tercer capítulo desarrollo estas ideas detalladamente.

tras de sí un rastro invisible. La percepción de estas imágenes implica exposición al medio pictórico, el cual no sólo guía nuestra atención en un sentido técnico; sino también da forma a la memoria que las imágenes asumen dentro de nosotros”.<sup>19</sup>

Asimismo, esta idea me permite tratar al disfraz como piel del Otro que confiere su poder a quien la porta, maniobra simbólica llevada a cabo inconscientemente por danzantes de carnaval y *cosplayers*, al momento de realizar operaciones de incorporación y recontextualización de imágenes de personajes del entretenimiento mediático en la configuración de sus respectivos atavíos. Además, de acuerdo con el historiador Serge Gruzinski, el *ixiptla* permeó en la mentalidad nahua de la Colonia; en la comprensión y elaboración de imágenes (principalmente de culto) y su actitud frente a éstas.

En consecuencia, el empleo de dicho concepto indígena me permite relacionar los fenómenos del carnaval y el *cosplay* con la historia temprana de la imagen en México, cuando los pueblos originarios, tanto tlaxcaltecas como mexicas, buscaban dar coherencia a sus nuevas realidades a partir de tensas e imbricadas estrategias de resistencia y asimilación de una alteridad radical venida de allende sus fronteras, situación que, como apunta Gruzinski, permanece hasta el día de hoy. Finalmente, el concepto de *ixiptla* ofrece un matiz de interpretación alternativo a los marcos conceptuales occidentales ampliamente aceptados, lo cual refresca y dinamiza el ejercicio intelectual artístico.

El historiador del arte James Elkins propone a los Estudios Visuales, precisamente, buscar lenguajes interpretativos distintos a los acostumbrados, incluso dentro de los sistemas de pensamiento indígenas. Esa misma sugerencia podemos extenderla a los discursos artísticos, tomando como ejemplo la tesis que presento:

“Los Estudios visuales podrían experimentar con evitar a Benjamin, Lacan, Foucault, Derrida y el resto, e intentar tomar textos indígenas como lenguajes interpretativos –textos indios o chinos, por ejemplo, o incluso textos occidentales “inusuales” tales como los de Leibniz, Vico, Bruno, Pico,

---

<sup>19</sup> Belting, *op. cit.* p. 38. “We know that our bodies occupy places in the world, that they can leave those places and then return to them once more again. But our bodies themselves constitute a place, a locus, where images we receive leave behind an invisible trace. The perception of these images involves exposure to pictorial media, which not only guide our attention in a technical sense, but also shape the memory that the images assume within us”. Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

Bayle, o cualquier otro. La idea sería ver qué le pasaría a nuestro concepto de interpretación adecuada o apropiada cuando los discursos ya no son los familiares”.<sup>20</sup>

### 1.2 Negociación: lo aceptamos según nuestras reglas

De acuerdo con el historiador Peter Burke, el término de negociación se entiende de dos principales maneras. A nivel micro se refiere a los tratos o pactos efectuados ante tribunales y a las conversaciones entre médicos y pacientes para abordar algún padecimiento.<sup>21</sup> Mientras que a nivel macro se utiliza para estudiar las interacciones entre distintas culturas o mentalidades y las maneras en las cuales éstas se modifican o adaptan a distintas situaciones, razón por la que es un término socorrido en el área de los estudios culturales.<sup>22</sup>

Varios estudiosos de la cultura proponen distintas concepciones de negociación de acuerdo con sus propias disciplinas. Por ejemplo, desde la semiótica y la literatura encontramos a Umberto Eco, para quien la negociación era la operación esencial de la traducción, ya que se trata de un proceso complejo en el cual los negociantes deben buscar la mejor manera de hacerse entender en idiomas que no precisamente comparten el mismo marco conceptual. En palabras de Eco:

“De ahí la idea de que la traducción se basa en procesos de negociación, siendo la negociación, precisamente, un proceso según el cual para obtener una cosa se renuncia a otra, y al final, las partes en juego deberían salir con una sensación de razonable y recíproca satisfacción a la luz del principio áureo por el que no es posible tenerlo todo”.<sup>23</sup>

---

<sup>20</sup> Elkins, James. *Why Art History is Global*, en *Globalization and Contemporary Art*, Jonathan Harris (editor), 375-386, Wiley-Blackwell, Reino Unido, 2011, p. 379. “Visual studies could experiment with avoiding Benjamin, Lacan, Foucault, Derrida, and the rest, and try taking indigenous texts as interpretative languages –Indian or Chinese texts, for example, or even “unusual” western texts such as Leibniz, Bruno, Pico, Bayle, or any number of others. The idea would be to see what might happen to our concept of adequate or appropriate interpretation when the discourses are no longer the familiar ones”. (Entrecomillados del autor). Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

<sup>21</sup> Burke, Peter. *Hibridismo cultural*, Akal, Madrid, 2010, p. 97.

<sup>22</sup> *idem*.

<sup>23</sup> Eco, Humberto. *Decir casi lo mismo. Experiencias de traducción*, Lumen, México, 2008, p. 25.

Sin embargo, debemos considerar que danzantes y *cosplayers* mexicanos entablan unilateralmente la negociación y para ello ceden parte de su imaginario. Por un lado, porque no es tarea sencilla ni mucho menos inmediata domesticar a los proyectos homogeneizadores del capitalismo mundial integrado. Por otro lado, dichos grupos insertan algunas dimensiones de esos proyectos dentro de sus conciencias y necesidades expresivas.

Es importante señalar que la negociación en el carnaval y en el *cosplay* no es necesariamente una operación de traducción de la cultura hegemónica a la cultura subordinada, debido a que danzantes y *cosplayers* responden a la imposición de modelos dominantes que no solicitaron.

Por lo tanto, para utilizar una definición de *negociación* acorde con las características de los fenómenos que aquí abordo, recurro al estudio de Stuart Hall sobre la codificación y decodificación de los contenidos televisivos por parte de la audiencia, ya que esos contenidos funcionan como ideología dominante y la audiencia como grupo subordinado.

Según Hall, pueden existir varias articulaciones en las cuales la codificación y decodificación se encontrarían combinadas dentro del discurso televisivo. El autor propone tres posiciones hipotéticas que darían cuenta del modo en que la decodificación de un discurso podría estar operando. La posición dominante-hegemónica, en la cual el espectador decodifica el mensaje de acuerdo con la codificación impuesta o dominante.<sup>24</sup> La posición o código negociado, la cual adopto como parte de mi marco conceptual, consiste en la aceptación, por parte de la audiencia, de la legitimidad de los códigos hegemónicos; sin embargo, los adapta y transforma de acuerdo con sus propias realidades locales. Cito a Stuart Hall:

“Decodificar en la *versión negociada* contiene una mezcla de elementos de adaptación y oposición: reconoce la legitimidad de las definiciones hegemónicas para hacer las significaciones principales (abstractas), mientras, a un nivel más restringido y situacional (situado), hace sus propias reglas de procedimiento —opera con excepciones a la regla. Concilia la posición privilegiada de las definiciones dominantes de eventos mientras se reserva el derecho de hacer una aplicación más negociada a las “condiciones locales”, a sus propias posiciones *colectivas*”.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Hall, Stuart. *Encoding/Decoding en Media and Cultural Studies. Keywords*, Meenakshi Gigi Dirham y Douglas M. Kellner (editores), Wiley-Blackwell, Chichester, 2012, p. 143.

<sup>25</sup> *idem*. “Decoding within the *negotiated version* contains a mixture of adaptive and oppositional elements: it

Para esta tesis, la presencia de la hegemonía, del Otro, se manifiesta en las imágenes del entretenimiento mediático; en tanto que las audiencias, grupos subalternos o subculturales son los danzantes y *cosplayers* porque por definición interpelan a la hegemonía a través de productos visuales derivados de ella. Finalmente, en la posición o código oposicional, el espectador decodifica el mensaje en sentido opuesto al código dominante para situarlo en marcos de referencia alternativos según su preferencia.<sup>26</sup> A pesar de que Stuart Hall advierte que son posiciones hipotéticas que deben ser corroboradas experimentalmente, constituyen puntos de partida, útiles y aplicables al análisis que concierne a la presente investigación.

### 1.2.1 La propiedad y la identidad

La *apropiación* es un término común para analizar fenómenos culturales de incautación de elementos culturales, así como para clasificar y disertar sobre la selección iconográfica, como parte del proceso de creación de obras artísticas. A principios de la década de 1980 este término cobró auge en los estudios sobre la cultura y el arte como parte de las, entonces, recientes discusiones sobre la posmodernidad. En el terreno teórico, se nutrió principalmente de textos como *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (1936) de Walter Benjamin; *Mitologías* (1957), de Roland Barthes; y *La precesión de los simulacros* (1981), de Jean Baudrillard;<sup>27</sup> entre otros muchos. Mientras que, para las artes plásticas, se pueden localizar antecedentes en los *collages* cubistas, *readymades* y fotomontajes dadaístas. Sin embargo, todo proceso de creación, a lo largo de la historia del arte occidental y de las historias de las producciones expresivo-semióticas de distintas sociedades, se apoya, en menor o mayor grado, en la estrategia de la apropiación para desarrollar sus sistemas de expresión y pensamiento. El acto de apropiación es una constante histórica y cultural.

Por su parte, el historiador del arte Benjamin H. D. Buchloch identificó cuatro tipos de apropiación: cultural, estética, de modelos históricos y apropiación en

---

acknowledges the legitimacy of the hegemonic definitions to make the grand significations (abstract), while, at a more restricted, situational (situated) level, it makes its own ground rules –it operates with exceptions to the rule. It accords the privileged position to the dominant definitions of events while reserving the right to make a more negotiated application to ‘local condition’, to its own more *corporate* positions”. (Cursivas, entrecomillados y paréntesis del autor). Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

<sup>26</sup> *ibid.*, p. 144.

<sup>27</sup> Evans, David, *Introduction // Seven Types of Appropriation* en *Appropriation*, David Evans (Editor), Whitechapel Gallery The MIT Press, Londres, 2009, p. 13.

la moda.<sup>28</sup> La primera, es la apropiación de elementos ajenos, exóticos, periféricos o de discursos obsoletos, de acuerdo con el momento que atraviese cada dinámica cultural.<sup>29</sup> El segundo tipo de apropiación, según Buchloch, puede responder a un cuestionamiento de la validez de un código contemporáneo local en relación con distintos códigos y/o modos de producción y recepción.<sup>30</sup> La tercera apropiación, de modelos históricos, intentaría establecer continuidad, tradición y una ilusión de identidad; así como alcanzar un dominio sobre todos los sistemas de codificación.<sup>31</sup> La apropiación en la moda, el cuarto y más crudo tipo propuesto por Buchloch, es una estrategia de comodidad e innovación que garantiza una apariencia de identidad histórica a través del consumo ritualizado y perpetúa su propia reificación.<sup>32</sup>

En el terreno de las artes plásticas se habla de *apropiación*, *apropiacionismo* o *arte de apropiación* a partir de la exposición *Pictures*, curada por Douglas Crimp en 1977 para el Artists Space de Nueva York, cuyas piezas consistían en la incautación de imágenes provenientes de la publicidad y la historia del arte con el fin de explorar estructuras de significado y representación. La apropiación no constituye un “ismo”; sino una estrategia para la construcción de imágenes a partir de otras pre-existentes y la subversión del significado de estas últimas. Luego entonces, se trata de una estrategia lo suficientemente manipulable como para celebrar, denunciar o criticar sistemas de representación, consumo y pensamiento; así como socio-políticos y, desde luego, fenómenos culturales. Por este motivo, emplearé este término para hablar sobre mi obra artística en el capítulo cuatro del presente documento; pero sólo como estrategia de mi proceso creativo, no como marco conceptual.

Para una investigación desde las artes plásticas, la tentación de aplicar el concepto de *arte de apropiación* a las estrategias de incautación llevadas a cabo por danzantes y *cosplayers* en la elaboración de sus respectivas indumentarias parecería obligada de tan irresistible; sin embargo, yo rechazo el término *apropiación* para estudiar la *negociación de alteridades* en la configuración de los disfraces de carnaval y la práctica del *cosplay*, porque no se aplica y contiene implicaciones conceptuales contrarias a los propósitos de la investigación.

<sup>28</sup> H. D. Buchloch, Benjamin. *Parody and Appropriation in Francis Picabia, Pop and Signar Polke* en *ibid*, p. 178. Artículo publicado, originalmente, en la revista estadounidense *Art Forum* en marzo de 1982.

<sup>29</sup> *idem*.

<sup>30</sup> *idem*.

<sup>31</sup> *idem*.

<sup>32</sup> *idem*.

La apropiación se refiere, como la misma palabra indica, a la propiedad, la cual se define como el “Derecho o facultad de poseer alguien algo y poder disponer de ello dentro de los límites legales.”<sup>33</sup> Tanto en los disfraces de carnaval como en el *cosplay* las referencias iconográficas de los personajes de la ficción mediática no constituyen propiedad auto-atribuida ni de danzantes ni de *cosplayers*. El uso que los disfrazados del carnaval tlaxcalteca hacen de dichos elementos es contingente y no forma parte del significado ritual del danzante. Además, los danzantes renuevan su vestuario con la regularidad que su poder adquisitivo les permite y generalmente cambian los motivos icónicos de sus indumentarias, algunas veces es “tradicional” y algunas otras no.

En tanto que los *cosplayers* interpretan a un personaje de ficción obra de algún autor. El hecho de que elaboren sus propios disfraces no significa que adquieran una propiedad sobre los personajes que interpretan y no es su intención. Por ello, la licenciada Inglaterra Martínez propone, en su tesis de Derecho, clasificar a los *cosplayers* como “artistas intérpretes”, desde una perspectiva acorde con la legislación mexicana y con los acuerdos internacionales firmados por México en materia de propiedad intelectual.<sup>34</sup>

En segundo lugar de los tipos de apropiación, ideológicamente, el término de propiedad implica al concepto de identidad. El derecho sobre alguna imagen distintiva de una cultura se reserva a aquellos individuos, o grupos de individuos pertenecientes a esa cultura en su lugar geográfico correspondiente. El antropólogo Fred Myers, mediante su investigación de los sistemas de significación y relaciones sociales del pueblo *Pintupi* de Australia, sugiere que: “[...] la cultura puede ser entendida como un medio de intercambio, donde los derechos sobre la cultura —u objetos culturales particulares— proveen una base para el establecimiento de relaciones de identidades compartidas y distintivas.”<sup>35</sup> Myers llega a dicha conclusión después de observar que los *Pintupi* establecen sus posiciones sociales de acuerdo con el espacio que ocupan los individuos dentro del territorio comu-

<sup>33</sup> Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española* [En línea] [Fecha de consulta: 22 de febrero de 2015] Disponible en: <http://lema.rae.es/drae/?val=propiedad>

<sup>34</sup> Martínez Reyes, Jéssica Inglaterra. *El cosplay ante el derecho intelectual*, Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, 2005, pp. 24-28, 96.

<sup>35</sup> Myers, Fred. *Some Properties of Culture and Persons*, en CODE. *Collaborative Ownership and the Digital Economy*, Aiyer Ghosh, Rishab (Editor), The MIT Press, Cambridge, 2005, p. 46. “[...] culture can be understood as a medium of Exchange, where rights over culture —or particular cultural objects— provides a basis for establishing relationships of shared and distinctive identities.” Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

nitario, el cual está regido por seres ancestrales que no sólo viven en la tierra; sino también en los ritos, oralidad, diseños y objetos “tradicionales”, los cuales son sujetos de resguardo por parte de los habitantes de ese espacio: los custodios. De esta manera, los custodios expresan su identidad en el desempeño del resguardo correspondiente al lugar-ancestro que habitan.<sup>36</sup>

Asimismo, la relación entre propiedad de elementos culturales y “sentimiento de identidad” también se manifiesta en la definición de patrimonio cultural inmaterial incluida en la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial aprobada por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, por sus siglas en inglés) en octubre del año 2003, que a la letra dice:

“Se entiende por ‘patrimonio cultural inmaterial’ los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas -junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana”.<sup>37</sup>

Prácticamente, la definición de la UNESCO y las conclusiones del antropólogo Myers coinciden. La propiedad de los elementos constitutivos del patrimonio cultural de una sociedad y las estrategias comunitarias de transmisión y recreación de dicho acervo constituyen la base ideológica para la asignación y adopción de identidades. Sin embargo, como más adelante detallaré, no pretendo definir identidades a través de mi investigación; sino estudiar la *negociación de alteridades*.

---

<sup>36</sup> *ibid.*, p. 57.

<sup>37</sup> UNESCO. *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*, [En línea] [Fecha de consulta: 22 de febrero de 2015] Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001325/132540s.pdf> (Entrecomillados del autor).

### 1.3 Alteridad: una relación colonial basada en expectativas

La alteridad se presenta inicialmente como un campo de relaciones intersubjetivas marcado por la inquietud occidental de tratar de definir al Otro, o como respuesta a la interpelación que éste implica para la definición del Yo.<sup>38</sup> Uno de los filósofos más influyentes dentro del campo del estudio de la alteridad es Emanuel Levinas, quien en su obra *Totalidad e infinito* (1961) plantea una ética heterónoma a partir de la consideración y deber para con el otro.<sup>39</sup> La asocia con las figuras bíblicas de la viuda, el huérfano y el extranjero, tomadas del texto del Levítico.<sup>40</sup> Así mismo, el filósofo argentino Enrique Dussel trasladó dicho postulado ético al terreno latinoamericano en su libro *Ética de la liberación* (1998), donde aplica la figura del Otro a las clases desprotegidas, como los indigentes y pueblos indígenas.<sup>41</sup>

No obstante, para los fines del estudio que propongo, me remito a la alteridad planteada por el antropólogo estadounidense Michael Taussig a partir de su estudio del pueblo Cuna colombiano, donde relaciona íntimamente la alteridad con la mimesis efectuada entre las sociedades colonizadas y colonizadoras como síntoma de conflicto, atracciones y repulsiones, entre ambas. Él mismo lo precisa: “[...] la alteridad es una relación; no una cosa en sí misma, y es en este caso una relación colonial mediada activamente que, contradictoriamente, conjunta y conflictúa las expectativas europeas de lo que constituye la indianidad.”<sup>42</sup> Además, Taussig señala que la relación colonial está profundamente permeada por las condiciones de género, por lo que, en última instancia, el Otro del europeo es en realidad la mujer indígena.

Por su parte, la idea de mimesis se aplica adecuadamente a la intencionalidad de danzantes y *cosplayers* al interpretar sus personajes elegidos. Puesto que, como apunta Taussig, se trata de una especie de magia por simpatía a través de la cual aquél que se mimetiza con el Otro adquiere su poder y su naturaleza.<sup>43</sup> De este

<sup>38</sup> Rabinovich, Silvana. *Alteridad*, en *Diccionario de estudios latinoamericanos*, Szurmuk, Mónica y MacKee Irwin, Robert (Coordinadores), Siglo XXI Editores, México, 2010, p.43.

<sup>39</sup> *idem*.

<sup>40</sup> *idem*.

<sup>41</sup> *ibid.*, p. 44.

<sup>42</sup> Taussig, Michael. *Mimesis and alterity. A particular history of the senses*, Routledge, Nueva York, 1993, p. 130. “[...] alterity is every inch a relationship, not a thing in itself, and is in this case an active mediated colonial relationship meeting contradictory and conflicting European expectations of what constitutes Indianess.” Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

<sup>43</sup> *ibid.*, p.xiii.

modo explora la otredad y, digamos, domestica su presencia. Este antropólogo habla sobre los actos mágicos practicados por el pueblo que estudió: “No sólo es el curandero copiando la apariencia de Occidente (imitación); él también se la está poniendo encima (contacto). Al *ponérsela* establece contacto físico con Occidente, el tacto, el sentir, como ponerse una piel”.<sup>44</sup> Éste es precisamente uno de los aspectos más importantes tanto para danzantes de carnaval como para *cosplayers*: ponerse “una piel” y hacerse del poder de aquello que encarnan, que suponen manifestar.

Sin embargo, en este punto es sumamente importante notar que la alteridad es, como señala Taussig, una relación colonial desde la perspectiva de Occidente: la cultura hegemónica. Consecuentemente, asume al Otro, al pueblo indígena, como un ente pasivo sobre el cual se actúa, se le define y controla. Por lo tanto, propongo invertir los papeles, de manera que el eje o perspectiva que adopto es el de los danzantes y *cosplayers* mexicanos, mientras que la cultura hegemónica, que impone su modo de vida a través del poder de la imagen, constituirá a lo largo de este trabajo el Otro sobre el cual se actúa. Mi objetivo no es construir la imagen que la hegemonía se hace de danzantes y *cosplayers*; al contrario: propongo explorar las negociaciones que estos grupos articulan, a partir de su interpelación a la hegemonía y su manifestación icónica e interpretativa en el disfraz.

### 1.3.1 ¿Alteridad o identidad?

Cuando se habla de expresiones colectivas enraizadas en la conciencia y sensibilidad de pueblos originarios es común referirse a ellas a través de la idea de “identidad”, sobre todo cuando estos grupos ven amenazada su forma de vida y de expresión por el embate de la modernidad. Asimismo, la incorporación de las imágenes y personajes característicos de la ficción mediática en contextos “nacionales” son considerados, en el imaginario colectivo, como “intrusiones nocivas” ante las cuales es justo y necesario apuntalar la “identidad nacional”, como una respuesta a las ansias imperialistas de los países dominantes y a la voracidad de las empresas comerciales transnacionales. Por lo tanto, se separan las prácticas y símbolos “propios” de los “ajenos”, con el objeto de que individuos y sociedad se reconozcan a sí mismos y establezcan límites claros con respecto al invasor, al Otro. Así, el académico Gilberto Giménez define a la identidad como:

<sup>44</sup> *ibid.*, p. 191. “Not only is the healer copying the look of the West (imitation); he is also putting it on (contact). In *putting it on* he is stablishing physical contact with the West, the touch, the feel, like putting on a skin.” (Cursivas y paréntesis del autor). Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

## Capítulo 1

“[...] el conjunto de repertorios culturales interiorizados (representaciones, valores, símbolos...) a través de los cuales los actores sociales (individuales o colectivos) se reconocen entre sí, demarcan simbólicamente sus fronteras y se distinguen de los demás actores en una situación determinada, todo ello en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados”.<sup>45</sup>

Además, bien aclara Giménez, las identidades colectivas son distintas de las individuales e identifica tres principales diferencias. Primeramente, las identidades colectivas no poseen una psicología propia ni autoconciencia; por lo que recomienda no atribuirles rasgos psicológicos del sujeto individual.<sup>46</sup> Posteriormente, al carecer de la corporeidad concreta del individuo, no son homogéneas y sus fronteras son borrosas; por ello no se deben reificar ni sustancializar.<sup>47</sup> Finalmente, las identidades colectivas no son naturales; sino acontecimientos contingentes desarrollados dentro de diversos y complejos procesos sociales.<sup>48</sup>

Aunque la identidad se define principalmente por la diferencia con respecto al Otro, para esta investigación prefiero utilizar el término de alteridad en lugar de identidad debido a que mi intención no es definir identidades de los danzantes de carnaval ni de los *cosplayers*; sino estudiar la negociación con la otredad. No para definir ni expresar identidades; más bien como agenciamiento de expresión de una relación tensa con el Otro, la hegemonía.

Por otro lado, considero que en contextos de sociedades sometidas a una hegemonía económica y cultural, el empleo del término de *identidad* es particularmente problemático so pretexto de discursos de resistencia. Debido a que se convierte en un nodo donde se entrecruzan los anhelos y prácticas de resistencia de los grupos subalternos con los discursos y apropiaciones del Estado como estrategias de control social.

Uno de los mejores y más conocidos ejemplos es el nacionalismo mexicano del periodo posrevolucionario, en el cual, para legitimarse, el Estado se apropió de diversos aparatos culturales, como el término *Revolución*; las imágenes del campesino y del obrero; y aprovechó el trabajo de grupos artísticos, como la Escuela

---

<sup>45</sup> Giménez, Gilberto. *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente, México, 2007, p. 256. (Cursivas y paréntesis del autor).

<sup>46</sup> *ibid.*, p. 67.

<sup>47</sup> *idem.*

<sup>48</sup> *idem.*

Mexicana de Pintura, para construir una idea de cultura e identidad conveniente a sus propósitos políticos.<sup>49</sup> En consecuencia, aquellos grupos cuya cultura no coincidió con ese programa, sobre todo los pueblos originarios, fueron estigmatizados y sometidos a procesos de “amestizamiento”; las consecuencias de esos procesos socio-históricos continúan hasta el presente. Gilberto Giménez explica dicha situación de la siguiente manera:

“Pues bien, si se considera el poder en su doble modalidad de *dominación* y de *dirección* políticas, la cultura se convierte en el gran objetivo de las luchas políticas (en todos los niveles) y en objetivo de codicia por parte del Estado. Aquí encuentran su lugar la lucha secular del Estado por lograr el control del conjunto de aparatos culturales con sus correspondientes ‘campos’; su esfuerzo por administrar y organizar coactivamente las diferencias culturales desde una posición hegemónica; y, en fin, su negro historial de represión de las culturas étnicas subalternas”.<sup>50</sup>

En la actualidad, gracias a los movimientos populares de reivindicación indígena se reconoce oficialmente la pluralidad étnica de la República Mexicana; no obstante, todavía existen obstáculos legales y comerciales que ponen en grave riesgo a las culturas originarias y sus territorios, como es el caso de la concesión de grandes extensiones del desierto de *Wirikuta*, San Luis Potosí, a la compañía minera canadiense *First Majestic* en noviembre de 2011.<sup>51</sup> En consecuencia, los estandartes de las luchas indígenas son el derecho y reconocimiento de la diferencia, así como de sus territorios y recursos naturales, por lo que, en lugar de hablar de *identidad*, hablan de *diversidad*; así lo expresa la Segunda Declaración de la Compartición entre el Consejo Nacional Indígena y el Ejército Zapatista de Liberación Nacional emitida en agosto de 2014: “[...] los que somos pueblos de maíz, sabemos que la milpa es colectiva y de colores diversos, tan diversos que también nos queremos nombrar en una sola palabra, rebelde y anticapitalista [...]”.<sup>52</sup>

---

<sup>49</sup> *cfr.* Florescano, Enrique. *Imágenes de la patria a través de los siglos*, Taurus, México, 2005, pp. 301-398.

<sup>50</sup> *ibid.*, p. 109. (Cursivas, paréntesis y entrecorchetos del autor).

<sup>51</sup> *cfr.* Frente en Defensa de Wirikuta, *Para entender Wirikuta*, [En línea] [Fecha de consulta: 27 de febrero de 2015] Disponible en: [http://www.frenteendefensadewirikuta.org/?page\\_id=1922](http://www.frenteendefensadewirikuta.org/?page_id=1922)

<sup>52</sup> *cfr.* Radio Zapatista, *Segunda Declaración de la Compartición entre el CNI y el EZLN: sobre el Despojo contra Nuestros Pueblos*, [En línea] [Fecha de consulta: 27 de febrero de 2015] Disponible en: <http://radiozapatista.org/?p=10420>

En este sentido, cabe señalar que la idea de *identidad cultural* forma parte de la producción de subjetividad del capitalismo. De acuerdo con Félix Guattari, la esencia del lucro capitalista no sólo abarca el campo de la sujeción económica, sino también el de la sujeción subjetiva; es decir, el ejercicio del control sobre la percepción, sensibilidades, comportamientos, relaciones sociales, etc., por lo que la producción de subjetividad es la más importante, ya que posibilita la producción económica.<sup>53</sup> Por lo tanto, la identidad cultural es una fabricación y modelización de agenciamientos de enunciación, por parte de la hegemonía, y al mismo tiempo de la manera en que los individuos interiorizan dichas determinantes; por ello Stuart Hall define *identidad* de la siguiente manera:

“Uso «identidad» para referirme al punto de encuentro, el punto de *sutura* entre, por un lado, los discursos y prácticas que intentan «interpelarnos», hablar-nos o ponernos en nuestro lugar como sujetos sociales de discursos particulares y, por otro, los procesos que producen subjetividades, que nos construyen como sujetos susceptibles de «decirse»”.<sup>54</sup>

Por lo tanto, la dimensión de los agenciamientos individuales confieren a la producción de subjetividad capitalista (y del Estado) una especie de camuflaje que le permite actuar inadvertidamente en la conciencia de los individuos. Así, la identidad cultural es una de las ideas más manipuladas y peligrosas: reduce a una supuesta unanimidad la “riqueza de la producción semiótica de una etnia, de un grupo social o de una sociedad”<sup>55</sup>, reifica dicha fabricación y la protege de la sospecha haciéndola pasar por la producción semiótica misma y por valor colectivo inherente, natural e incuestionable, digno de acérrima y patriótica defensa.

### 1.4 El estilo subcultural del disfraz

Para estudiar el fenómeno de la incorporación de la otredad en los disfraces del carnaval tlaxcalteca y del *cosplay* de la Ciudad de México me valgo del concepto de *estilo subcultural*, originado en los estudios subculturales del Centro para Estu-

---

<sup>53</sup> Guattari, Félix y Rolnik, Suely. *Micropolítica. Cartografías del deseo*, Traficantes de sueños, Madrid, 2006, pp. 28, 40, 42, 88.

<sup>54</sup> Hall, Stuart. *Introducción: ¿quién necesita «identidad»?*, en *Cuestiones de identidad cultural*, Hall Stuart y du Gay, Paul (Compiladores), Amorrortu Editores, Madrid, 2003, p. 20. (Corchetes y cursivas del autor).

<sup>55</sup> Guattari y Rolnik, *op. cit.* p. 91.

dios Culturales Contemporáneos de la Universidad de Birmingham, porque, en el presente trabajo, considero a la hegemonía cultural como otredad y a los danzantes y *cosplayers* como grupos subculturales. Por una parte, la hegemonía cultural está constituida por el sistema capitalista que impone sus modelos de consumo, percepción y figuración de la realidad a través de historietas, series televisivas de dibujos animados, películas y videojuegos. Por otra parte, tanto danzantes tlaxcaltecas como *cosplayers* mexicanos reciben dichos productos y los incorporan a sus vidas, gustos y sensibilidades; sin embargo, los ajustan a sus propias realidades: negocian, en el sentido propuesto por Stuart Hall.

De esta manera, la incautación de los productos mediáticos hegemónicos en el contexto cultural de danzantes y *cosplayers* pone de manifiesto la tensión y contradicciones de la imposición del modelo capitalista en sociedades parcialmente modernizadas y colmadas de desigualdades sociales. Este enfoque remite a la idea de subcultura y a su relación de conflicto con la hegemonía, como diría Dick Hebdige, otro miembro de la escuela de Birmingham:

“Las subculturas son, por consiguiente, formas expresivas; lo que expresan en última instancia, sin embargo, es una tensión fundamental entre quienes ocupan el poder y quienes están condenados a posiciones subordinadas y a vidas de segunda clase. Esta tensión se expresa figurativamente en forma de estilo subcultural [...]”<sup>56</sup>

Ahora bien, el concepto de estilo dentro de una subcultura es abordado principalmente por los miembros de la antigua escuela de Birmingham, entre quienes destaca John Clarke. Este académico propone que la clase trabajadora expresa su experiencia durante el tiempo de esparcimiento, entonces cristaliza sus actividades y prácticas de vida en un estilo.<sup>57</sup> Este estilo se manifiesta en gestos, indumentaria, lenguaje y actitudes tomadas del entorno y reagrupadas de acuerdo con un cambio de significado en un contexto diferente del cual dichos elementos fueron tomados, generando un código comprensible por los miembros de la subcultura; así lo expresa en sus propias palabras el investigador Clarke:

“La generación de estilos subculturales, entonces, comprende la selección diferencial de entre una matriz de lo existente. Lo que pasa no es la creación de

<sup>56</sup> Hebdige, Dick. *Subcultura: el significado del estilo*, Paidós, España, 2004, pp. 180-181.

<sup>57</sup> Clarke, John. *Style*, en *Resistance through rituals. Youth subcultures in post-war Britain*, Hall, Stuart y Jefferson, Tony (Editores), 147-161, Routledge, Oxon, 2006, pp. 147, 148.

objetos y significados de la nada; más bien la *transformación y reconfiguración* de lo que está dado (y ‘prestado’) dentro de un patrón el cual lleva un nuevo significado, su *traslación* a un nuevo contexto y su adopción”.<sup>58</sup>

El empleo del concepto de estilo me ayuda a estudiar los elementos iconográficos empleados en los disfraces de carnaval así como de los personajes de *cosplay* (entendidos también como iconos) desde la posición subalterna que implica la condición en la que se inscriben ambas expresiones con respecto a la cultura hegemónica.

Aclaro que clasifico los fenómenos de las indumentarias, y demás dimensiones, del carnaval tlaxcalteca y de la práctica del *cosplay* como subculturas porque me interesa estudiarlos en su dimensión de relación simbólica de tensión con la hegemonía. El enfoque o dimensión específica de un fenómeno determina la etiqueta a utilizar por el investigador. Por lo tanto, si se estudia la dimensión identitaria y social al interior de dichos grupos podría usarse la etiqueta de “tribu urbana”, tan de moda hace unas décadas, o “culturas juveniles”, etc. y se estudiaría desde la sociología o antropología, por mencionar algunos ejemplos.

La taxonomía académica no es de ninguna manera un bautismo definitivo impuesto a los grupos; sino una dimensión de estudio. En este tenor, destaca el conocido rechazo enérgico de los grupos, principalmente juveniles, a ser marcados o catalogados con dichas etiquetas; el cual considero lógico y coherente, pues, desde el enfoque de la subcultura, su objetivo es expresar la diferencia y ejercer su derecho a ella, así como rechazar las formas de control hegemónico: “al nombrar se posee a lo nombrado”, les advierte pertinentemente su intuición y la experiencia de la re-apropiación y caricaturización perpetrada, generalmente, por los medios de comunicación masiva.

### 1.5 La categoría de “arte” y los agenciamientos de procesos de expresión no occidentales

Evito la categoría de “arte” para referirme a los fenómenos de los disfraces del carnaval de Tlaxcala y al *cosplay* porque ninguno de ellos, en su instancia y mani-

---

<sup>58</sup> *ibid.*, p.150. “The generation of subcultural styles, then, involves differential selection from within a matrix of the existent. What happens is not the creation of objects and meanings from nothing, but rather the *transformation and rearrangement* of what is given (and ‘borrowed’) into a pattern which carries a new meaning, its *translation* to a new context, and its *adoption*.” (Cursivas, paréntesis y entrecomillados del autor). Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

festación, se conceptualiza ni desarrolla dentro de los marcos teórico-prácticos ni institucionales del arte occidental. Por otra parte, considero que para los artistas formados dentro de los sistemas de pensamiento y expresión occidentales, como es mi caso, salir de la zona de confort del arte es un ejercicio provechoso de desintoxicación conceptual y de respeto en el estudio de las manifestaciones plásticas, musicales, dancísticas, etc. de los pueblos no alineados, aunque sea parcialmente, con los sistemas de pensamiento hegemónicos.

Parecería un gesto noble y justo que aquellos artistas comprometidos o simpatizantes con las causas de los desprotegidos cataloguen a las producciones expresivas de pueblos o grupos subyugados como “arte”. De esa manera se comenzarían a compensar las deudas de desigualdad socio-económica, abandono y discriminación. Además, les brindaría el digno y merecido reconocimiento por sus méritos estéticos al abrirles las puertas del frontispicio del Arte, mientras que los redimirían de la ignorancia o de la educación trunca y/o deficiente que determina su pensamiento y expresión. Sin embargo, la violencia colonial del aparato que llamamos arte, de reclamar para sí las manifestaciones expresivas de los pueblos del mundo, se asoma detrás de esa actitud mesiánica; omitiendo que tales formas de expresión funcionan dentro de dinámicas perceptivas, performativas y filosóficas diferentes y, por lo general, no conceptualizadas a la manera occidental.

De acuerdo con Sally Price, occidente asume la tarea de definir, interpretar, conservar y mercantilizar los objetos “artísticos” de los pueblos del planeta en cinco dimensiones principales. La primera consiste en la pretensión del observador occidental de erigirse como única vía a través de la cual un objeto “etnográfico” llega a consagrarse como objeto “artístico”.<sup>59</sup> En la segunda, los criterios de conservación y/o restauración de objetos elaborados con materiales perecederos se ajustan a las prioridades de coleccionistas y museos.<sup>60</sup> La tercera dimensión se refiere a la atribución exclusiva de los estudiosos occidentales de desentrañar los atributos semióticos de los objetos “etnográficos” priorizando sus propios aparatos y marcos teóricos y desdeñando los saberes locales que los nutren y fundamentan.<sup>61</sup> En la cuarta, esos mismos estudiosos emplean sus recursos económicos y acceso a los medios de comunicación para promover el carácter artístico de sus artesanías favoritas.<sup>62</sup> Y la quinta dimensión consiste en la capacidad de occidente

---

<sup>59</sup> Price, Sally, *Arte primitivo en tierra civilizada*, Siglo XXI Editores, México, 1993, pp. 98-99.

<sup>60</sup> *idem.*

<sup>61</sup> *idem.*

<sup>62</sup> *idem.*

de imponer y promover sus propios sistemas de figuración de la realidad en la producción plástica gracias a su poderío económico y mediático.<sup>63</sup>

En los casos de los atavíos de danzas del carnaval de Tlaxcala y de la práctica del *cosplay*, tanto en el Distrito Federal como en su natal Japón, y para efectos conceptuales de la investigación que llevo a cabo, me referiré a ellos simplemente como *agenciamientos de procesos de expresión*, término acuñado por Félix Guattari, debido a que se trata de producciones semióticas fabricadas y moldeadas en el registro de lo social; y que ante esta situación, danzantes y *cosplayers* establecen una respuesta en la expresión y creación.<sup>64</sup> Aunque es importante señalar que los procesos de expresión manifestados en los disfraces y danzas de carnaval son antagónicos en relación con las producciones de “*subjetividad capitalística*”<sup>65</sup>; mientras que el *cosplay* emana de ellas. Por lo que debo recalcar que mi objetivo, al incluir el *cosplay* en mi investigación, no es elaborar una apología de la subjetividad capitalística; sino estudiar la manera en la que los practicantes de dicho pasatiempo negocian con esas determinantes para singularizar y reterritorializar los productos visuales promovidos por el entretenimiento mediático hegemónico.

---

<sup>63</sup> *idem.*

<sup>64</sup> Guattari y Rolnik, *op. cit.* pp. 46, 48, 89.

<sup>65</sup> *ibid.*

## Capítulo 2

# Las fiestas de disfraces



Ahora explico las características de las festividades del carnaval de Tlaxcala y del *cosplay* y desarrollo una tipología de los disfraces que definen a cada una. Esta revisión es importante para establecer las coordenadas culturales donde se sitúa mi investigación y cartografiar las configuraciones de los disfraces en tanto imágenes susceptibles de ser investidas.

### 2.1 El carnaval

El carnaval es una fiesta cuyo objetivo es procurar un periodo de relajamiento de las normas religiosas para provocar un hartazgo de diversiones; a fin de preparar a los feligreses para entrar, supuestamente, en el recogimiento espiritual y estado meditativo que exige la celebración de la Cuaresma y la Semana Santa. La fiesta está estrechamente ligada a la religión Católica; aunque dicha institución no la reconoce oficialmente como parte de su calendario litúrgico.

La también llamada “carnestolendas” (del latín *caro, carnis*: carne; y *tollendus*, de *tollere*: quitar, retirar) es una celebración originada en la Edad Media para separar, según Barbara Ehrenreich, las actividades de gozo de las solemnes dentro del ritual católico entre los siglos XII y XIII, pues ambas dimensiones se encontraban reunidas vivencialmente dentro de los templos.<sup>66</sup> La alta jerarquía católica optó por separar cada actividad de regocijo (comida, bebida, baile, etc.) en distintas fechas, como la comida para Todos Santos, así la danza quedó destinada para el carnaval.<sup>67</sup>

---

<sup>66</sup> Ehrenreich, *op. cit.*, p. 77.

<sup>67</sup> *ibid.*, p. 78.

En la alta Edad Media, dicha separación se estableció y el carnaval quedó configurado como la secularización del gozo comunitario bajo el control de la Iglesia Católica, donde el contacto “legítimo” con la divinidad lo acaparó la Iglesia; mientras que el contacto popular con lo sagrado fue relegado como una simple e “ilegítima festividad”.<sup>68</sup> Asimismo, explica Mijail Bajtin, al llegar el Renacimiento las manifestaciones de lo cómico fueron separadas gradualmente de las festividades cívicas a fin de marcar una división entre las nacientes clases dominantes y el pueblo, por lo que éste último vertió sus propios agenciamientos de procesos de expresión en sus propias festividades, como el carnaval:

“Pero cuando se establece el régimen de clases y de Estado, se hace imposible otorgar a ambos aspectos derechos iguales, de modo que las formas cómicas –algunas más temprano, otras más tarde–, adquieren un carácter no oficial, su sentido se modifica, se complica y se profundiza, para transformarse finalmente en las formas fundamentales de expresión de la cosmovisión y cultura populares”.<sup>69</sup>

### 2.2 El carnaval de Tlaxcala

El carnaval es la fiesta más importante y arraigada en la mayor parte del territorio tlaxcalteca y es un festival mayoritariamente rural o semi-rural. Su celebración consiste, principalmente, en la ejecución de diversas danzas por las calles y plazas de cada comunidad durante cuatro días: domingo, lunes, martes de carnaval y domingo siguiente; sin embargo, cada comunidad lo organiza en fechas distintas. De modo que, a nivel estatal, dura aproximadamente un mes y medio. Además, se ofrecen desfiles, elecciones de reinas del carnaval, venta de comida y bailes para esparcimiento de la población y visitantes.

Cada poblado que festeja carnestolendas cuenta con más de un grupo de danzantes. Según el registro del Instituto Tlaxcalteca de la Cultura, hasta el año 2013, 40 de los 60 municipios que conforman la entidad celebra el carnaval y se tiene contabilizados 500 grupos de danzantes.<sup>70</sup> Por otra parte, “la fiesta del car-

---

<sup>68</sup> *ibid.*, p. 93.

<sup>69</sup> Bajtin, Mijail. *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de François Rebelais*, Alianza Editorial, Madrid, 2003, p. 12.

<sup>70</sup> *Carnaval de Tlaxcala, la fuerza de la identidad, Creatósfera. Carnaval de Tlaxcala, fuerza de la identidad. Patrimonio cultural del estado*, número especial 7/8, noviembre (2013), p. 2.

naval de Tlaxcala” fue declarada Patrimonio Cultural Inmaterial del Estado, por el Congreso del Estado, en el Decreto 162 publicado en el número extraordinario del Periódico Oficial del Gobierno del Estado de Tlaxcala del 14 de febrero de 2013. En ninguna comunidad se celebra durante Semana Santa, por tratarse de una fiesta “profana”.

### 2.2.1 La llegada del carnaval a Tlaxcala

En el caso específico del carnaval de Tlaxcala, los informes sobre sus inicios son escasos y, hasta la fecha, no se cuenta con datos específicos de su implantación y desarrollo temprano. Los investigadores infieren que fue traído por los colonizadores españoles en algún momento del siglo XVII, pues las fuentes más antiguas encontradas hasta ahora corresponden a dicho periodo. Tal es el caso de un Auto emitido por el Duque de San Román, gobernador de la provincia de Tlaxcala en 1699, a través del cual advierte a la población sobre sanciones económicas y de encarcelamiento contra aquellos danzantes que hicieran mofa de alguna persona.<sup>71</sup> Es de notar que la advertencia estuvo dirigida a indígenas, españoles, mestizos, negros y mulatos, quienes, en caso de incurrir en dicha falta, deberían purgar seis días de cárcel por igual; aunque los indios pagaban una multa de dos pesos y los demás, de cuatro.

Asimismo, el Archivo General del Estado de Tlaxcala resguarda varias actas de carácter judicial que documentan algunas denuncias por agresiones sufridas por particulares durante la celebración de carnestolendas durante la Colonia y el siglo XIX. Por ejemplo, el 5 de marzo de 1756 el capitán de caballería Bernardo de Pineda denunció a un vecino por llamarlo “cornudo”;<sup>72</sup> y en 1809, Juan Antonio Velazco denunció a un par de vecinos por agresiones físicas.<sup>73</sup>

El documento más antiguo relacionado con el carnaval en Tlaxcala es el antes citado Auto, de 1699, del Duque de San Román, por el que se considera oficialmente que en dicha centuria se instituyó la celebración. Sin embargo, es posible que el carnaval comenzara a celebrarse en Tlaxcala desde el siglo XVI;

<sup>71</sup> Sempat Assadourian, Carlos y Baracs Martínez, Andrea (Compiladores). *Tlaxcala. Textos de su historia. Siglos XVII-XVIII*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Gobierno del Estado de Tlaxcala, Tlaxcala, 1991, p. 24. (Archivo General del Estado de Tlaxcala, caja 52, 1694-1712, exp. 42, f. 51 rvv.)

<sup>72</sup> Archivo Histórico del Estado de Tlaxcala. Fondo Colonia, Sección Judicial Criminal. Año 1756, Caja 27. Exp. 3, Fojas 2 recta, 2 vuelta.

<sup>73</sup> *ibid.*, Año 1809, Caja 471, Exp. 8, Fojas 1 recta, 1 vuelta.

debido a que los procesos de conversión y asimilación cultural comenzaron desde el momento mismo del encuentro de los pueblos originarios con los españoles. Como ejemplo, basta recordar que cuando Hernán Cortés habló a la clase gobernante de México-Tenochtitlan sobre su propia fe, los sacerdotes le solicitaron que invocara la lluvia, ante su propio Dios, después de haber colocado algunas imágenes católicas en el Templo Mayor.<sup>74</sup>

Además, ya desde el siglo XVI se llevaban a cabo fastuosas obras teatrales didácticas cristianas. Tal como sucedió en Tlaxcala en el año de 1538, cuando se representaron obras como “Adán y Eva” y “La toma de Jerusalem”, según relata fray Toribio Motolinia, para celebrar la fiesta de *Corpus Christi* y de San Juan Bautista de ese año.<sup>75</sup> Por lo que es probable que el carnaval ya fuera celebrado, aunque quizá modestamente, desde aquel entonces; a pesar de la falta de documentos que lo corroboren.

### 2.2.2 Las danzas del carnaval de Tlaxcala

La celebración del carnaval en Tlaxcala se caracteriza por la ejecución de danzas de arraigo indígena, correspondientes a una de las dos etnias regionales: la nahua (la otra es la otomí). Dichas danzas se ejecutan durante los cuatro días de carnaval (domingo, lunes, martes de carnaval y domingo de la octava) en las calles y plazas de las comunidades que celebran la fiesta. Las camadas, grupos de danzantes, van de casa en casa ofreciendo sus danzas a los vecinos y generalmente les cobran una cuota por bailar. Dicha cuota oscila, hasta el año 2015, entre 150 y 350 pesos, la cual es utilizada para pagar al grupo de música que la acompaña.

Es oportuno aclarar que a partir de la primera mitad del siglo XX se llevó a cabo un proceso súbito de “amestizamiento” de la población a través de proyectos educativos posrevolucionarios, la construcción de carreteras y el establecimiento de industrias textiles.<sup>76</sup> En consecuencia, los actuales danzantes, como la mayoría de la población, son nativo-hablantes del español y se inscriben a sí mismos dentro de la cultura hegemónica mestiza. Sin embargo, también es cierto que la mayoría reconoce el pasado indígena como base de su historia familiar y comunitaria.

---

<sup>74</sup> Guzinski, Serge. *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a “Blade Runner” (1492-2019)*, Fondo de Cultura Económica, México, 2010, p. 49.

<sup>75</sup> Motolinia, Fray Toribio. *Historia de los indios de la Nueva España*, Editorial Porrúa, México, 2001, pp. 85-103.

<sup>76</sup> Hugo G. Nutini y Barry L. Isaac. *Los pueblos de habla náhuatl de la región de Puebla-Tlaxcala*, Instituto Nacional Indigenista, México, 1974, p. 409.

Las danzas más ejecutadas son de tipo cuadrillas, entre las que destacan por su mayor práctica las llamadas “Lanceros”, “Francesas”, “Cuatro rosas” y “5 de mayo”; además de otras danzas como “La jota”, “Las cintas”, “La culebra” y “Los cuchillos”. Cada comunidad tiene, dependiendo de su densidad de población, entre uno y cuarenta grupos de danzantes; en su mayoría integrados por vecinos. Estas agrupaciones constan de entre diez y ciento veinte parejas de mujeres y hombres; a su vez, cada barrio tiene su propia camada representativa.

La organización de los grupos, así como la del carnaval entero, se realiza de manera autónoma; pero en coordinación con las autoridades civiles, de acuerdo con los usos y costumbres de cada pueblo. La principal motivación de los danzantes es el gusto por la fiesta, la música y la danza. No reciben remuneración económica alguna; más que desayuno, comida y cena, los días de ejecución de danzas, ofrecidas por los organizadores o familias dispuestas a apoyar.

### 2.2.3 Dos versiones sobre el origen de las danzas de carnaval

Existen dos versiones que intentan explicar el origen de las danzas del carnaval de Tlaxcala. Una de ellas es la oficial, mientras la otra es historia oral compartida por las comunidades. La primera argumenta que éstas surgieron como sátira contra los bailes elegantes de los antiguos hacendados de la época Colonial y del Porfiriato, era una burla orquestada clandestinamente por los peones indígenas a manera de venganza por las injusticias cometidas en su contra por parte de sus patrones. Esta explicación es sostenida y difundida por las instituciones gubernamentales de educación, cultura y turismo tlaxcaltecas.

La versión oficial del origen de las danzas del carnaval tlaxcalteca apareció por primera vez en la Monografía de Música, Danzas y Bailes Regionales, publicada por la Dirección General de Internados de Enseñanza Primaria y Escuelas asistenciales de la Secretaría de Educación Pública en 1958, resultado de las Jornadas Nacionales, Deportivas y Culturales llevadas a cabo entre los años de 1953 y 1958 en Oaxaca y en el Distrito Federal. Estas Jornadas fueron un evento transexenal compuestas, en su sección cultural, de concursos de danzas y bailes de varios estados de la República Mexicana. En el caso de Tlaxcala, el representante fue un grupo del Internado de Enseñanza Primaria General de división José Amarillas, a cargo de la profesora de danza Isaura Ramos de Temoltzin (1917-1994).<sup>77</sup>

---

<sup>77</sup> Ramos de Temoltzin, Isaura. *Danzas de carnaval en Tlaxcala*, H. Ayuntamiento de Tlaxcala, Tlaxcala, 1997, p. 14.

La profesora Ramos investigó las danzas de carnaval de cuadrillas, la culebra y los cuchillos para presentarlas en los certámenes; sin embargo, le adjudicó a las cuadrillas la explicación de “burla a los españoles”.<sup>78</sup> A partir de la década de 1960, las instituciones de educación, cultura y turismo de Tlaxcala recurrieron a las investigaciones de la maestra Isaura y del pintor y cronista local Desiderio Hernández Xochitiotzin (1922-2007) para fundamentar y difundir la celebración del carnaval.

Esa misma explicación, o alguna variante de ella, fue recurrente en la serie de monografías de las jornadas para explicar el supuesto significado de otras danzas de carnaval, como en el caso de la danza de Mascaritas, de Oaxaca.<sup>79</sup> Precisamente, en la década de 1950 surgieron los primeros ballets folclóricos en México,<sup>80</sup> los cuales se nutrieron de la publicación de las Jornadas Nacionales, Deportivas y Culturales para fundamentar su trabajo.

No obstante, las investigaciones de campo realizadas entre danzantes de la tercera edad no confirman la explicación oficial de las danzas de carnaval de Tlaxcala ni de otras regiones del país. Durante los años 2008 y 2009, con el apoyo del Fondo Estatal para la Cultura y las Artes de Tlaxcala, realicé una investigación de la danza de “la culebra” en tres comunidades del sur tlaxcalteca y mis informantes no ofrecieron tal versión al cuestionarlos sobre el origen de las danzas.<sup>81</sup>

Asimismo, el antropólogo francés Guy Stresser-Péan cuestiona dicha versión sobre la danza de Viejos del carnaval otomí de San Bartolo Tutotepec, Puebla, al compararla con los testimonios de sus informantes y la observación directa, por lo que la señala como una explicación contemporánea y secundaria: “La danza de los *Viejos*, tal como es ahora, no es una simple comedia de costumbres donde los indios oprimidos estarían escenificando, de manera cómica, los defectos de sus vecinos de lengua española que viven cerca de ellos.”<sup>82</sup> Y continúa:

---

<sup>78</sup> *ibid.*, pp. 23, 28, 32.

<sup>79</sup> Secretaría de Educación Pública, *Dirección General de Internados y Escuelas Asistenciales. Monografía y música de danzas y bailes tradicionales presentados en las Jornadas Nacionales, Deportivas y culturales llevadas a cabo en los años de 1953 a 1958*. Talleres Gráficos de la Nación, México, 1958, pp. 223, 224.

<sup>80</sup> Tortajada Quiroz, Margarita, *Los nacionalismos en la danza: construcción del cuerpo social e individual*, en *La identidad nacional mexicana en las expresiones artísticas. Estudios históricos y contemporáneos*, Bejar, Raúl y Rosales, Silvano Héctor (Coordinadores), 81-94, UNAM, Plaza y Valdés, México, 2008, p. 83.

<sup>81</sup> Serrano Pérez, José Fernando. *La Danza de la Culebra de Tlaxcala. Permanencia y cambio en el imaginario de un carnaval mexicano*, Instituto Tlaxcalteca de la Cultura, Tlaxcala, 2013, pp. 41-45.

<sup>82</sup> Stresser-Péan, Guy, *El sol-dios y Cristo. La cristianización de los indios de México vista desde la sierra de Puebla*, Fondo de Cultura Económica, México, 2011, p. 329. (Cursivas del autor).

“Desde esta forma de ver las cosas, que se confirmó por muchos detalles, nos vemos llevados a cuestionarnos si la típica interpretación de los danzantes viejos, como representantes de la gente de lengua española, los “malos” del presente, no podría ser relativamente secundaria y haberse desarrollado demasiado por el hecho de las tensiones sociales actuales”.<sup>83</sup>

Ahora bien, la segunda versión sobre el origen de las danzas de carnaval, la de la historia oral de las comunidades, cuenta la leyenda de la búsqueda y persecución contra Jesucristo siendo un niño. De acuerdo con los informantes, los judíos idearon disfrazarse y bailar por las calles para llamar la atención de Jesucristo y hacerlo salir de su escondite, a efectos de darle muerte.<sup>84</sup> En ese momento, su plan fracasó. Dicho relato es transmitido oralmente generación tras generación, usualmente en el seno familiar.

Este mito, como señala el antropólogo Jesús Jáuregui, desarrolla un sincretismo donde Jesucristo se relaciona con el sol quien, en su movimiento sobre la bóveda celeste, nace; ilumina y da vida al mundo; es perseguido por los judíos (las estrellas) y finalmente es muerto por ellos en la región de la oscuridad.<sup>85</sup> La celebración y trasfondo simbólico del carnaval de gran número de pueblos originarios, como los huaves,<sup>86</sup> tzetzales y tzotziles<sup>87</sup>, entre muchos otros, se sostiene sobre esta base simbólica.

Ambas versiones sobre el origen de las danzas tienen como común denominador un discurso, consciente o no, de resistencia cultural. En el primer caso, enfocado hacia la lucha contra la clase dominante del Porfiriato; probablemente surgido como parte de la autolegitimación del Estado posrevolucionario, quien seleccionó los rasgos que le convenía resaltar de las expresiones populares e indígenas para su propio beneficio, de un modo parecido al repertorio temático de los murales de la Escuela Mexicana de Pintura.

No es casualidad que esta misma versión del carnaval como “burla hacia las clases privilegiadas del Porfiriato” o “hacia invasores extranjeros” sea igualmente

---

<sup>83</sup> *ibid.*, p. 331. (Entrecomillado del autor.)

<sup>84</sup> Serrano, *op. cit.*, pp. 41-45.

<sup>85</sup> Jáuregui, Jesús. *Coras. Pueblos indígenas del México contemporáneo*, Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas, México, 2004, p.41.

<sup>86</sup> Montemayor, Carlos. *Arte y trama en el cuento indígena*, Fondo de Cultura Económica, México, 1998, p. 91.

<sup>87</sup> Reifler Bricker, Victoria. *El Cristo indígena, el rey nativo. El sustrato histórico de la mitología ritual de los mayas*, Fondo de Cultura Económica, México, 1998, pp. 250-254.

esgrimida para las fiestas de carnestolendas de otros grupos indígenas de diversas entidades de la República Mexicana, como si se tratara de algún mito nacional; citando a Néstor García Canclini, quien a su vez se basa en Roger Bartra: “Los mitos nacionales no son un *reflejo* de las condiciones en que vive la masa del pueblo’, sino el producto de operaciones de selección y ‘transposición’ de hechos y rasgos elegidos según los proyectos de legitimación política.”<sup>88</sup>

En el segundo caso, la versión del carnaval como “persecución de Jesucristo” implica una estrategia de resistencia para mantener viva la cosmovisión originaria. Las mitologías antiguas sobreviven disfrazadas como Catolicismo para explicar satisfactoriamente la nueva realidad instaurada después de la Conquista. Serge Gruzinsky explica esta operación a través del *nahuallatolli*, la palabra encubierta, “un decir que se confunde y se funde incansablemente con una práctica.”<sup>89</sup> Dicho concepto-práctica fue, asimismo, una palabra litúrgica que permitía la incorporación de nuevos elementos para enriquecer el discurso, vuelvo a citar a Gruzinsky:

“[...] el *nahuallatolli* deja poco lugar para la improvisación al mismo tiempo que el marco circunscrito tolera cierta amplitud en la elección de las metáforas o la longitud de la invocación. Tanto más cuanto el registro de las metáforas no se ha cerrado: expresiones tomadas del cristianismo enriquecieron y renovaron el repertorio [...]”<sup>90</sup>

### 2.2.4 Los danzantes. Por el gozo de vestirse

Los danzantes, genéricamente denominados *huebues*,<sup>91</sup> son los protagonistas del carnaval en Tlaxcala porque, como ya mencioné, dicha festividad se distingue por la ejecución de diversas danzas. Los principales requisitos para integrarse a algún grupo de danza son: radicar en la comunidad (aunque también son admitidos los forasteros); atender a los ensayos y reuniones; ser responsable en el compromiso y aportar las cooperaciones económicas necesarias para contratar algún grupo musical

---

<sup>88</sup> García Canclini, Néstor. *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, Random House Mondadori, México, 2009, p. 177. (Entrecomillado del autor)

<sup>89</sup> Gruzinski, Serge. *La colonización de lo imaginario. Sociedades indígenas y occidentalización en el México español. Siglos XVI-XVIII*, Fondo de Cultura Económica, México, 2007, p. 160.

<sup>90</sup> *ibid.*, p. 161.

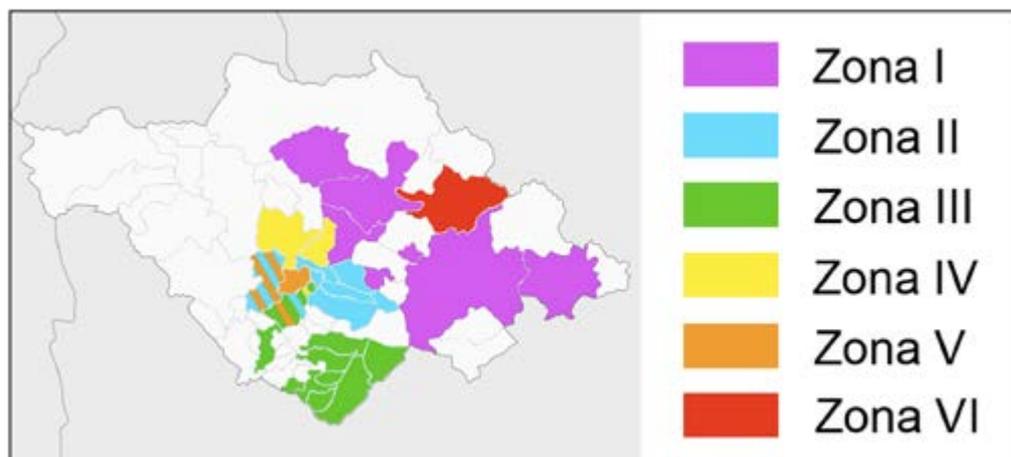
<sup>91</sup> *Huebue*: palabra náhuatl que se traduce como “anciano”.

que acompañe a la camada<sup>92</sup> durante sus ensayos y presentaciones. Tanto danzantes femeninos como masculinos deben cumplir con un compromiso de tres años consecutivos de participación; aunque, si lo desean, pueden continuar indefinidamente.

Quienes deciden incorporarse a alguna camada lo hacen por gusto y voluntad propia, movidos por la alegría de la música y la danza, así como por la vistosidad de los disfraces. El carnaval es una celebración muy arraigada en las comunidades, consecuentemente, es común que mujeres y hombres deseen participar como danzantes, a lo que en varias comunidades llaman “vestirse”.

### 2.3 Los disfraces del carnaval tlaxcalteca

Existen distintos tipos de disfraces para las diferentes danzas de carnaval, la mayoría corresponden a ciertas zonas geo-culturales tlaxcaltecas y algunas otras, específicamente a ciertas danzas. Las investigadoras de la Dirección General de Culturas Populares Amparo Sevilla, Hilda Rodríguez y Elizabeth Cámara dividieron el carnaval en el territorio tlaxcalteca, a principios de la década de 1980, en seis zonas, de acuerdo con el tipo de indumentarias utilizadas por los danzantes de dichas zonas<sup>93</sup> (ver cuadro 1).



Cuadro 1. Zonas en que se distribuyen los disfraces del carnaval de Tlaxcala.

<sup>92</sup> Grupo de danzantes de carnaval.

<sup>93</sup> Sevilla, Amparo; Rodríguez, Hilda y Cámara, Elizabeth, *Danzas y bailes tradicionales del Estado de Tlaxcala*, Premia Editora, México, 1983, pp. 190-196. La división se aplica, sin muchas alteraciones, en nuestros días a pesar de que ese estudio se realizó entre las décadas de 1970 y 1980.

## Capítulo 2

Las investigadoras Sevilla, Rodríguez y Cámara organizaron las zonas de la siguiente manera.<sup>94</sup> La zona I se caracteriza por el disfraz tipo “ranchero” y la constituyen los municipios de Atlangatepec, Alzayanca, Cuapiaxtla, Cuaxomulco, Huamantla, Tetla y Tocatlán (fotografía 1). En la zona II se acostumbra el vestuario de tipo “catrín”, en Amaxac de Guerrero, Apetatitlán, Chiautempan, Juan Cuamatzi, Panotla, Santa Cruz Tlaxcala, y Tlaxcala (fotografía 2). La zona III se enorgullece de sus atavíos de “charro”, ejecutantes de la danza de la culebra, en los municipios de José María Morelos, Miguel Hidalgo, San Pablo del Monte, Tenancingo, Tepeyanco, Teolocholco, Tetlatlahuca, Tlaxcala, Xicohtécatl y Xicohtzinco (fotografía 3); aunque en dichos lugares también destaca el vestuario de “chivarrudo”.

En la zona IV se viste el traje de “español” a lo largo de Tlaxcala, Xaltocan y Yauhquemehcan (fotografía 4). La zona V, Panotla y Totolac, porta un traje de camisa y pantalón blanco denominado como “característico del municipio de Totolac” (fotografía 5). En la zona VI se usa el disfraz llamado por las investigadoras “característico del Municipio de Terrenate”; obviamente, del municipio de Terrenate (fotografía 6). Como ya mencioné, en el municipio de Tlaxcala convergen las zonas II, III, IV y V; mientras que en parte de la zona II se incluye la zona V.

---

<sup>94</sup> *idem.*

## Las fiestas de disfraces



Fotografía 1. Danzante de Altzayanca. 16 de febrero de 2012, Tlaxcala, Tlax.



Fotografía 2. Catrínes de Contla. 7 de abril de 2013, Huiloapan, Tlax.



Fotografía 3. Charro de Papalotla. 30 de septiembre de 2013, Papalotla, Tlax.



Fotografía 4. Danzantes de Tlacuilocan. 19 de febrero de 2012, Tlaxcala, Tlax.



Fotografía 5. *Huehues* de Ocotlán. 16 de febrero de 2012. Tlaxcala, Tlax.



Fotografía 6. Danzantes de Toluca de Guadalupe. 15 de julio de 1998. Tlaxcala, Tlax.

La versión oficial del significado de las danzas indica que los disfraces del carnaval de Tlaxcala son parodias del vestido de los colonizadores españoles y de los hacendados del siglo XIX; sin embargo, la falta de documentos históricos que lo comprueben y de testimonios de informantes que recibieran dicha información por transmisión oral de sus familiares ponen en duda dicha aseveración. El disfraz de “español” luce como tal debido a que actualmente es elaborado con terciopelo (fotografía 4); no obstante, en la primera mitad del siglo XX era confeccionado en satín y así ya no lucía tan “español”. Aunque el uso del pantaloncillo a la rodilla, como en los casos de los *buebues* de Tepeyanco (fotografía 7) y Tlaxco, podría tener cierta antigüedad.

Por su parte, el uso de frack o “levita” para los catrines (fotografía 2) data del segundo tercio del siglo XX, lejos ya de la época de las haciendas porfirianas.<sup>95</sup> El vestuario “característico del municipio de Totolac” (fotografía 5) apareció poco después de el de catrín. Según una conversación que sostuve con Juan Luis Pérez Flores,<sup>96</sup> amigo mío y danzante de San Juan Totolac, dicho atuendo fue diseñado de esa manera como alternativa al frack, usado en la comunidad vecina de Panotla; debido a que los danzantes totolaquenses no contaban con los recursos económicos suficientes para adquirirlo.

Asimismo, el uso de las máscaras de madera (cedro o *ayacahuíte*) talladas con rasgos caucásicos, barbadas y de ojos de vidrio se remonta a la década de 1940. Los danzantes ancianos atribuyen la invención de este tipo de careta, para su uso en Tlaxcala, al escultor de figuras religiosas Carlos Reyes Acoltzi; oriundo de Tlatempan, barrio de San Pablo Apetatitlán, y fallecido hace décadas.<sup>97</sup> El escultor Reyes diseñó ese tipo de caretas de acuerdo con la manera de elaborar las figuras religiosas, de acuerdo con su oficio (fotografía 7). Antes de usarse estas máscaras, se utilizaron unas de cuero vacuno o caprino, todavía utilizadas por los “chivarrudos” de la zona III (fotografía 8); y antes de esas, se usaron de cartón. Tanto las máscaras de cuero como las de cartón no presentaban rasgos étnicos específicos, bastaba con que fuesen antropomorfas, con bigotes o barbadas.

Así que, en el caso de las máscaras tlaxcaltecas, tampoco existen elementos suficientes que sustenten la versión oficial de la “burla contra los españoles y hacendados”. De acuerdo con el mito del origen de las danzas de carnaval,

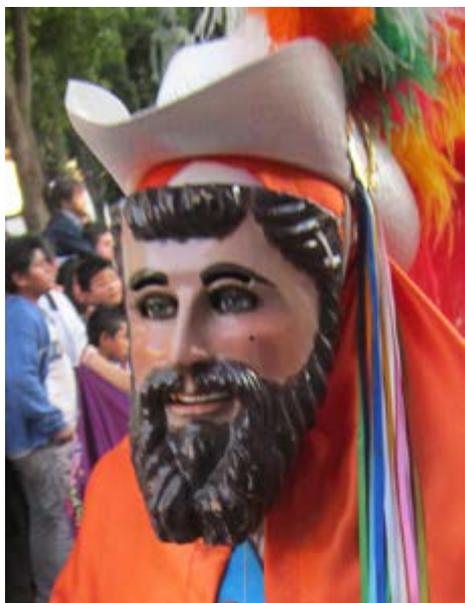
<sup>95</sup> Vázquez Salgado, Emmanuel, *Catrines de Santa Cruz Tlaxcala. Tradición que mueve los sentidos*, Instituto Tlaxcalteca de la Cultura, Tlaxcala, pp. 24-25.

<sup>96</sup> Conversación informal acontecida en Tlaxcala capital el año de 1998.

<sup>97</sup> Serrano, *op. cit.*, pp. 69-80.

## Capítulo 2

relatado por varios informantes de la tercera edad, el vestuario y la máscara corresponden a los disfraces usados por los judíos para perseguir a Jesucristo. La falta de especificidad del relato con respecto a esos disfraces permite la variedad de indumentarias.



Fotografía 7. Máscara de madera tallada. 16 de febrero de 2012, Tlaxcala, Tlax.



Fotografía 8. Máscara de cuero. Chivarrudo. 16 de febrero de 2012. Tlaxcala, Tlax.

Es de notar que las zonas propuestas por las investigadoras de la Dirección General de Culturas Populares en la década de 1980 fueron delimitadas tomando como referencia los disfraces masculinos. Sin duda, debido a la ausencia de trajes femeninos de carnaval establecidos y arraigados. La mayoría de los vestuarios de mujer son adaptaciones de los de hombre y cada año cambian de diseño. Esta situación se debe a la participación relativamente reciente de las mujeres en las danzas, la cual comenzó desde la década de 1960.<sup>98</sup> Anterior a esa fecha los hombres asumían el rol femenino y usaban ropa “normal” de mujeres y máscaras femeninas. Sin embargo, cuando las muchachas se incorporaron a los grupos de danza fue necesario diseñarles disfraces especiales; pero al no existir antecedentes, se elaboraron trajes derivados de los masculinos. Cabe señalar que las mujeres no portan máscara.

Actualmente, pocos disfraces femeninos están establecidos y arraigados; mientras que la mayoría sigue un proceso de búsqueda y renovación. El vestuario femenino de tipo San Juan Totolac (zona V) tiene un diseño establecido del cual cambia el color de la falda periódicamente. Además, remite a la indumentaria indígena de la región; aunque está adaptado a las necesidades performativas de la danza y corresponde con el vestuario masculino (fotografía 5). Asimismo, el vestido de las danzantes de Tepeyanco (zona III) es completamente blanco y su diseño permanece casi sin variaciones de diseño año tras año (fotografía 9). Por su parte, el traje tipo “doncella prehispánica” de San Francisco Papalotla (zona III) es más bien recurrente; pero de diseños variados (fotografía 10). En tanto que el vestido de las danzantes compañeras de catrines (zona II) es de diseños varios y sólo cuando éste es lo suficientemente elegante logra complementar exitosamente al frac masculino (fotografía 2). El resto de los atuendos femeninos de las demás zonas es diseñado de acuerdo con los gustos personales de cada danzante y cambia cada año; pero, por lo general, se procura que deriven de los atavíos masculinos.

---

<sup>98</sup> *ibid.*, pp. 107-109.



Fotografía 9. Danzantes de Tepeyanco.  
18 de marzo de 2012. Xiloxochitla, Tlax.



Fotografía 10. Danzantes de Papalotla.  
30 de septiembre de 2012. Papalotla, Tlax.

### 2.3.1 La iconografía de los disfraces

El repertorio iconográfico, establecido y arraigado, desplegado en los disfraces del carnaval tlaxcalteca es casi homogéneo en las seis zonas vistas anteriormente, por lo cual lo divido en tres tipos: doméstico, religioso y nacionalista.<sup>99</sup> Algunos elementos icónicos son más comunes en ciertas zonas que otros, debido al simbolismo asociado con las indumentarias. En todos los casos, las imágenes son bordadas con hilos de colores o con chaquira y lentejuela. Generalmente, la iconografía es elegida por cada danzante a gusto personal. Propongo estas categorías basado en la observación directa a lo largo de mi experiencia de vida como tlaxcalteca y danzante, porque todavía no se han publicado estudios profundos, de haberlos, sobre la iconografía de los vestuarios del carnaval de Tlaxcala.

#### 2.3.1.1 Iconografía doméstica

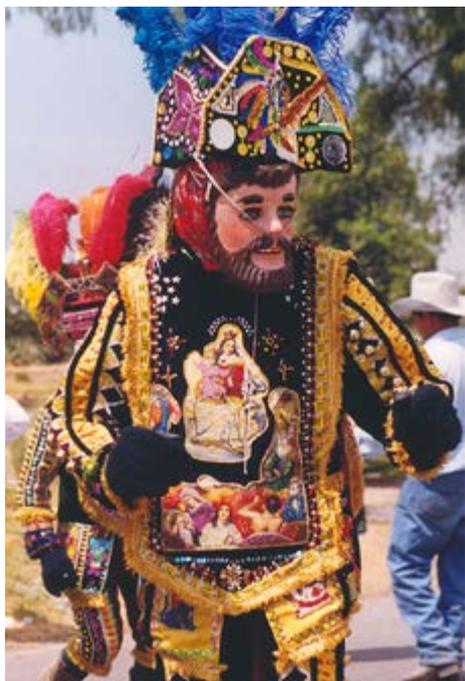
Las danzas son practicadas, casi en su totalidad, en zonas rurales o semi rurales, por lo tanto, dentro de esta categoría se encuentran la flora y la fauna que rodean a los danzantes en sus vidas diarias. En el caso de la flora, las flores de ornato son el principal referente; de entre las cuales, las más populares son las rosas, les siguen las amapolas, margaritas y los mantos (fotografía 11); aunque recurren ocasionalmente a los magueyes y a las milpas, sin alguna intención simbólica. Por su parte, la fauna preferida corresponde a la doméstica y a la silvestre. En cuanto a la doméstica, el repertorio se reduce a gallos, gallinas, caballos y, algunas veces, burros. Mientras que la fauna silvestre regional más utilizada para adornar los vestuarios comprende las golondrinas, mariposas, venados y, en menor medida, ardillas y conejos (fotografía 11). También se da el caso que se representen pavorreales, guacamayas, pericos y tigres.

---

<sup>99</sup> Una cuarta categoría sería la correspondiente a la iconografía del entretenimiento mediático; trataré dicho fenómeno como negociación de alteridades en el siguiente capítulo.



Fotografía 11. Danzante de Tepeyanco con vestuario adornado con amapolas y golondrinas. 29 de julio de 2013. Tlaxcala, Tlax.



Fotografía 12. Vestuario tipo “español”, de Yauhquemehcan, con Virgen del Carmen. 20 de febrero del 2000. Yauhquemehcan, Tlax.

### 2.3.1.2 Iconografía religiosa

Como expliqué anteriormente, la celebración del carnaval de Tlaxcala se basa en un principio sincrético: el mito de la persecución de Jesucristo. No obstante, los danzantes pocas veces recurren a un repertorio de esta naturaleza para enriquecer sus indumentarias; cuando así sucede, ostentan imágenes de Vírgenes (fotografía 12). La Virgen más popular es, desde luego, la de Guadalupe; además de las advocaciones locales como la de Ocotlán y la de la Asunción, según la devoción de los danzantes. Raramente incorporan Trinidades, Cristos, santos o ángeles.

### 2.3.1.3 Iconografía nacionalista

La población tlaxcalteca considera al carnaval como la fiesta máxima del estado y de su respectiva comunidad, así que expresa su orgullo de pertenencia en iconografía que incluye el Escudo Nacional, evocaciones del pasado prehispánico y personificaciones oficiales del México mestizo. En primer lugar, los danzantes usan alguno de dos tipos de Escudos: el de águila frontal con alas extendidas, de principios del siglo XX, o el de águila actual, de perfil izquierdo expuesto. Los danzantes “charros”, de la zona III, utilizan este elemento icónico con mucha frecuencia. En segundo lugar, los danzantes también son ávidos consumidores de imágenes de códices prehispánicos y pinturas de cromos de guerreros precolombinos. Los iconos de códices más usados para adornar los vestuarios son dioses, signos calendáricos y grecas, sobre todo para los vestuarios tipo “español” de la zona IV (fotografía 13). Mientras que los cromos de las famosas pinturas de guerreros aztecas de Jesús Helguera (1910-1971) son comunes en los atavíos de las zonas III y IV.

Finalmente, otros motivos icónicos citados en las vestimentas son las parejas de charro de Jalisco y china poblana bailando el jarabe tapatío, así como charros montados a caballo (fotografías 14 y 15); seguramente como resultado de los proyectos “amestizadores” emprendidos por los gobiernos federales de la primera mitad del siglo XX por todo el país.<sup>100</sup> Actualmente, esta iconografía se aprecia en las capas de los “charros” de la zona III, sobre todo en los de la población de Tepeyanco.

Como es de suponerse, algunas o todas estas categorías iconográficas pueden combinarse en un solo disfraz. Los ejemplos perfectos son las capas de “charro” de los danzantes de Papalotla y Tepeyanco (zona III). Ambos tipos de capas, llamadas localmente “paños”, muestran en sus centros Escudos Nacionales rodeados por fauna de la región; guerreros aztecas y pareja de charro y china bailando;

<sup>100</sup> Florescano, Enrique. *Imágenes de la patria a través de los siglos*, Editorial Taurus, México, 2006, p. 354.

## Capítulo 2

todo este conjunto se enmarca con una o dos guirnaldas de rosas y amapolas (fotografías 14 y 15). Estos casos sí desarrollan un simbolismo específico: manifiestan el reverdecimiento de la tierra al llegar la primavera; así como la fertilidad y la abundancia atribuidas al volcán la Malintzi, pues a sus faldas se ubica la zona III.



Fotografía 13. Vestuario de “español”, de Tlacuilocan, con iconografía de códice prehispánico. 19 de febrero de 2012, Tlaxcala, Tlax.



Fotografía 14. Paño de Papalotla. 21 de febrero de 2008. Papalotla, Tlax.



Fotografía 15. Indumentaria de charro de Tepeyanco. 2 de febrero de 2008. Tepeyanco, Tlax.

## 2.4 El *cosplay*.

El *cosplay* es una afición generalmente juvenil en la cual los practicantes, o *cosplayers*, se disfrazan como algún personaje de ficción proveniente de historietas, series animadas, películas o videojuegos; procurando, además, comportarse como el personaje. El término es una abreviatura de las palabras *costume*, “disfraz” y *play*, “jugar” o “interpretar”;<sup>101</sup> entonces, se traduce como “jugar a disfrazarse” o “interpretar un disfraz”. La práctica de este pasatiempo se lleva a cabo en tres etapas. La primera, es la selección, estudio y asimilación del personaje a interpretar; la segunda, confección de los disfraces en los hogares; la tercera, la portación de los disfraces dentro del tiempo y del espacio de las convenciones de historietas.

La práctica del *cosplay*, como tal, es originaria de Japón y nació dentro de una subcultura denominada *otaku* (おたく). Dicha subcultura se caracteriza por una exacerbada afición por las historietas japonesas (*manga* 漫画); series animadas televisivas (*anime* アニメ) o por los juegos de video; más toda la parafernalia asociada con esos productos. La palabra *otaku* significa literalmente “su casa (de usted)” y, en Japón, se refiere a personas que pasan demasiado tiempo en sus hogares dedicados a sus aficiones, generalmente, sin socializar con alguien.

Como suele suceder en los nacimientos de subculturas, el origen del uso del término *otaku* es un tanto incierto; aunque se encontraron dos versiones. En la primera, el estudioso de la cultura mediática japonesa Hiroki Azuma indica que apareció entre las décadas de 1970 y 1980, cuando aquellos quienes compartían la afición por el entretenimiento mediático comenzaron a llamarse así entre ellos mismos.<sup>102</sup> La segunda versión, según la académica Sharon Kinsella, explica que dicho término fue acuñado por el crítico e historietista Nakamori Akio, en 1983, quien empleó la palabra en una historieta independiente (*doujinshi* 同人誌) de su autoría, titulada *Sus investigaciones caseras (Otaku no kenkyuu)*.<sup>103</sup>

### 2.4.1 El estigma *otaku* y *cosplay*

No obstante, en Japón la afición al entretenimiento mediático es tristemente considerado nocivo debido al caso de un afamado asesino quien era considerado

---

<sup>101</sup> Winge, Theresa, *Costuming the imagination. Origins of anime and manga cosplay* en Lunning, Frenchy (Ed.), *Mechademia Vol. 1. Emerging worlds of anime and manga*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 2006, p. 65.

<sup>102</sup> Azuma, Hiroki. *Otaku. Japan's database animals*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2009, p. 26.

<sup>103</sup> Kinsella, Sharon. *Adult Manga. Culture & Power in Contemporary Japanese Society*, Routledge, Londres Curzon, 2005, p.128.

*otaku*.<sup>104</sup> Un sujeto de 26 años de nombre Tsutomu Miyasaki secuestró, asesinó y descuartizó a cuatro niñas entre agosto de 1988 y julio de 1989.<sup>105</sup> Cuando algunos reporteros y camarógrafos entraron al departamento de Miyasaki encontraron una gran cantidad de historietas independientes y videos de *anime* correspondientes al género *Lolicom*<sup>106</sup>, motivo por el cual los medios masivos de comunicación del país del sol naciente condenaron de inmediato a la subcultura *otaku*. Así, los jóvenes afectos al *manga* y al *anime* fueron estigmatizados como “juventud *otaku*” (*otaku seishounen*), “tribus *otaku*” (*otaku-zoku*), y “generación *otaku*” (*otaku-sendaï*); además de ser considerados asesinos potenciales.<sup>107</sup>

Los prejuicios contra la subcultura *otaku*, y por consiguiente contra la práctica del *cosplay*, también se encuentra en los medios de comunicación de distintos países, y los de México no son la excepción. En nuestro país este fenómeno ha sido abordado principalmente en los noticieros televisivos. No obstante, destacan dos programas producidos por Televisa dedicados al tema del *cosplay*: *La rosa de Guadalupe*, por el “Canal de las estrellas” y *Respuesta oportuna*, por FOROtv. El primero es una serie de ficción que explota la devoción popular por la Virgen de Guadalupe. Uno de sus capítulos, transmitido el 3 de agosto de 2011, fue dedicado a los *cosplayers*; sin embargo, a pesar de su mensaje de tolerancia hacia las expresiones juveniles, presentó una imagen distorsionada y exagerada de los practicantes de este tipo de entretenimiento, mostrándolos como jóvenes que no distinguen la fantasía de la realidad.

Por su parte, *Respuesta oportuna* era un programa de análisis de temas variados supuestamente para informar al público. La transmisión del 30 de agosto del mismo año fue dedicada al *cosplay*. En aquella ocasión, se le consideró, al igual que en *La rosa de Guadalupe*, un problema psicológico de falta de distinción entre fantasía y realidad. No obstante, el estudioso de la cultura mediática japonesa Hiroki Azuma explica que el exagerado apego cotidiano de los *otaku* japoneses a su afición se debe simplemente a que su círculo social se desarrolla dentro de ese contexto:

“Los otaku eligieron la ficción sobre la realidad social no porque no puedan distinguir entre ellas; sino como resultado de haber considerado cuál es más

---

<sup>104</sup> Azuma, *op. cit.*, p. 4.

<sup>105</sup> Kinsella, *op. cit.*, p. 126.

<sup>106</sup> *Lolicom* o *Lolita complex* es un género que se caracteriza por presentar como personajes protagónicos a niñas menores de 12 años.

<sup>107</sup> Kinsella, *op. cit.*, pp. 128, 129.

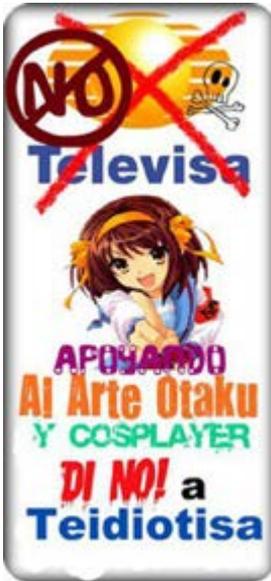
## Las fiestas de disfraces

efectivo para sus relaciones humanas, los valores comunes de la realidad social o aquellos de la ficción”.<sup>108</sup>

La reacción de *otakus* y *cosplayers*, mexicanos y latinoamericanos, a dichas transmisiones televisivas fue inmediata y furibunda. Manifestaron su inconformidad a través de las redes sociales de la Internet, donde repudiaron la que consideraron una imagen “falsa” que el programa *La rosa de Guadalupe* difundía. Así mismo, alimentaron una animadversión iracunda y explícita en contra de Televisa, compañía que a partir de entonces, ya era considerada por éste y otros sectores de la juventud como “el enemigo” (fotografías 16 y 17). Este repudio juvenil contra la televisora más poderosa de México alcanzó su punto máximo en la conformación del movimiento político estudiantil conocido como “Yo soy 132”, cuyo descontento respondió a la manipulación de la información y el elogio mediático a favor del entonces candidato del Partido Revolucionario Institucional Enrique Peña Nieto, entre los años 2011 y 2012.

---

<sup>108</sup> Azuma, *op. cit.*, p. 27. “The otaku choose fiction over social reality not because they cannot distinguish between them but rather as a result of having considered which is the more effective for their human relations, the value standards of social reality or those of fiction.” Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.



Fotografía 16.



Fotografía 17.

Imágenes *memes* en contra de Televisa elaboradas en agosto de 2011 por usuarios de foros y redes sociales. [Fecha de consulta: 12 de enero de 2012] Disponible en: <http://arery.livejournal.com/2995.html> y <http://denschanime.foroactivo.net/t1343p390-arkham-asylum>

Es notable que una de las principales quejas de *otakus* y *cosplayers* fue ser definidos como “tribu urbana” e insertados en un discurso telenovelezco lleno de clichés y prejuicios. Como bien apunta Dick Hebdige, una vez que una subcultura establece una imagen y discurso distintivos, los medios de comunicación la comercializan. El primer paso es acomodarla al contexto referencial que consideren conveniente para estigmatizarla como nociva, con el fin de mantener el *status quo*:

“Mediante este interesante proceso de recuperación se repara el orden fracturado, y la subcultura es integrada como entretenimiento dentro de la mitología dominante de la que en parte emana: como «folk devil» [«grupo maldito»], como Otro, como Enemigo”.<sup>109</sup>

<sup>109</sup> Hebdige, Dick. *Subcultura: El significado del estilo*, Paidós, España, 2004, p. 130. (Corchetes y paréntesis del autor).

Sin embargo, hubo acercamientos objetivos por parte de algunos medios de comunicación. Tal fue el caso del programa *Lo que me prende*, del canal OnceTV, del Instituto Politécnico Nacional. Dicho programa era una serie de documentales sobre las actividades recreativas de la juventud, donde, sin la intervención de algún conductor oficial ni narración *en off*, las cámaras y micrófonos acompañaban a los jóvenes en el ejercicio de sus aficiones, siendo ellos mismos los “conductores” o “guías” de sus propios mundos. El programa correspondiente al 13 de diciembre de 2010, titulado *Lo que me prende: Cosplay* fue dedicado a una *cosplayer* del Distrito Federal. Documentó el proceso del *cosplay* desde la elaboración del disfraz hasta la participación en un concurso, además de presentar testimonios de los familiares de la chica, así como de otros *cosplayers*.

### 2.5 El origen del *cosplay*

A pesar de tratarse de una manifestación popular relativamente reciente, para los investigadores resulta difícil dar con datos precisos sobre el origen de este pasatiempo. Sin embargo, se puede rastrear sus inicios dentro de la subcultura *otaku* en Japón durante la década de 1970. Según algunos investigadores, como Matthew Thorn, el *cosplay* apareció en aquel país en el año de 1978. La entonces veinteañera Mari Kotani fue la primer *cosplayer* japonesa, quien interpretó a un personaje del *manga* “Tritón del mar” (海のトリトン), de Osamu Tezuka, en la convención de Ciencia Ficción *Ashinocon*, celebrada en la prefectura de Kanagawa.<sup>110</sup> El *Club de Escritores de Ciencia Ficción y Fantasía de Japón* (日本SF作家クラブ) reconoce esta aportación de Kotani, quien es miembro del Club por su destacada actividad como crítica de ciencia ficción.<sup>111</sup>

Así también, la característica del *cosplay* como interpretación cuasi-actoral inició en las convenciones *Comic Market*, donde se requería que los *cosplayers*, además de disfrazarse, actuaran, por un día, como sus personajes favoritos.<sup>112</sup> Sin embargo, a mediados de la década de 1980 comenzó la tendencia, entre algunos *cosplayers*, a elaborar y portar disfraces llamativos con la intención expresa de atraer

---

<sup>110</sup> Thorn, Matthew. *Girls and Women Getting Out of Hand: The Pleasure and Politics of Japan's Amateur Comics Community in Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*, William W. Kelly (Editor) State University of New York Press, Albany, 2004, p. 175.

<sup>111</sup> Science Fiction & Fantasy Writers of Japan. “Kotani Mari” [En línea] [Fecha de consulta: 23 de octubre de 2012] Disponible en: <http://www.sfwj.or.jp/member/KOTANI-MARI.html>

<sup>112</sup> Thorn, *op. cit.*

la atención de los fotógrafos, omitiendo el gusto por interpretar a los personajes. Dicha situación provocó una rivalidad entre este tipo de *cosplayers* con los *cosplayers* “tradicionales”.<sup>113</sup>

Por otro lado, de acuerdo con la investigación de Theresa Winge, una versión sobre el origen del término *cosplay*, bastante difundida por Internet, cuenta la anécdota de un ilustre visitante japonés a la convención de ciencia ficción *WorldCon* del año de 1984 en Los Ángeles, California. Este visitante fue Noboyuki Takahashi, fundador y escritor de la compañía editorial japonesa *Studio Hard*, quien quedó impresionado al ver a algunos asistentes disfrazados de personajes de ciencia ficción y fantasía compitiendo en una mascarada. A su regreso a Japón escribió un artículo sobre su experiencia y animó a sus connacionales a disfrazarse. No obstante, le fue difícil encontrar alguna palabra adecuada que no fuera la de “mascarada”; pues, según el relato, la palabra equivalente en japonés implica un sentido aristocrático. Así que ideó la frase *costume play* para denominar a esta actividad, abreviándola posteriormente como *cosplay* (コスプレ).<sup>114</sup>

## 2.6 Los *cosplayers*. Por el gozo de personificar

Prácticamente, cualquier joven que así lo deseé puede ser *cosplayer*. El principal objetivo de todo practicante es divertirse y vivir a su personaje favorito, ser aquella celebridad ficticia con la que se identifica o que considera un admirable modelo a seguir. Para lograrlo, los *cosplayers* deben ser ávidos consumidores del entretenimiento mediático, principalmente japonés; ser muy observadores; desarrollar destrezas manuales y estar dispuestos a vestir y comportarse de manera extravagante públicamente. A través del consumo de series televisivas, historietas y demás medios de entretenimiento, desarrollan preferencia hacia ciertos personajes y colectan información sobre éstos, a partir de ella asimilan comportamientos, poses, historia y vestuario.

Sobre la base de dichas observaciones, confeccionan ellos mismos los vestuarios, accesorios y maquillajes de sus héroes. Por ello deben aprender técnicas de corte y confección, así como desarrollar habilidades para la elaboración de manualidades, pues la mayoría de los elementos y accesorios que componen las indumentarias son tan específicos y detallados que no se encuentran a la venta en tiendas de disfraces, así que los *cosplayers* deben elaborarlos. Sin embargo, algunos

---

<sup>113</sup> *idem*.

<sup>114</sup> Winge, op. cit., pp. 66-67.

practicantes mandan a hacer sus disfraces con modistas capaces de elaborar semejantes peticiones o con *cosplayers* profesionales experimentados en la confección de los disfraces, a quienes se les llama *cosmakers*.

Dentro del mundo del *cosplay* es muy apreciado que los disfrazados elaboren sus propias vestimentas y accesorios lo más parecidos posible a los utilizados por el personaje ficticio; además de la fidelidad de la interpretación del personaje y el parecido físico. A mayor mimetización e ingenio procurados por el *cosplayer*, mayor es su fama y reputación. Cabe señalar que el *cosplay* es generalmente practicado por adultos jóvenes de entre 20 y 35 años de edad; debido a que el costo elevado de los materiales y accesorios sólo puede ser solventado mediante algún empleo. No obstante, en México, la participación de adolescentes ha ido en aumento desde el momento mismo de la adopción de este pasatiempo en territorio nacional.

### 2.6.1 Categorías y tipos de *cosplayers*

Básicamente, en México existen dos categorías de *cosplayers*: aficionados y profesionales.<sup>115</sup> Se distinguen por la pericia en la elaboración y complejidad de sus disfraces, así como en la experiencia en el escenario y en la interpretación de personajes. Los aficionados son aquellos entusiastas que se inician en la práctica de este pasatiempo. Por lo general comienzan con el personaje que más admiran, siempre que la elaboración de su vestimenta no sea muy complicada, porque apenas se inician, o están por iniciarse, en el corte y confección. En la etapa novicia del *cosplay*, los practicantes, nerviosos e ilusionados, pretenden divertirse al máximo y sentir que son los personajes que interpretan.

Por su parte, los profesionales, además de divertirse, buscan subir de nivel a través de la participación y triunfo en los concursos más reconocidos en el mundo del *cosplay*, además de conservar la reputación ganada. Su destreza y experiencia, manifestadas en la espectacularidad de los disfraces y en el desenvolvimiento escénico, les permiten ofrecer sus servicios, como modelos para eventos promocionales,<sup>116</sup> a empresas dedicadas al entretenimiento mediático, desde tiendas de historietas hasta compañías de juegos de video. Además, algunos *cosplayers* profesionales comercializan fotografías, calendarios y demás productos gráficos con imágenes de sí mismos interpretando varios personajes. Sin embargo, tanto aficionados como profesionales aprovechan esta actividad para socializar con otros

---

<sup>115</sup> Martínez Reyes, *op. cit.*, p. 21.

<sup>116</sup> *idem*.

jóvenes con quienes comparten el gusto por el entretenimiento mediático y sus productos mercantiles derivados.

Principalmente, los disfraces de *cosplay* corresponden, ya lo dije, a personajes ficticios del entretenimiento mediático; aunque existen también distintos tipos de acuerdo con alguna variante generalizada y según el uso de los disfraces o su confección. En consecuencia, identifiqué cinco tipos de disfraces de *cosplay* en la Ciudad de México, basado en la observación directa en las convenciones de historietas a las que asistí entre los años de la elaboración del presente proyecto de investigación, así como en años anteriores.

### 2.6.1.1 *Cosplay*

Este tipo de disfraz corresponde con alguna apariencia del personaje elegido en algún momento de la historia desarrollada en la historieta, serie televisiva, película o juego de video del que proceda (fotografía 18). En este caso, los practicantes deben mimetizarse al máximo con el personaje de su elección, tanto en la confección del vestuario como la apariencia física y en la interpretación histriónica. Este tipo de *cosplay* es el más ortodoxo.



Fotografía 18. *Cosplayer* disfrazado como “Pedro Picapiedra”. 30 de octubre de 2011. Expo MangaComic TNT, Centro de Convenciones Tlatelolco, México D.F.



Fotografía 19. “Pedro Picapiedra”. Fred Flintstone, The Flintstones™ ©Hanna-Barbera 1959. Disponible en: [https://en.wikipedia.org/wiki/Fred\\_Flintstone#/media/File:Fred\\_Flintstone.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Fred_Flintstone#/media/File:Fred_Flintstone.png)

### 2.6.1.2 *Crossplay*

Esta indumentaria posee características similares a la anterior; sin embargo, se distingue porque los *cosplayers* se caracterizan como algún personaje del sexo opuesto, lo cual puede suceder de alguna de dos maneras. La primera, es portar un disfraz exactamente igual al del personaje. La segunda, consiste en diseñar una versión femenina o masculina, según sea el caso, de la indumentaria original del héroe (fotografía 20). Aparentemente, la elección de portar un *crossplay* no está determinada por alguna condición de diversidad sexual de los disfrazados.



Fotografía 20.  
*Cosplayer* vestida como el personaje “Alucard”. 30 de octubre de 2011. Expo MangaComic TNT Centro de Convenciones Tlatelolco, México D.F.



Fotografía 21.  
“Alucard”.  
Hellsing ©Gonzo 2001. Disponible en: [http://mugen.wikia.com/wiki/Alucard\\_Hellsing](http://mugen.wikia.com/wiki/Alucard_Hellsing)

### 2.6.1.3 *Cosplay* combinado

También se da el caso de disfraces confeccionados a partir de una combinación de dos personajes. Para tal efecto, los *cosplayers* realizan diseños libres a partir de diversas características de las indumentarias de los personajes que eligen para combinar. Generalmente se combinan dos personajes (fotografía 22).



Fotografía 22. *Cosplay* combinado. 2 de noviembre de 2013. Expo MangaComic TNT, Centro de Convenciones Tlatelolco, México D.F.



Fotografía 23. “Hatsune Miku”. ©Crypton Future Media 2007. Disponible en: [http://www.crypton.co.jp/miku\\_eng](http://www.crypton.co.jp/miku_eng)



Fotografía 24. “Ronald McDonald”. ©Mc Donalds™. Disponible en: [http://www-static2.spulsecdn.net/pics/00/02/44/13/2441304\\_1\\_O.jpg](http://www-static2.spulsecdn.net/pics/00/02/44/13/2441304_1_O.jpg)

#### 2.6.1.4 Lolitas góticas y *Visual Kei*

Los vestuarios de lolitas góticas y *Visual kei* gozan de cierta popularidad; a pesar de que no se basan en personajes de la ficción mediática. Las lolitas góticas son producto de la subcultura Gótica o *Dark* japonesa (fotografía 25). Por su parte, el *Visual kei* es una vestimenta glamorosa y andrógina asociada con grupos de *Glam-rock* japoneses (fotografía 26). Si bien ambos tipos de indumentarias corresponden a otros grupos subculturales japoneses, en México sólo se utilizan dentro del contexto de las convenciones de historietas y como tipos de *cosplay*.



Fotografía 25. Lolita gótica. 30 de septiembre de 2011. Expo Manga-Comic TNT, Centro de Convenciones Tlatelolco, México D.F.



Fotografía 26. *Visual kei*. 30 de septiembre de 2011. Centro de Convenciones Tlatelolco, México D.F.

### 2.6.1.5 *Cosplay* original

Algunos *cosplayers* desarrollan el entusiasmo por diseñar sus propios disfraces sin recurrir a personajes mediáticos (fotografía 27). Para ello aprovechan los recursos técnicos y los accesorios de los disfraces de los tipos de *cosplay* ya mencionados. En este caso, la imaginación de los practicantes es el modelo a seguir.



Fotografía 27. *Cosplay* original. 2 de noviembre de 2012. Expo MangaComic TNT, Centro de Convenciones Tlatelolco, México D.F.

## 2.7 Las convenciones, espacios de presentación del *cosplay*

La exhibición del *cosplay* se circunscribe a convenciones de historietas; las cuales son eventos masivos, generalmente en espacios cerrados. En ellas se ofrece a los asistentes una extensa variedad de productos relacionados con historietas, series animadas, videojuegos, figuras de acción, etc. Además destaca la oferta de conferencias de personalidades del mundo de la historieta y actores de doblaje. En estos espacios, los *cosplayers* se disfrazan como los personajes de su elección y deambulan por el recinto. A su paso, son abordados constantemente por el público para solicitarles fotografías, es entonces cuando asumen las posturas y movimientos distintivos de los personajes que encarnan. Esta interacción con el espectador constituye la retroalimentación y el reconocimiento que los anima a esforzarse en la elaboración de sus disfraces y en sus caracterizaciones.

Además, una de las actividades principales de las convenciones es el concurso de *cosplay*. En dichos certámenes los *cosplayers* hacen una especie de pasarela, ante el jurado y el público y realizan un breve *sketch* o *performance*, de su propia inventiva o citando alguna escena de la serie animada, película o videojuego correspondiente a sus disfraces. Se divide en categorías: individual, grupal y temático. El individual es, obviamente, aquel en el que un solo cosplayer participa a la vez. El grupal involucra equipos de dos o más participantes. Por su parte, el concurso temático trata sobre alguna serie animada, película o juego de video específico.

En Japón la convención más grande e importante es el *Comic Market* (en aquel país se le abrevia como *Comiket* o *Comike*) y se realiza dos veces al año: una en agosto y la otra en diciembre, en el Centro Internacional de Exposiciones de Tokio, uno de los espacios más importantes de exhibición para los *cosplayers* japoneses. Una de sus principales atracciones es, precisamente, la presentación de *cosplayers*. Curiosamente, a pesar de tratarse de un evento muy importante, no está dedicado ni a los productores de historietas *manga* consolidados y afamados ni a las grandes editoriales; sino a la difusión del trabajo de los productores amateurs. Con este fin fue creado el *Comic Market* en 1975 por algunos jóvenes críticos de *manga*, entre ellos Jun Aniwa, Teruo Harada y Yoshihiro Yonezawa.<sup>117</sup>

Además, siguiendo en Tokio, algunas calles de los distritos de Akihabara e Ikebukuro son sitios receptores de jóvenes practicantes de esta subcultura. En primer lugar, Akihabara es conocido por la abundancia de las tiendas de electrodomésticos y demás productos tecnológicos a bajos precios. Sin embargo, tam-

<sup>117</sup> Kinsella, Sharon. *Adult Manga. Culture & Power in Contemporary Japanese Society*. Routledge Curzon, Londres, 2000, p.106.

bién se encuentra una enorme variedad de tiendas especializadas en historietas *manga*, series animadas de televisión, videojuegos y, desde luego, artículos para *cosplay*. En segundo lugar, Ikebukuro destaca por tener establecimientos dedicados a las historietas *manga* y demás entretenimiento mediático para público femenino.<sup>118</sup>

En ambos distritos los *cosplayers* se reúnen, sin disfraz, para adquirir historietas, DVDs, juegos de video y artículos, como lentes de contacto, pelucas, zapatos, etc., para sus respectivos disfraces. Asimismo, frecuentan un tipo especial de cafeterías ambientadas de acuerdo con la estética de las historietas y dibujos animados. En ellas los meseros visten disfraces de sirvientes ingleses victorianos, *maids* para las mujeres, y también algunos portan *cosplay*.

La popularidad del *cosplay* cruza las fronteras japonesas para ubicarse como una subcultura juvenil ampliamente aceptada y practicada por sectores de la juventud internacional afectos al entretenimiento mediático japonés. Los *cosplayers* de diversos países han alcanzado tal nivel de “excelencia” que la televisora Aichi TV, con sede en Nagoya, organiza desde el año 2003 un certamen internacional de *cosplay* llamado *World Cosplay Summit*, que se lleva a cabo cada año en el mes de agosto. El *World Cosplay Summit* es un concurso de *cosplay* similar a los certámenes de convenciones descritos anteriormente y participan equipos de una a tres personas. El primer año contó con participantes de Alemania, Francia, Italia y Japón.<sup>119</sup> Para la edición 2012 de este evento participaron 20 países, entre ellos dos latinoamericanos: Brasil y México.

México recibió la invitación para participar en el *World Cosplay Summit* en el año 2007. Desde entonces, la final para elegir al equipo representativo de México se lleva a cabo en *Expo Manga Comic TNT* en el Centro de Convenciones Tlatelolco, de la Ciudad de México. Algunos requisitos para participar son la elaboración del disfraz y caracterización a cargo del mismo *cosplayer*, se permite la ayuda siempre y cuando no provenga de maquillistas profesionales; ser mayor de edad y mexicano; sexo indistinto. En tanto que se prohíben las escenas eróticas o desnudos durante el *sketch* o *performance* y el uso de armas verdaderas o fuego.<sup>120</sup> El primer equipo mexicano que asistió a este importante evento estuvo conformado por las señoritas Linaloe Rodríguez y Alejandra Rodríguez. En tanto que el equipo

---

<sup>118</sup> Kawamura, Yuniya. *Fashioning Japanese Subcultures*, Berg, Londres, 2012, pp. 81-82.

<sup>119</sup> TV Aichi. *The Oficial World Cosplay Summit* [En línea] [Fecha de consulta: 23 de noviembre de 2015] Disponible en: <http://www.tvaichi.co.jp/wcs/e/what/history.html>

<sup>120</sup> ExpoMangaComic TNT. *Convocatoria oficial WCS México 2011*. [En línea] [Fecha de consulta: 23 de noviembre de 2015] Disponible en: <http://expo-tnt.com/2010/12/27/convocatoria-oficial-wcs-mexico-2011/>

representativo del año 2015 estuvo integrado por los jóvenes Juan Carlos Tolento y José María “Shema”, quienes ganaron el primer lugar.<sup>121</sup>

En la Ciudad de México, la *Expo MangaComic TNT*, celebrada en el centro de convenciones Tlatelolco; y *La Mole ComicCon*, con sede en el centro de convenciones Expo Reforma, son las convenciones más importantes y con mayor antigüedad. Por su parte, en casi todos los estados de la República Mexicana se llevan a cabo convenciones de esta naturaleza con cierta regularidad y con las mismas actividades que las realizadas en las convenciones de la Ciudad de México.

### 2.8 La llegada del *cosplay* a tierras mexicanas

Al igual que en otras latitudes, la práctica del *cosplay* apareció de la mano de las convenciones de historietas. La primera se celebró en 1993 en la entonces Escuela Nacional de Estudios Profesionales Aragón, hoy Facultad de Estudios Superiores Aragón, de la Universidad Nacional Autónoma de México.<sup>122</sup> En tanto que las primeras convenciones comerciales organizadas en el Distrito Federal fueron la CONQUE (1994-2001) y la convención México Ciencia Ficción y Fantasía ME-CyF (1993-1999). En las primeras ediciones de dichos eventos apenas aparecían algunos pocos disfrazados y se les conocía, precisamente, como “disfrazados”. Todavía no se conocía el término *cosplay* ni su existencia como cultura juvenil. Además, en esas primeras ediciones dominaba la distribución de historietas estadounidenses, el *manga* y el *anime* eran productos limitados y poco solicitados.

Por su parte, las convenciones más exitosas, como anteriormente lo mencioné, son La Mole Comic Con (desde 1999 a la fecha de redacción de este texto) y la ExpoMangaComic TNT (desde 2001 a la fecha de redacción de este texto). Cuando ambas convenciones aparecieron, la demanda y oferta de productos de entretenimiento japoneses dominaban dichos eventos. Al mismo tiempo, la presencia de disfrazados ya era bastante significativa y la mayoría de los personajes eran japoneses.

El primer evento dedicado a los disfrazados fue el denominado “el bailongo”, celebrado para finalizar cada edición de La Mole. Este bailongo consistía en invitar a todos los disfrazados a pasar a las gradas del recinto (algunas veces celebrada en la Alberca Olímpica) para bailar todos juntos al ritmo de las canciones

---

<sup>121</sup> World Cosplay Summit Oficial Site. *Event Attendance & Result Announcement* [En línea] [Fecha de consulta: 23 de noviembre de 2015] Disponible en: <http://www.worldcosplaysummit.jp/en/2015/result.html>

<sup>122</sup> Martínez, *op. cit.*, p. 88.

de moda en México. A finales de la década de 1990 llegó la idea del *cosplay* como tal y aparecieron los concursos en ambas convenciones, donde se calificaban los aspectos que componen este pasatiempo: elaboración del disfraz, interpretación y parecido con el personaje.

La aparición del *cosplay* en México es consecuencia del *boom* de la animación japonesa en la televisión abierta mexicana, en la década de 1990. En este sentido, la entrada del entretenimiento televisivo japonés a la televisión nacional, y por ende al espacio de ocio del auditorio mexicano, se divide en dos periodos. El primero se dio en la primera mitad de la década de 1980, con series como *Astroboy* (*Tetsuwan Atom*. Tezuka Productions, 1980), *Heidi* (*Alps no shoujo Heidi*. Nipón Animation, 1974), *Mazinger Z* (*Mazinger Z*. Toei Animation, 1972), *Remi* (*Ie naki ko Remi. Tokyo Movie Shinsha*, 1977), *Robotech* (*Choujikutuujousai Macross*. Tatsunoko Productions, 1982), *Candy Candy* (*Candy Candy*. Toei Animation, 1976) y *Señorita Cometa* (*Cometto-san*. Japan Tokyo Broadcast Corporation, 1967), entre las más populares.

El segundo periodo comprende la primera mitad de la década de 1990, que inició con la transmisión de la serie *Los Caballeros del Zodiaco* (*Saint Seiya*. Toei Animation, 1986), a la que siguieron *Sailor Moon* (*Bishoujo Senshi Sailor Moon*. Toei Animation, 1992), *Las esferas del dragón* (*Dragon Ball*. Toei Animation, 1986) y *Pokémon* (*Pokémon*. Oriental Light and Magic, 1997), por mencionar algunos ejemplos. Varias de las series de ambos periodos son retransmitidas periódicamente.

Un tercer periodo, aproximadamente desde el año 2004, corresponde al final de la transmisión masiva de *anime* por la televisión abierta y al auge de la comercialización pirata de series animadas japonesas en formato DVD. Si bien es cierto que la piratería de *anime* comenzó desde la década de 1990 en formato VHS, fue a partir del cese de transmisiones de *anime* por televisión abierta que los DVD pirata fueron el principal contacto, además de las revistas especializadas en el tema, de los aficionados con el objeto de su afición. En la actualidad, uno de los principales medios de distribución de *anime* es la Internet, donde han aparecido sitios como *crunchyroll.com* que distribuyen legalmente series animadas y telenovelas japonesas.

Por su lado, los usuarios comparten archivos de video gratuitamente; a pesar de las limitaciones impuestas por las leyes internacionales que impiden esta práctica. Recordemos que Japón es uno de los principales promotores del Acuerdo Comercial Anti-Falsificación (A.C.T.A., por sus siglas en inglés), el cual fue firmado por el gobierno mexicano el 11 de julio de 2012. Esta firma fue rechazada por la Comisión Permanente del Congreso de la Unión el 25 de julio del mismo año por tres razones: 1) transgredir lo dispuesto por la Ley sobre Aprobación de Tratados Internacionales en Materia Económica 2) ignorar las conclusiones aprobadas por

el pleno del Senado de la República el 6 de septiembre de 2011 y por 3) constituir una potencial violación a los derechos humanos consagrados en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.<sup>123</sup> Pese a dichos argumentos, el Acuerdo sigue vigente en México.

La avalancha de *anime* en la televisión mexicana, e internacional, no sólo fue producto de una demanda real de los televidentes; sino también de una oferta estratégica de las compañías de animación japonesas, aprovechada por el Ministerio de Relaciones Exteriores del gobierno japonés, a partir de la misma década de 1990, con el objeto de limpiar la imagen japonesa de su pasado colonialista y promocionar a su país hacia el exterior. En primer lugar, dicho Ministerio aprovechó la exportación del entretenimiento mediático japonés para apaciguar las duras críticas que sus vecinos cercanos, así como Estados Unidos y Europa, pusieron en la mesa de discusión internacional sobre atrocidades antiguamente cometidas por Japón; como la masacre de Nanking (1937) y la prostitución forzada de mujeres chinas y coreanas durante la Guerra del Pacífico (1941-1945), entre otras.<sup>124</sup> En segundo lugar, al percatarse las empresas de animación japonesas del éxito de sus productos de entretenimiento mediático durante la década de 1980, a partir del decenio de 1990, y sobre todo en el del 2000, decidieron ofrecer de manera más organizada sus producciones televisivas a los mercados extranjeros.<sup>125</sup>

El éxito de este tipo de producciones japonesas, incluyendo la música, la moda, etc., forma parte de un concepto llamado *Cool Japan*, adoptado oficialmente por el gobierno japonés en el año 2002. Asimismo, el gobierno nipón forma comités para analizar las políticas necesarias para mantener el auge de la cultura popular japonesa en el mundo.<sup>126</sup> En un discurso pronunciado el 8 de abril de 2006 en la Digital Hollywood University, el entonces Ministro de Asuntos Exteriores, Taro Aso, hoy Viceprimer Ministro de Japón, advirtió la importancia de aprovechar al máximo la simpatía de la juventud internacional; fue retomado por el académico Marco Pelliteri:

---

<sup>123</sup> LX Legislatura, Cámara de Diputados, *Dictámenes de puntos de acuerdo LX Legislatura* [En línea] [Fecha de consulta: 5 de febrero de 2016] Disponible en: [http://sitl.diputados.gob.mx/LXI\\_leg/dictamenes-lxi\\_pa.php?tipot=%20&pert=&idacut=1610](http://sitl.diputados.gob.mx/LXI_leg/dictamenes-lxi_pa.php?tipot=%20&pert=&idacut=1610)

<sup>124</sup> Kinsella, op. cit., p. 92.

<sup>125</sup> Pelliteri, Marco. *Cultural Politics of J-Culture and "Soft Power": Tentative Remarks From a European Perspective*, en *Mangatopia. Essays on Manga and Anime in the Modern World*, Perder, Timothy y Cornog, Martha (Editores), Libraries Unlimited, Santa Barbara, California, 2011, p. 227.

<sup>126</sup> *ibid.*, p. 228.

“Estamos ahora en un punto donde la cultura hecha en Japón—ya sea anime y manga o sumo o comida japonesa—es... capaz de nutrir a la población mundial, particularmente a las generaciones más jóvenes. Seríamos negligentes si no la usáramos al máximo”.<sup>127</sup>

Por otro lado, gracias a la expansión de la Internet y a la aparición de revistas nacionales y extranjeras sobre historietas y animación japonesa, el concepto y práctica del *cosplay* fue poco a poco adoptado por la afición mexicana. En este punto se debe notar que el primer contacto con la idea de *cosplay* no se hizo directamente con fuentes japonesas; sino a través de publicaciones, impresas o electrónicas, estadounidenses, en la década de 1990. Las cuales trataban tanto de lo *otaku* como del *cosplay* de acuerdo con su propio contexto cultural y sobre la forma que estas subculturas habían cobrado dentro de su propio país.

Asimismo, desde la década de 1970 las compañías japonesas de animación buscan aprovechar el interés de los televidentes para posicionar sus productos en territorio estadounidense.<sup>128</sup> Por tal motivo tanto las series televisivas, así como cierta manera de consumirlas, y las noticias de subculturas como *otaku* y *cosplay*, llegaron a México e Hispanoamérica primeramente desde los Estados Unidos. De esta manera, la fiebre por la cultura japonesa se apoderó de los gustos e intereses de la niñez y la juventud mexicanas; quienes, ávidas de *anime*, comenzaron a asistir a cursos de idioma japonés y dibujo. Fenómeno compartido con otros países centro y sudamericanos, así como europeos, asiáticos y, desde luego, Estados Unidos.

---

<sup>127</sup> *ibid.*, p. 229. “We are now at the point where the culture made in Japan —whether anime and manga or sumo or Japanese food culture—is...able to nourish people of the world, particularly the younger generations We would be remiss not to utilize this to the fullest.” Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

<sup>128</sup> Kinsella, *op. cit.*, p. 125.



## Capítulo 3

# Rituales de negociación de las pieles-disfraces



En este capítulo abordo la manifestación de la negociación de la presencia de la otredad en la configuración de los disfraces del carnaval de Tlaxcala y en la práctica del *cosplay* en el Distrito Federal. Ambos fenómenos son independientes el uno del otro; pero cada uno a su manera realiza esta operación para dar sentido a su propia *praxis*, consciente o inconscientemente. Estudio la negociación de acuerdo con casos específicos, para ello divido este apartado en dos partes. En la primera, abordo diferentes tipos de manifestación de la alteridad, como *ixiptla*, en los atuendos del carnaval de Tlaxcala y del *cosplay* del Distrito Federal. En la segunda, desarrollo el proceso de negociación mediante el cual se configura y concreta la presencia de la otredad en los disfraces correspondientes a cada tipo de atuendo estudiado.

Recuerdo al lector que en esta investigación me refiero a la cultura hegemónica capitalista como otredad, como el Otro; mientras que a la cultura local (danzantes de carnaval y practicantes mexicanos de *cosplay*), como cultura subordinada. Asimismo, recorro al pensamiento y ritualidad nahua prehispánica para leer la relación de alteridad entre la cultura subordinada y la hegemónica en tanto incorporación de la fuerza y presencia de disfraces de la ficción mediática en contextos locales.

### 3.1 La configuración de la piel-disfraz

Tanto danzantes tlaxcaltecas de carnaval, como *cosplayers* capitalinos incorporan imágenes de súper héroes en sus respectivos vestuarios con fines similares: expresar su gusto por tales personajes. Ambos tienen noticia de ellos gracias a la

penetración del entretenimiento hegemónico a través de los medios de comunicación masiva, especialmente la televisión. Por lo tanto, el consumo de este tipo de productos audio-visuales funciona como un encuentro con el Otro en el cual se desarrolla una batalla por la posesión e incorporación de la imagen y de su carga afectiva, concretada en el disfraz.

El disfraz es la piel del Otro (la hegemonía cultural capitalista manifestada en los personajes de la ficción mediática). Esta característica de piel, en tanto imagen y recubrimiento, es el *ixiptla*; porque se trata de una presencia manifestada en el disfraz. Dicha presencia es la de la hegemonía de los productos visuales estadounidenses y japoneses, es una fuerza que se manifiesta en el disfraz y lo hace participar de su poder y presencia y pone en contacto a la cultura local con la hegemonía. Tal como lo hacían los *ixiptla* precortesianos, entre los pueblos y sus dioses, López Austin lo explica: “La fuerza necesitaba un objeto receptor en el que quedaba acumulada para ir posteriormente emanando. Las imágenes de los dioses deben ser consideradas objetos sagrados capaces de servir de lazo de unión entre los hombres y las divinidades.”<sup>129</sup> Desde luego, no considero que el capitalismo sea una “divinidad”; pero sí es una fuerza dominante condensada en los disfraces de súper héroes, a través de los cuales los danzantes y *cosplayers* hacen presente a la hegemonía como una pieza de ajedrez en del tablero de sus respectivas culturas locales.

La imagen-disfraz del Otro se configura mediante una relación de *alteridad*; es decir, con las expectativas de lo que, para los danzantes y *cosplayers*, constituye la hegemonía, según como la experimentan cotidianamente y como los medios de comunicación la configuran en su imaginario. Tanto unos como otros procuran mimetizarse con el Otro, ya sea para incorporar alguna cualidad o bien para personificarlo completamente; pero esta mimetización, como ya expliqué, viene mediada por la forma que le dan los medios de comunicación. En el caso de los danzantes, es el mero signo de distinción de la ropa “moderna” y la presencia fascinante y a la vez extraña de los súper héroes en su cultura local. En el caso de los *cosplayers*, es la práctica de un pasatiempo cuya performatividad está moldeada por la cultura japonesa.

Si bien en Japón la subcultura *otaku* y el uso de disfraces en las convenciones fue una importación de Estados, se trata de una respuesta a la lógica consumista del capitalismo, a través de su domesticación según la cultura y sensibilidad japo-

---

<sup>129</sup> López, *op. cit.*, p. 122.

nesa.<sup>130</sup> Entonces, tanto danzantes tlaxcaltecas y *cosplayers* mexicanos se mimetizan no con un contacto directo con la otredad; sino con expectativas o espectros contruidos de esa otredad, de ese avatar de la cultura hegemónica del entretenimiento mediático.

La construcción imaginaria de la otredad puesta fuera del contexto real de esa otredad es un paso más allá de la mera mimesis, es, como define Michael Tausig, la relación de alteridad.<sup>131</sup> Genera una cita neobarroca, como la describe Omar Calabrese, marcada por “la absoluta incertidumbre respecto a la autenticidad de la fuente, que aparece completamente contaminada de readaptaciones, [...] *suspendida, torcida y pervertida*.”<sup>132</sup> La incorporación de las imágenes de personajes de la ficción mediática en los vestuarios de las danzas de carnaval y la investidura de los disfraces de dichos personajes en el *cosplay* es ambivalente, expresa la fascinación por los productos de la cultura hegemónica capitalista y a la vez delata su imposición. Como afirma el antropólogo Marc Augé, la alteridad “significa tanto empatía como enfrentamiento”.<sup>133</sup>

Ahora bien, los danzantes y los practicantes del *cosplay* confiscan la piel del Otro y la incorporan en sus contextos mediante un proceso de domesticación o reterritorialización de las imágenes de los súper héroes. Para ello, cambian o modulan los significados de las imágenes-disfraces del Otro para que funcionen simbólica y performativamente dentro de la ejecución de las danzas de carnaval y en la práctica del *cosplay* en la Ciudad de México; es decir, se lleva a cabo una negociación. Ésta consiste en aceptar la presencia de la otredad; pero a condición de adaptarla a las condiciones locales para que funcione de acuerdo con ellas. Dicha domesticación no soluciona los conflictos que provoca la imposición de modelos culturales y económico-políticos; sino que expresa las contradicciones de esos proyectos dentro de las sociedades subordinadas. La puesta en escena, en las danzas de carnaval y en las convenciones de historietas, de la incorporación del Otro en los contextos locales mediante el código negociado es, al mismo tiempo, una respuesta a su imposición y a sus consecuencias; como apuntan John Clark, Stuart Hall, Tony Jefferson y Brian Roberts:

---

<sup>130</sup> Azuma, *op. cit.*, p. 11.

<sup>131</sup> Tausig, *op. cit.*, p. 130.

<sup>132</sup> Calabrese, Omar. *La era neobarroca*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1994, pp. 192, 193. (Cursivas del autor).

<sup>133</sup> Augé, *op. cit.*, p. 26.

“Negociación, resistencia, lucha: las relaciones entre una cultura subordinada y una dominante, donde quiera que caigan en este espectro, siempre son intensamente activas, siempre oposicionales, en un sentido estructural (aún cuando esta oposición es latente, o simplemente experimentada como un estado natural). Su resultado no es dado sino *hecho*. La clase subordinada trae a esta ‘escena de lucha’ un repertorio de estrategias y respuestas —modos de copiar así como de resistir. Cada estrategia en el repertorio moviliza ciertos elementos materiales y sociales: los transforma en soportes para las distintas maneras en que la clase trabajadora vive y resiste su continua subordinación”.<sup>134</sup>

Entonces, esa configuración se concreta en el disfraz, como manifestación de la relación tensa entre la hegemonía y la cultura local y como expresión de la presencia de la hegemonía, del Otro. En todo este proceso, el disfraz es al mismo tiempo el campo de negociación o batalla y piel del Otro, su presencia, su *ixiptla*. Por ello, el disfraz se concreta como un estilo subcultural, es decir, los danzantes seleccionan elementos de vestuario de entre los ya existentes en la vida cotidiana o bien adornan sus atavíos con imágenes del entretenimiento mediático; por su parte, los *cosplayers* mexicanos desterritorializan y reterritorializan tanto la práctica del *cosplay* como los personajes que encarnan. De esta manera transforman los significados de los elementos que ambos integran a sus respectivas formas de expresión. Es importante destacar que danzantes y *cosplayers* llevan a cabo transformaciones y adaptaciones de distintos tipos según el mensaje que estructuren, consciente o inconscientemente; por lo que la configuración de los disfraces presenta distintos niveles de codificación. En este sentido, cito a Dick Hebdige:

“Si hemos de pensar en términos formales, resulta más útil considerar los estilos subculturales como extensiones y mutaciones de códigos existentes que como expresión «pura» de impulsos creativos, y por encima de todo

---

<sup>134</sup> Clark, Hall, Jefferson y Roberts, *op. cit.*, p. 34. “Negotiation, resistance, struggle: the relations between a subordinate and a dominant culture, wherever they fall within this spectrum, are always intensely active, always oppositional, in a structural sense (even when this opposition is latent, or experienced simply as the normal state of affairs). Their outcome is not given but *made*. The subordinate class brings to this ‘theatre of struggle’ a repertoire of strategies and responses —ways of coping as well of resisting. Each strategy in the repertoire mobilizes certain real material and social elements: it constructs these into the supports for the different ways the class lives and resists its continuing subordination.” (Entrecomillado, paréntesis y cursivas de los autores). Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

deberán ser vistos como mutaciones *significativas*. En ocasiones esas formas serán desfiguradas y, a su vez, desfigurarán. En tales momentos, sin duda, ésta será «su clave»<sup>135</sup>.

### 3.2 El *ixiptla* en los disfraces

Como ya mencioné, considero que la noción nahua de *ixiptla* se ajusta adecuadamente al carácter de los disfraces tanto en el carnaval de Tlaxcala como en el *cosplay*. Su elaboración y portación, además de la interpretación del personaje, constituye un proceso que forma parte integral del fenómeno. La idea de *ixiptla* comprende esos detalles significativos; aunque no siempre conscientes por parte de ambos tipos de disfrazados. Como expliqué en el primer capítulo, durante la época prehispánica, el *ixiptla* era una presencia divina manifestada en ídolos, atavíos de dioses y objetos asociados con éstos, así como en sacerdotes y esclavos personificadores de dioses.

Además, se relacionaba con la idea de piel, en tanto que recubrimiento, cuya posesión confería un poder a su portador. Por lo tanto, considero que los disfraces de las danzas del carnaval de Tlaxcala y del *cosplay* de la Ciudad de México se configuran como la piel de la otredad, es decir, de la hegemonía cultural capitalista, presente a través de los personajes de la ficción mediática.

#### 3.2.1 El *ixiptla* danzante

El *ixiptla* es una piel, manifestada en los disfraces, que reviste a los danzantes y hace presentes, al mismo tiempo, la cosmovisión comunitaria y la hegemonía que la subyuga. A través de ésta, los individuos dejan de ser ellos mismos para manifestar a los danzantes o *buehues* que han danzado por generaciones. Pero a diferencia de los actores, los danzantes no interpretan algún papel; sino que son *buehues*. No son representación; sino presencia. Entonces, la piel que portan manifiesta las condiciones subalternas reales en las que se desarrolla su cultura y la supervivencia en la clandestinidad de su imaginario endémico. Sus disfraces condensan las tendencias culturales que les son impuestas por el capitalismo global, a través de los medios de comunicación, y también las determinantes de su cultura madre, aprendidas en el seno familiar, de manera similar a la configuración de una subcultura espectacular; Dick Hebdige explica:

---

<sup>135</sup> Hebdige, *op. cit.*, pp. 178-179. (Cursivas y corchetes del autor).

“La materia prima de la que están hechas es a la vez real e ideológica. Se transmite a los miembros individuales de una subcultura a través de una variedad de canales: la escuela, la familia, el trabajo, los medios de comunicación etc”.<sup>136</sup>

#### 3.2.2 Cuatro manifestaciones del Otro en los disfraces de danzantes

Como señalé en el capítulo anterior, los disfraces tlaxcaltecas de carnaval cuentan con un amplio repertorio iconográfico, en este repertorio y en la indumentaria se encuentran algunos elementos de incorporación de la otredad. Propongo el estudio de cuatro tipos de incorporación del Otro en las indumentarias de los danzantes: las máscaras, la ropa moderna, la iconografía de personajes de la ficción mediática en los disfraces establecidos y los disfraces de personajes del entretenimiento mediático; cuatro tipos de pieles del Otro.

##### 3.2.2.1 La máscara, rostro del Otro

Las máscaras utilizadas por los danzantes tlaxcaltecas están elaboradas en madera y manifiestan rasgos caucásicos. Como expliqué anteriormente, las instituciones de educación, cultura y turismo de Tlaxcala insisten en que son producto de una burla hacia los españoles de la Colonia y hacendados del Porfiriato; mientras que la mitología originaria indica que son parte del disfraz que portaban los judíos para perseguir a Jesucristo. En ambos casos, se trata de una manifestación del Otro que se incorpora dentro del imaginario local. Por parte del discurso oficial, la careta es una reproducción del rostro mitificado del conquistador español: “el hombre blanco y barbado” (fotografía 28).

Por ello, la máscara establece una relación de alteridad entre el indígena y el europeo; parafraseando a Michael Taussig, “es en este caso una relación colonial mediada activamente que, contradictoriamente, conjunta y conflictúa las expectativas de la ideología del Estado Mexicano de lo que, para el indígena constituye el europeo.”<sup>137</sup> Es decir, conjunta y conflictúa la expectativa oficial del indígena, como víctima sorprendida ante la apariencia étnica de su conquistador, con las expresiones plásticas y sensibilidad locales que resuelven escultóricamente una máscara.

---

<sup>136</sup> Hebdige, *op. cit.*, p. 113.

<sup>137</sup> Taussig, *op. cit.*, p. 130.



Fotografía 28. Máscaras de madera tallada. Taller del escultor Víctor Hugo Pérez Castillo. 14 de abril de 2013. Amaxac, Tlaxcala.

Por su parte, la leyenda local de los disfraces que los judíos vistieron para perseguir a Jesucristo también considera, a su manera, la máscara como una manifestación del Otro. Míticamente, si bien la careta no es la reproducción de los rostros de los judíos, sí es un elemento referencial de la intención de éstos de ocultar sus propios rostros. En este caso, se les considera “enemigos” de Jesucristo, se les considera el Otro. Cabe recordar que la ambigüedad del relato abre las posibilidades formales de re-

crearlo, por lo que incorpora sin ningún problema las caretas de madera, blancas, barbadas y de ojos azules, cuyo uso data de la década de 1940.<sup>138</sup>

### 3.2.2.2 La ropa moderna, ropa del Otro

En los casos de los danzantes conocidos como *catrines* (zona II) y *charros* (zona III), principalmente, forma parte de su indumentaria ropa de tipo “moderna”. En ambos casos, no existe un trasfondo simbólico consciente en el uso de este tipo de indumentaria; los danzantes la visten con la intención de mostrar elegancia. Los lugareños consideran esta ropa como disfraz, porque es parte de la vestimenta correspondiente a las danzas de carnaval. No obstante, el uso de ésta implica la incorporación de la modernidad, como otredad, dentro del imaginario comunitario. Probablemente, los antiguos danzantes conocieron este tipo de ropa, a finales del siglo XIX y principios del XX, en su encuentro con forasteros, como políticos en campaña y hombres de negocios, dueños o socios de industrias asentadas en la cercanía de sus comunidades. Porque, aun en la actualidad, vestir de traje para trabajar o para alguna ocasión especial se le conoce como “vestir de licenciado”, se le considera casi como un disfraz que connota distinción e importancia.

<sup>138</sup> Serrano, *op. cit.*, pp. 69-80.

La ropa, al igual que otras comodidades, es investida por significados culturales según su uso social. En los casos del uso de pantalón, chaleco, camisa y corbata así como del frac, como más adelante detallo, el significado social es el de elegancia y nivel socio-económico elevado; porque están asociados con el vestir de la clase dominante. Cuando los danzantes portan dichas prendas y las combinan con otros elementos, como capas y listones, incorporan a sí mismos el signo social que los envuelve y a la vez cambian su significado social: de ropa burguesa a disfraz de *buehue*. Los investigadores John Clark, Stuart Hall, Tony Jefferson y Brian Roberts explican esta misma situación de acuerdo con la configuración de los estilos subculturales juveniles; a continuación los cito y después desarrollo dos ejemplos en los atavíos de danzantes:

“Este ejemplo trivial muestra que es posible expropiar, así como apropiarse, de los significados sociales que ellos ven que tienen “naturalmente”: o, al combinarlos con algo más (el traje a rayas con calcetines rojo brillante o zapatos de correr blancos, por ejemplo) para cambiar o modular sus significados. Porque los significados que expresan las comodidades están dados socialmente — Marx llamó a las comodidades “hieroglifos sociales” — su significado también puede ser alterado o reconstruido socialmente”.<sup>139</sup>

En primer lugar, los catrines ejecutan cuadrillas “Francesas” y “Cuatro Rosas”, visten frac negro, camisa blanca, faja, sombrero de copa negro, una capa llamada “gaznet”, máscara de madera tallada, guantes blancos, zapatos negros y, como complementos, un par de castañuelas y una sombrilla negra; aunque en algunas comunidades, no ocupan la sombrilla (fotografía 29). El gobierno estatal, a través de sus instituciones de Educación, Cultura y Turismo, alegan que esta indumentaria fue adoptada por los danzantes durante el Porfiriato para hacer mofa de “la burguesía francesa” de la época.<sup>140</sup> Sin embargo, de acuerdo con algunos testimonios de habitantes de la zona Contla-Amamaxac-Santa Cruz (zona II)

---

<sup>139</sup> Clark, John; Hall, Stuart; Jefferson, Tony y Roberts, Brian. *Subcultures, cultures and class* en Hall y Jefferson (Editores), *op. cit.* p. 43. “This trivial example shows that it is possible to expropriate, as well as to appropriate, the social meanings which they seem ‘naturally’ to have: or by combining them with something else (the pin-stripe suit with brilliant red socks or white running shoes, for example), to change or inflect the meaning. Because the meanings which commodities expressed are socially given — Marx called commodities ‘social hierographs’ — their meaning can also be socially altered or reconstructed.” (Entrecomillados y paréntesis de los autores). Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

<sup>140</sup> Ramos, *op. cit.* pp. 28-29.

algunos danzantes comenzaron a usar esta indumentaria hacia 1925, conforme pasó el tiempo, más vecinos adoptaron el frac y en la década de 1950 incluyeron la sombrilla.<sup>141</sup> A partir del decenio de 1990, los danzantes se organizan para uniformarse y procurar mayor elegancia en su vestir.<sup>142</sup>

En segundo lugar, los charros, a diferencia de lo que podría esperarse, no representan alguna actividad o simbolismo ganadero; sino que invocan a la lluvia ejecutando la danza de “la culebra”. Su indumentaria consta de chaleco y pantalón negro, camisa blanca, corbata y botas negras. En tanto que los elementos simbólicos se concretan

en un sombrero forrado de terciopelo, manifiesta el cielo, sobre el cual destaca un penacho circular de plumas de avestruz, las nubes. También usan una capa romboidal que lleva bordadas dos guirnaldas concéntricas de rosas y un Escudo Nacional al centro: la fertilidad del volcán la Malintzi.

Atrás del sombrero se encuentra un pequeño espejo circular enmarcado por un rosetón, la luna, y del cual penden varios listones largos, el arcoíris. Además cubren su rostro con una máscara de madera tallada y protegen sus piernas con unas polainas de cuero bovino, que refieren a las casas. La configuración de esta indumentaria, como la acabo de describir, data de principios del siglo XX (fotografía 30). Mis informantes indicaron que no hay razón especial por la cual se vis-



Fotografía 29. Catrines de Panotla. 7 de abril de 2013. Huiloapan, Tlax.

<sup>141</sup> Vázquez Salgado, Emanuel. *Catrines de Santa Cruz Tlaxcala, Tradición que mueve los sentidos*, Consejo Ciudadano de Cultura de Santa Cruz Tlaxcala, Tlaxcala, 2012, p. 28.

<sup>142</sup> *ibid.*, p. 27.



Fotografía 30. Charro. 30 de septiembre de 2012. Papalotla, Tlaxcala.

te chaleco, camisa, corbata y pantalón modernos; más que por elegancia y hacer un buen papel ante el pueblo.<sup>143</sup>

### 3.2.2.3 La iconografía del entretenimiento mediático, efigie del Otro

Algunos danzantes adornan sus atuendos con imágenes de personajes ficticios del entretenimiento mediático. La única razón por la que lo hacen es por expresar su gusto por tales personajes, de manera similar a los *cosplayers*. Los personajes más solicitados son los de Disney, como Mickey Mouse, y Warner Brothers, como Bugs Bunny; además de súper héroes estadounidenses y japoneses de las series animadas de televisión. Sin embargo, también suelen ser ocupados los escudos de equi-

pos de fútbol soccer de la liga mexicana. Los danzantes de las zonas I, II y V disponen esta iconografía en las capas que visten. Los danzantes de las zonas I y IV colocan dichas imágenes en el pecho o en el peto de sus disfraces, al frente y en la espalda, como es el caso del traje “español” (fotografía 31).

Sin embargo, los danzantes de la zona III se caracterizan por evitar adornar sus atavíos con semejantes iconos. De esta manera, los danzantes incorporan la presencia del Otro dentro de sus indumentarias a manera de *ixiptla*, el cual evocaba, en la época prehispánica, las imágenes bidimensionales de los códices y pinturas murales (lo que ahora serían las series de dibujos animados), y cobraba la forma del atavío asociado con algún dios. En este sentido, los danzantes, como los antiguos sacerdotes o esclavos, se adornan con los atributos o efigies de la hegemonía mediática capitalista personificada en los súper héroes; como señala Serge Gruzinski:

<sup>143</sup> Serrano, *op. cit.*, p. 179.



Fotografía 31. Disfraz de danzante tipo “español” adornado con imágenes de personajes de la película “La dama y el vagabundo” de los estudios Disney. 7 de abril de 2013. Huiloapan, Tlax.

“El *ixiptla* no dejaba de evocar las pictografías que llenaban los códices. En ciertos aspectos, el cautivo que espiraba bajo el cuchillo de obsidiana, el sacerdote que se ponía los adornos del dios o la piel del sacrificado, constituían verdaderos glifos humanos, adornados de los atributos que correspondían a cada deidad [...]”<sup>144</sup>

### 3.2.2.4 Los personajes del entretenimiento mediático, el Otro danzante

También se da el caso de que algunos vecinos se disfrazan como personajes de la ficción mediática para participar, espontáneamente, en las danzas de carnaval. Este tipo de participantes sólo pretende divertirse y provocar la risa de los espectadores sin verse comprometidos con las reglas de algún grupo de danzantes. Por lo tanto, pueden elegir libremente el disfraz

que utilizan para danzar. Generalmente, visten como doctores, monstruos, o de traje y máscara de luchador, etc. Algunos otros recurren al repertorio de súper héroes de las películas y series animadas de televisión estadounidenses y japonesas.

A nivel simbólico, la presencia de la cultura hegemónica se domestica y funciona dentro de la lógica festiva de la comunidad. Los danzantes visten completamente la piel del Otro, son *ixiptla*. Pero ello no significa que se entreguen “en cuerpo y alma” a la hegemonía cultural mediática, no se trata de danzantes-hegemonía; sino que establecen, consciente o inconscientemente, una comunicación entre la cultura local y la hegemonía para reterritorializar esta última geográfica y conceptualmente. En este caso, la hegemonía se manifiesta en una imagen o en un disfraz. Al investirse de dichos personajes, los danzantes dan testimonio de la

<sup>144</sup> Grusinski, *op. cit.*, p. 61.

imposición del sistema capitalista, como productor de subjetividad, en su modo de vida individual y comunitaria y de la respuesta a dicha alienación a partir de sus propias celebraciones, como el carnaval. A propósito, cito a Félix Guattari:

“El modo por el cual los individuos viven esa subjetividad oscila entre dos extremos: una relación de alienación y opresión, en la cual el individuo se somete a la subjetividad tal como la recibe, o una relación de expresión y creación, en la cual el individuo se reapropia de los componentes de la subjetividad, produciendo un proceso que yo llamaría singularización”.<sup>145</sup>

Esta singularización es la territorialización de los personajes de la ficción mediática al manifestarlos como danzantes. Es el proceso que va desde elegir a algún súper héroe, elaborar o comprar el disfraz y salir a las calles caracterizados como éste y bailar junto con la camada para diversión propia y del público: capturar al personaje y vestir su piel para bailar con ella (fotografía 32). Estos danzantes portan una manifestación de la hegemonía, un patrimonio común para bien o para mal. De manera similar a los vecinos del *calpulli* prehispánico, al cual pertenecía un guerrero que había capturado algún prisionero en las guerras floridas, salían a bailar por las calles con la piel del

cautivo desollado, que no era pertenencia del guerrero; sino patrimonio comunitario.<sup>146</sup>

En este punto, debo insistir en que la incorporación y adaptación de las imágenes de la hegemonía capitalista no disuelve los conflictos y tensiones entre ésta y las culturas locales, ni en el caso de los danzantes ni en el de los *cosplayers*. Incluso, algunos de ellos podrían usar dicho repertorio iconográfico como declara-



Fotografía 32. Danzantes disfrazados como Batman y el Capitán América bailando con una camada de Santa Cruz Tlaxcala. 13 de marzo de 2011. Tlaxcala, Tlax.

<sup>145</sup> Guattari y Rolnik, *op. cit.*, p. 48.

<sup>146</sup> González González. Carlos Javier. *Xipe Tótec. Guerra y regeneración del maíz en la religión mexicana*, Instituto Nacional de Antropología e Historia, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 2011. p. 376.

ción de una auténtica alienación y servilismo. Pero aún en estos casos, la presencia de este tipo de disfraces en contextos “periféricos” expresa, en el imaginario comunitario y su dimensión subcultural, las contradicciones de los proyectos modernizadores inconclusos e impertinentes en contextos locales e incompatibles con tales pretensiones. En este tenor, el académico Phil Cohen apunta: “[...] la subcultura, por definición, no puede romper la contradicción derivada de la cultura paterna; simplemente transcribe sus términos a un nivel microsocia y los inscribe en un conjunto de relaciones imaginarias.”<sup>147</sup>

### 3.3 El *ixiptla cosplayer*

La práctica del *cosplay* en México, como pasatiempo emanado del consumismo japonés, constituye en sí misma una relación con el Otro, hace presente a la hegemonía cultural capitalista. Sin embargo, también le aplico el concepto de *ixiptla*, de acuerdo con su propia performatividad. Como ya expuse, el *ixiptla* se manifestaba en los atavíos que vestían los sacerdotes y los esclavos que manifestaban divinidades. Así mismo, los *cosplayers* manifiestan a la hegemonía cultural mediática a través de los súper héroes que personifican. Además, el diseño y la confección de los disfraces, parte integral de la práctica del *cosplay*, se relaciona con el inicio del ciclo del *ixiptla* prehispánico: la elaboración misma de los receptáculos del poder o la divinidad. Gruzinski subraya la elaboración de los objetos *ixiptla* como parte fundamental de su función:

“Los cronistas y las fuentes indígenas describen extensamente los rituales de fabricación de los ídolos, el darles forma (los adornos de las estatuas, la desolladura de las víctimas...) y la consumación del *ixiptla*, ya que se comían las imágenes de pasta, como los sacrificados. Todos esos actos ocupaban indiscutiblemente un lugar importante en la instauración de la presencia marcada por el *ixiptla*.”<sup>148</sup>

La manifestación del personaje de la ficción mediática comienza desde el momento en que el *cosplayer* conoce al personaje mediante la historieta, la serie te-

<sup>147</sup> Cohen, Phil. *Subcultural conflict and working class community*, en *The Subcultures Reader*, Gelder, Ken (Editor), 86-93, Routledge, Oxon, 2005, p. 91. “[...] subculture, by definition, cannot break out of the contradiction derived from the parent culture; it merely transcribes its terms at a microsocia level and inscribes them in an imaginary set of relations.” Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

<sup>148</sup> Gruzinski, *op. cit.*, p. 62.

levisiva o el video juego, entonces lo incorpora dentro de su vida. Posteriormente, el practicante adapta al personaje de acuerdo con su propia apariencia física en el diseño y elaboración del disfraz; particulariza el “numen” del súper héroe en su propia persona. Finalmente, consuma el *ixiptla* en la caracterización final del personaje durante alguna convención de historietas y en la interacción con los visitantes; similar, como relaté anteriormente, a los habitantes del *calpulli* que salían a bailar por las calles portando la piel del cautivo. De esta manera, para un sector de la juventud mexicana, la práctica del *cosplay* reactiva la dimensión ritual en la relación con el Otro y con la hegemonía, de una manera festiva y vital de la que las sociedades urbanizadas y secularizadas carecen; cito al antropólogo Marc Augé:

“En la vida moderna al menos, los mitos nacen cuando los ritos mueren y pierden su potencia creadora. La reactivación de la vida ritual es una necesidad vital; sólo ella permite escapar al aislamiento mortífero y a la regresión que mitifica el tiempo de los comienzos. Tenemos la necesidad de relación con el otro y por ende con el porvenir”.<sup>149</sup>

Antes de continuar aclaro que la relación que establezco entre el pasatiempo del *cosplay* y la idea nahua de *ixiptla* no responde a la búsqueda de algún arcaísmo ni nacionalismo; sino a la aplicación de un marco conceptual alternativo pertinente con las características performáticas, de configuración y uso de los disfraces como presencia de la otredad y relación con ésta. Similar a la operación de “desplazamiento” que Calabrese define como “dotar el hallazgo del pasado de un significado a partir del presente o en dotar el presente de un significado a partir del hallazgo del pasado.”<sup>150</sup>

#### 3.3.1 Dos maneras de reterritorializar la otredad en la práctica del *cosplay*

A diferencia de los danzantes del carnaval de Tlaxcala que integran a la otredad en su vestimenta, los *cosplayers* adaptan la práctica de su pasatiempo a su propio contexto cultural, porque lo consumen extirpado de su contexto originario, gracias a los medios de comunicación, y, al mismo tiempo, exportado por su natal Japón. Néstor García Canclini llama a estos procesos “desterritorialización” y

<sup>149</sup> Augé, Marc. *El antropólogo y el mundo global*, Siglo XXI Editores, Argentina, 2014, p. 127.

<sup>150</sup> Calabrese, *op. cit.*, p.194.

“reterritorialización” y los define como: “la pérdida de la relación ‘natural’ de la cultura con los territorios geográficos y sociales, y, al mismo tiempo, ciertas relocalizaciones territoriales, relativas, parciales, de las viejas y las nuevas producciones simbólicas.”<sup>151</sup> Según mi investigación, los *cosplayers* mexicanos llevan a cabo esta reterritorialización de dos maneras: insertan a los personajes de la ficción mediática hegemónica dentro de contextos locales y visten como personajes del entretenimiento mediático mexicano durante las convenciones de historietas.

### 3.3.1.1 El *cosplay* en casa

Una manera de reterritorializar los disfraces de personajes del entretenimiento mediático es ubicarlos en algún contexto local. No se trata de una práctica establecida, es más bien una acción espontánea producto de la oportunidad. Por ejemplo, la *Expo MangaComicTNT*, en la Ciudad de México, acostumbra celebrar una convención entre los últimos días de octubre y los primeros de noviembre de cada año, fechas coincidentes con la celebración de los días de muertos en México. Como parte de la decoración del recinto, el centro de convenciones Tlatelolco, los organizadores disponen adornos de papel picado y, en algunas ocasiones, altares.

Los *cosplayers* que deambulan por el lugar durante la convención posan para ser fotografiados, rodeados de este tipo de decoración o interactuando con ella de alguna manera (fotografía 33). Los practicantes son conscientes de este tipo de reterritorialización de su afición. Para ellos, hacer locales a los súper héroes es una manera de incorporar a dichos personajes dentro de sus vidas personales.



Fotografía 33. *Cosplayers* posando detrás de un altar de día de muertos. 27 de octubre de 2011. Expo MangaComic TNT, Centro de Convenciones Tlatelolco, Ciudad de México.

<sup>151</sup> García, *op. cit.*, 2009, p. 288.

### 3.3.1.2 Personajes mexicanos al *cosplay*

Algunos *cosplayers* portan disfraces de personajes de historietas o series televisivas mexicanas en las convenciones de historietas, esta es otra manera de reterritorializar la práctica del *cosplay*. Los personajes más socorridos son los más popularizados por la televisión, como los de Chespirito, así como políticos y luchadores (fotografía 34). También es común, sobre todo en días de muertos, que las *cosplayers* diseñen y porten sus propias versiones del disfraz de Calavera Catrina (originalmente un grabado de José Guadalupe Posada, 1913, reinterpretado por Diego Rivera en el mural de “Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central”, 1947).

Estas prácticas de reterritorialización carecen de establecimiento y regularidad, por lo que no constituyen un movimiento o categoría dentro del mundo del *cosplay* mexicano. La adopción de este pasatiempo es relativamente nueva, como expliqué en el capítulo anterior. Para consolidarse como una práctica arraigada en un sector juvenil considero que necesita superar la dependencia de las convenciones de historietas y los practicantes mismos deberían auto gestionar su propia organización, tiempos y espacios, donde la generación de comunidad no dependa de elevadas cuotas de acceso a recintos.



Fotografía 34. *Cosplayers* disfrazados como el Chavo del ocho y Vicente Fox. 20 de agosto de 2011. Expo MangaComic TNT, Centro de Convenciones Tlatelolco, Ciudad de México.

### 3.4 El devenir *cosplayer* del *buehue* y devenir *buehue* del *cosplayer*

Es muy difícil que la práctica del *cosplay*, como tal, se encuentre con la ejecución de las danzas o con la celebración del carnaval en Tlaxcala; no obstante, el uso de disfraces con fines de reterritorialización y adaptación de la hegemonía, en distintas intensidades, me permite entenderlos y estudiarlos como una especie de alter-egos uno del otro. Ambos son fenómenos completamente independientes entre sí y cada uno cuenta con sus propias performatividades; sin embargo, comparten una estrategia de captura y adaptación del código, lo cual los hace parecer casi idénticos, cito a Calabrese:

“[...] si estamos en condiciones de advertir «semejanzas» y «diferencias» entre fenómenos que tienen, por otra parte, una apariencia lejanísima, entonces esto quiere decir que «hay algo por debajo», que, más allá de la superficie, existe una forma subyacente que permite las comparaciones y las afinidades. Una *forma*. Es decir, un principio de organización abstraído de los fenómenos que preside su sistema interno de relaciones”.<sup>152</sup>

En este juego de revestimiento de la piel del Otro también se desarrolla un encuentro dinámico entre la mimesis y la alteridad, el cual produce, en palabras de Taussig, un “indio blanco”;<sup>153</sup> o quizá mejor deberíamos nosotros decir un “blanco indio”. Por consiguiente, invierto los factores en la ecuación original de Michael Taussig del “indio blanco” como imagen inexplicable para el mundo occidental que le ayuda a revelar su propia facultad mimética para capturar el ritmo alternado de la mimesis y la alteridad.<sup>154</sup> Entonces, la naturaleza mimética de danzantes y *cosplayers*, a través de la incorporación de elementos visuales hegemónicos dentro de la cultura local, contribuye a la generación de una autoconciencia que enfatiza la alteridad y la externa a través de manifestaciones visuales. Sin embargo, a diferencia del antropólogo Taussig, yo no hablo de las culturas locales “subordinadas” como los Otros; sino que denomino como “el Otro” a la hegemonía cultural del entretenimiento capitalista, cuya presencia es negociada e incorporada en las culturas locales a través de los disfraces: las pieles de los súper héroes.

Sin embargo, no es que en algún punto danzantes y *cosplayers* sean lo mismo o que se conviertan el uno en el otro; más bien, parafraseando a Gilles Deleuze y a Félix Guattari, las maneras en las cuales expresan visualmente su relación con el Otro (a través del disfraz) llegan a intersectarse en una dimensión expresiva independiente, aunque derivada, de cada una de sus series primigenias en la medida en que los procesos de desterritorialización y reterritorialización avanzan: “No hay imitación y semejanza, sino surgimiento, a partir de dos series heterogéneas, de una línea de fuga compuesta de un rizoma común que ya no puede ser atribuido ni sometido a significante alguno.”<sup>155</sup>

De hecho, esta posibilidad se concreta en las danzas de carnaval cuando algunos danzantes visten como personajes del entretenimiento hegemónico (fo-

---

<sup>152</sup> Calabrese, *op. cit.*, p.13. (Corchetes y cursivas del autor).

<sup>153</sup> Taussig, *op. cit.*, p. 174.

<sup>154</sup> *idem*.

<sup>155</sup> Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. *Rizoma (Introducción)*, Pre-textos, Valencia, 2010, p. 23.

tografías 35 y 36), en tales situaciones, el danzante deviene en *cosplayer* y éste en danzante. Es una apoteosis de la alteridad mediante la negociación cultural: tal ha sido el nivel de adaptación al que se ha sometido al Otro, que deviene en uno mismo y la fuente de la cita se hace irreconocible, como señala Peter Burke:

“A veces resulta virtualmente imposible decidir si un objeto determinado es obra de europeos orientalizados o asiáticos europeizados. Lo que sí conviene resaltar aquí es, en primer lugar, las diferentes fases por las que atraviesa el proceso, y, en segundo lugar, el número de personas implicadas para constatar, en tercer y último lugar, que los cambios se den a dos bandas. La metáfora de la «negociación cultural» de la que hablamos en páginas atrás parece de especial utilidad para analizar procesos de este estilo”.<sup>156</sup>



Fotografía 35. Pareja de danzantes, la joven viste como lolita gótica. 8 de marzo de 2011. Yahque-mecan, Tlax.



Fotografía 36. Danzante tipo “español” portando máscara con el rostro de la mascota de la cadena de comida rápida “Burger King”. 19 de febrero de 2012. Tlaxcala, Tlax.

<sup>156</sup> Burke, *op. cit.* p. 135. (Corchetes del autor).

Dicha alteridad, como ya lo había definido Taussig, es una relación entre las expectativas con respecto al Otro. Consecuentemente, danzantes y *cosplayers* mexicanos, al reterritorializar a los personajes de la ficción mediática (el Otro), subvierten su semiótica original en dos fases. En la primera, portan su piel para hacer presente a la otredad y adquirir su poder (*ixiptla*). En la segunda, mediante su interpretación (*performance*), hacen que los súper héroes se comporten de acuerdo con las pautas culturales locales. No sólo portan sus pieles; sino que, a su vez, los “pintan de su propio color”<sup>157</sup> para el desarrollo de sus propios devenires en el mundo, tal como Deleuze y Guattari ejemplifican con la Pantera Rosa: “La Pantera Rosa no imita nada, no reproduce nada, pinta el mundo de su color, rosa sobre rosa, ese es su devenir-mundo para devenir imperceptible, asignificante, trazar su ruptura, su propia línea de fuga, llevar hasta el final su «evolución paralela».”<sup>158</sup>

Por lo tanto, danzantes y *cosplayers* forman *rizoma* el uno con el otro paralelamente; no se mezclan ni se hacen uno solo, sus diferencias fundan e impulsan su relación mutua, la relación de la alteridad. Es importante respetar las líneas de fuga de las cuales proceden los danzantes y *cosplayers* respectivamente porque, a pesar de que manifiestan la presencia del Otro a través de disfraces o estrategias aparentemente similares, cada uno de ellos llega a ese punto por rutas distintas y consecuentes con sus propios desarrollos. Tal naturaleza propone una vía distinta a las pretensiones homogenizadoras hegemónicas: la de la comunicación por la diferencia o por la traducción a través del equívoco, como lo conceptualiza el antropólogo Eduardo Viveiros de Castro, de quien es pertinente una cita extensa:

“Traducir es instalarse en el espacio del equívoco y habitarlo. No para deshacerlo, porque eso supondría que nunca ha existido, sino todo lo contrario, para destacarlo o potenciarlo, es decir, para abrir y ensanchar el espacio que imaginábamos que no existía entre los ‘lenguajes’ en contacto, espacio ocultado justamente por el equívoco. El equívoco no es lo que impide la relación, sino lo que la funda y la impulsa: una diferencia de perspectiva. Traducir es presumir que hay desde siempre y para siempre, un equívoco; es comunicar por la diferencia, en lugar de guardar al Otro en silencio presumiendo una univocalidad

<sup>157</sup> Deleuze y Guattari, *op. cit.* p. 26.

<sup>158</sup> *idem.* (Corchetes de los autores).

### Capítulo 3

originaria y una redundancia última –una semejanza esencial– entre lo que él era y lo que nosotros ‘estábamos diciendo’”.<sup>159</sup>

Por otra parte, la relación de alteridad de los *buehues* y *cosplayers* con la hegemonía forma parte de la constitución del rizoma porque, al tratarse de las expectativas con respecto al Otro, no es en la similitud ni en la identificación con los personajes de la ficción mediática donde reside su sustancia; sino en sus diferencias y en la subversión. En este caso, la subversión pone en escena, cual estilo subcultural del que proviene, las asincronías entre los contextos locales y la hegemonía capitalista homogeneizadora que impone sus modelos culturales y expresivos. De manera que la configuración de los disfraces y su performatividad local constituyen, en sí mismas, la contradicción entre el capitalismo y las sociedades y culturas subalternas, tal como Slavoj Žižek comenta sobre la existencia del proletariado según Karl Marx:

“Retomando el ejemplo clásico de Marx: el «proletariado» representa a la humanidad entera no por ser la clase más baja y explotada sino porque su misma existencia es una «contradicción viviente»: encarna el desequilibrio fundamental y la incoherencia del todo social capitalista”.<sup>160</sup>

En consecuencia, la relación de alteridad se manifiesta, precisamente, en las diferencias subrayadas por la subversión de las imágenes de los súper héroes y demás personajes mediáticos. Asimismo, demuestra la imposibilidad de la homogeneidad que el capitalismo pretende imponer y denuncia algunos canales de los que se vale para tal fin.

---

<sup>159</sup> Viveiros de Castro, Eduardo. *Metafísicas caníbales. Líneas de antropología postestructural*, Katz Editores, Madrid, 2010, p. 76. (Entrecomillados del autor).

<sup>160</sup> Žižek, Slavoj. *En defensa de la intolerancia*, Diario público, Barcelona, 2010, p. 78. (Corchetes del autor).

## Capítulo 4

# Mi obra como campo de *negociación de alteridades*



En los dos capítulos precedentes expliqué la construcción de los disfraces del carnaval de Tlaxcala y del *cosplay* en un contexto de *negociación de alteridades* y cómo esta operación se concreta en una piel del Otro manifestada en las indumentarias. Sin embargo, estas estrategias discursivas también forman parte de diversos agenciamientos expresivos donde las imágenes juegan un papel protagónico, tal es el caso de las Artes Visuales, específicamente, la pintura. No obstante, debo aclarar que mi obra no es una representación de los fenómenos culturales estudiados; sino que desarrolla el tema de la *negociación de alteridades* de acuerdo con las posibilidades técnicas y visuales que ofrecen la pintura y el video, nutriéndose de algunos signos icónicos relacionados con dichos fenómenos.

La pintura es una de las manifestaciones plásticas más poderosas en lo que se refiere a la historia de la imagen y a la construcción de subjetividades desde la época precortesiana hasta el presente. Los pueblos del México antiguo desarrollaron un registro pictográfico para expresar sus ideas; en lugar de una escritura fonética. Por su parte, en la Colonia algunas de las primeras negociaciones a nivel plástico-conceptual se dieron precisamente en los documentos pictográficos como el Lienzo de Tlaxcala (1585), los *tlacuilos* realizaron en ellos transformaciones icónicas en las cuales mezclaron los sistemas de representación prehispánico y europeo, que de por sí ya traía consigo las hibridaciones desarrolladas a través de su propia historia.<sup>161</sup> Mientras que los escudos de armas otorgados a los caciques indígenas por la realeza española se caracterizaban por yuxtaponer elementos españoles con glifos mesoamericanos.

---

<sup>161</sup> Gruzinski, *op. cit.*, 2007, pp. 30,31.

Por su lado, la pintura religiosa fue un instrumento de conversión eficaz para la cristianización de los naturales, donde no pocas veces las efigies de ellos mismos hicieron acto de presencia. En este sentido, basta sólo mencionar la tilma donde aparece la imagen de la Virgen de Guadalupe para demostrar el poder de la pintura en la configuración del imaginario del pueblo mexicano. Por lo ya expuesto, entre 1920 y 1950, el mural fue el medio elegido por el Ministro de Educación Pública José Vasconcelos y por los artistas de la Escuela Mexicana de Pintura, con el objeto de “educar” a la población y pregonar el triunfo de la Revolución.

Por ello, la pintura es un medio ideal para desarrollar el tema de la *negociación de alteridades* dentro de un campo icónico, en una dimensión plástica y conceptual. Porque forma parte importante de la historia de la imagen en México, tanto en su desarrollo plástico-expresivo como en su dimensión didáctica y constitutiva de la cultura visual. Entonces, el medio de la pintura me permite aprovechar dichas determinantes como parte del contenido semántico de mi obra, pues remite al corpus histórico mexicano de la imagen. Considero que en la producción artística los recursos ofrecidos por la historia de la imagen y del arte, incluso ella misma como idea, constituyen un valioso material de trabajo.

Consecuentemente, la obra que presento se compone de nueve pinturas de caballete divididas en tres series. La primera se titula “Castas”, en la cual reinterpreté tres pinturas de castas del siglo XVII como extensión del fenómeno cultural investigado. La segunda lleva por título “Gracias por la danza”, donde superpongo danzantes apropiados de pinturas novohispanas, elaboradas en temple, sobre escenarios de juegos de video impresos sobre lienzo. La tercer serie se titula “Sombreros” y se compone de tres fotografías de *cosplayers* intervenidas con signos pictóricos e icónicos en óleo y acrílico.

Para elaborar estas piezas me remití al plano referencial de las imágenes, por lo que la mayor carga significativa se encuentra en el repertorio iconográfico. Como anteriormente expuse, la pintura en Hispanoamérica, y específicamente en México, históricamente ha sido un medio eficaz en la construcción de subjetividades, ésta característica ofrece un punto de partida para desarrollar el tema de la negociación a partir de los disfraces, que son iconografía pura. De manera que la yuxtaposición de los atavíos de danzantes y los disfraces del *cosplay* funciona como metáfora y extensión de la historia de la imagen y de la cultura en México. Una historia donde las comunidades no occidentalizadas o parcialmente occidentalizadas han sido objeto de distintos proyectos oficiales para ser integradas a la modernidad; aunque ninguno ha visto cumplido completamente su propósito; cito a Serge Gruzinski:

“En lugar de limitarse al esquema evolucionista clásico que arranca las poblaciones al “arcaísmo” y del atraso para arrojarlas en la ‘modernidad’, sería preferible insistir en los nexos que corren, a través de la sensibilidad a las imágenes y los consumos ‘exorbitantes’, de los imaginarios barrocos a los imaginarios industriales y posindustriales. La modernidad —y más aún, la posmodernidad pasa por el desvío de la tradición, y no por su abandono”.<sup>162</sup>

Desde luego, para completar esta historia, me remito a la imagen electrónica manifestada en la pantalla de televisión, así como lo hizo Serge Gruzinski; lo cual complementa tanto la investigación del fenómeno que da título a esta tesis como a la obra que emana de ella. También presento cuatro piezas de video en las cuales desarrollo tres puntos específicos: el aspecto de participación comunitaria en la conformación de las manifestaciones expresivas, en las piezas “Manifiesto en náhuatl a los pueblos Tlaxcaltecas. Emiliano Zapata” y “Definición de software libre. Richard Stallman”; la caracterización de personajes en el video “¿Qué imitas de un personaje cuando portas su *cosplay*?” y el registro de una acción de incorporación de otredades a través del disfraz, realizada dentro de una convención de historietas titulado “Intervención en el espacio de una convención de historietas”.

Desde luego, el encuentro entre alteridades culturales, a través del campo iconográfico, es un tema tratado por varios artistas; como el japonés Takashi Murakami y los mexicanos Rubén Ortiz Torres y Dulce Pinzón. En primer lugar, Murakami desarrolla su obra alrededor del concepto denominado *Super Flat*, de su autoría. En el manifiesto homónimo, señala que la visualidad internacional es configurada por el entretenimiento mediático japonés el cual, a su vez, se encuentra completamente occidentalizado.<sup>163</sup>

Asimismo, sostiene que el momento *super flat* sucede cuando los principales elementos de dicho entretenimiento, video juegos y *anime*, se condensan a manera de capas superpuestas para formar una imagen plana. Una de las piezas en la cual aborda el tema del *cosplay* es el video musical titulado *Akihabara Majokko Princess* (2009) dirigido por Murakami y el director hollywoodense de comerciales McG. En dicho material, la actriz estadounidense Kirsten Dunst y el mismo artista visiten disfraces tipo *cosplay* diseñados, obviamente, por él.

---

<sup>162</sup> *ibid.*, p. 213.

<sup>163</sup> Murakami, Takashi. *Super Flat*, Mandra Publishing, Tokio, 2000, p. 5.

En segundo lugar, Rubén Ortiz Torres es conocido por su obra nutrida por hibridaciones culturales donde la noción de “pureza de identidad” es puesta en tela de juicio. Su acercamiento a los temas mexicanistas constituye parte importante de su historia de vida porque sus padres fueron miembros fundadores de la conocida agrupación musical *Los Folcloristas*, quienes se dedicaron a la investigación, interpretación y divulgación del repertorio musical folclórico de México e Iberoamérica.

Sin embargo, su obra cuestiona toda pureza “tradicional” a través de la yuxtaposición de repertorios iconográficos provenientes de la cultura popular mexicana con imágenes comerciales de la cultura popular anglosajona. El artista no emite juicios sobre la hibridación; sino que explora las modulaciones de la cultura, como él mismo señaló en una entrevista para *Los Angeles Times* publicada el 3 de septiembre de 1995: “Las cosas no son buenas o malas, o mexicanas o estadounidenses. Las cosas sólo evolucionan y fluyen, y por último, ahí está un intercambio cultural.”<sup>164</sup>

En tercer lugar, la artista Dulce Pinzón produjo en el año 2013 una serie de fotografías titulada “The real story of the Superheros”, dedicada a los trabajadores mexicanos y latinoamericanos inmigrantes en Estados Unidos. La serie consta de 20 fotografías en color en las cuales los trabajadores reales posan realizando sus actividades laborales, en sus correspondientes locaciones, disfrazados como súper héroes de historietas norteamericanas. De esta manera, explora la relación económica entre Estados Unidos y México: el primero requiere de la mano de obra del segundo y éste, de las remesas enviadas por los inmigrantes desde el primero.

Consecuentemente, Pinzón rinde homenaje a esos trabajadores, quienes son unos héroes para sus familias, como ella misma indica: “El principal objetivo de esta serie es rendir homenaje a esos hombres y mujeres valientes y determinados que se las ingenian de alguna manera, sin la ayuda de algún poder supernatural, para soportar condiciones extremas de trabajo para ayudar a sus familias y comunidades a sobrevivir y prosperar.”<sup>165</sup>

---

<sup>164</sup> Citado en Ackermann, Teresa. *Neomexicanism. Mexican figurative painting and patronage in the 1980s*, University of New Mexico, Albuquerque, 2010, p. 238. “Things are not good or bad, or Mexican or American. Things just evolve and flux, and ultimately, there is a cultural exchange.” Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

<sup>165</sup> Pinzón, Dulce. *The real story of Superheroes*, en *Statements* [En línea] [Fecha de consulta: 22 de abril de 2016] Disponible en: <http://www.dulcepinzon.com/>. “The principal objective of this series is to pay homage to these brave and determined men and women that somehow manage, without the help of any supernatural power, to withstand extreme conditions of labor in order to help their families and communities survive

## 4.1 Mi obra pictórica: alteridad técnica, plástica, temática e iconográfica

Para empezar este apartado, explico algunas cuestiones generales pertinentes a cada una de mis piezas, debido a que el discurso que nutre mi propuesta de obra es uniforme. Primero, hablo brevemente sobre la imagen pictórica y la imagen electrónica. En segundo lugar, expongo las figuras retóricas más recurrentes en mi obra. Y en la tercera parte trato cuestiones técnico-conceptuales específicas de cada una de las series que componen mi producción.

### 4.1.1 Figuras retóricas en la serie “Castas”

A continuación expongo la serie de figuras retóricas, llamadas “tropos”, que se desarrollan en la serie de pinturas titulada “Castas”. Se trata de tres pinturas figurativas hechas con temple, acrílico y tinta china sobre tela; además cada una de ellas mide 70 por 100 centímetros. Dichas piezas se titulan: “De Miku y huehue” (Fotografía 37), “De Doncella y Kaito” (fotografía 41) y “De princesa y huehue” (fotografía 45). Esta serie parte, desde luego, de las pinturas de castas de la época Colonial, en las cuales se mostraban las distintas combinaciones “inter-raciales” que componían la sociedad novohispana a partir de tres tipos étnicos: indígenas, africanos y españoles.

Por lo cual me apropio de tres pinturas de este tipo y las transformo para desarrollar mi propio tema. Dicha transformación consiste en disfrazar a los personajes, uno como danzante del carnaval tlaxcalteca y otro como *cosplayer*; mientras que el producto viste una mezcla de ambos disfraces; excepto en la pintura “De princesa y huehue”, donde el producto viste un disfraz del personaje de la misma fuente de donde proviene el disfraz de princesa. Consecuentemente, cada pintura manifiesta una mezcla de dos subculturas para generar una tercera. En este sentido, estoy abarcando el carácter subcultural de las danzas de carnaval como objeción a la homogeneidad cultural hegemónica, como vimos en los capítulos anteriores.

Ahora bien, para comenzar el análisis de mi pintura es necesario definir el término “tropos”. De acuerdo con el libro “Retórica de la pintura” de Alberto Carrere y José Saborit los tropos pictóricos se dan:

“[...] cuando en un enunciado, una magnitud segmentable y reconocible como una unidad constitutiva de la totalidad, una magnitud de dimensión relativa – bloque o unidad pictórica– pero con cierto significado unitario sea sustituida

---

and prosper.” Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

por otra, también segmentable y reconocible como unidad, estableciéndose entre ambas una transferencia de significado (una conexión entre sus contenidos), por medio de una relación *in absentia*”.<sup>166</sup>

Es decir, cuando en un enunciado pictórico icónico y/o plástico el significado se asocia con alguna figura retórica. Los autores mencionan ocho tropos pictóricos a saber: la metáfora, la sinestesia, la metonimia, la perífrasis, la antonomasia, la alegoría, la hipérbole y la ironía.<sup>167</sup> Sin embargo, también nos advierten que los tropos pueden darse combinados y que es necesario desvelar la manera en que se dan estas combinaciones de manera jerárquica.

En mi obra encuentro cuatro tipos diferentes de tropos: metáfora, sinécdoque, antonomasia y alusión o cita; así como elipsis cromática y alteración en la regularidad plástica. Comenzaré con éstas dos últimas y después pasaré a los tropos propiamente dichos.

### 4.1.1.1 Elipsis cromática y alteración en la regularidad plástica

Primeramente, mi pintura presenta una elipsis cromática. Una elipsis se da cuando se cancela alguna unidad plástica. En este caso cancelé los colores de los cuerpos y ropa de danzantes y *cosplayers*, sólo los planteé con líneas negras, por lo que el espectador podría imaginar los colores correspondientes.

### 4.1.1.2 Alteración en la regularidad plástica

En segundo lugar, encontramos alteración en la regularidad plástica. El sistema de codificación que utilicé corresponde a la figuración y representación naturalista. Sin embargo, mis pinturas presentan segmentos pintados a detalle como las cabezas y manos de los personajes paternos, en tanto que sus cuerpos están dibujados. Además la representación de los niños se basa en la figuración propia de las historietas: colores planos y sin matiz. De esta manera, la variedad de tratamientos plásticos coincide con el texto de “La retórica de la pintura” al señalar que las alteraciones plásticas se encuentran en las alteraciones de codificaciones establecidas.<sup>168</sup>

---

<sup>166</sup> Carrere, Alberto y Saborit, José. *Retórica de la Pintura*, Cátedra, España, 2000, p. 232.

<sup>167</sup> *ibid.*, p. 233.

<sup>168</sup> *ibid.*, p. 289.



Fotografía 37. “De Miku y huhue”. Temple, acrílico, tinta china y carboncillo sobre tela. 70 X 100 cm. 2011.

## Capítulo 4



Fotografía 38. *Cosplayer* disfrazada como el personaje “Hatsune Miku”, ©Krypton Future Media. 3 de febrero de 2013. Expo Manga TNT, Centro de Convenciones Tlatelolco. Ciudad de México.



Fotografía 39. Danzante de Tepeyanco. 28 de julio de 2013. Tlaxcala, Tlax.



Fotografía 40. Atribuido a Juan Rodríguez Juárez, “De castizo y española, produce española”, 1715, óleo sobre lienzo, 103.5 X 145.5 cm. Colección particular. Fuente: Ilona Katzew, *La pintura de castas. Representaciones raciales en el México del siglo XVIII*, México: Turner, 2004. pag. 73.

## 4.1.2 Los tropos

Ahora pasamos a los tropos que conforman los recursos retóricos aplicados a mi pintura. Debido a que mi obra es de carácter figurativo, la mayoría de los tropos aplicados son de naturaleza icónica. Así que la mayor parte de su significado se apoya en un plano referencial.

### 4.1.2.1 Metáfora

En primer término se trata de una metáfora que va de lo específico a lo general. Según Carrere y Saborit: “La invención de una metáfora visual descubre una tensión, enfrentando identidades y diferencias (visuales) entre dos cosas que antes no habían sido relacionadas, o no de forma que la relación hubiera quedado consolidada.”<sup>169</sup> Por lo tanto, mi pintura desarrolla una tensión entre dos diferencias o alteridades: la de la cultura local y la de la cultura hegemónica, a través de las imágenes del entretenimiento mediático, cuyo resultado es un producto híbrido.

Por otro lado, la metáfora también se aprecia en el tema que desarrollo en mi obra y en la resolución plástica. En primer lugar, el tema, la *negociación de alteridades* entre las culturas locales y la cultura hegemónica; las cuales sostienen una relación tensa y la subordinada busca su supervivencia mientras la otra porfía en dominarla. En este sentido, las culturas, así como las posturas artísticas, traen consigo modos de figurar la experiencia y los modos de vida, como diría Pierre Bourdieu:

“[...] los juegos de los estetas y su lucha por el monopolio de la legitimidad artística son menos inocentes de lo que parecen; no existe ninguna lucha relacionada con el arte que no tenga también por apuesta la imposición de un arte de vivir, es decir, la transmutación de una manera arbitraria de vivir en la manera legítima de existir que arroja a la arbitrariedad cualquier otra manera de vivir”<sup>170</sup>.

Asimismo, en los capítulos anteriores expuse que las operaciones de negociación en el plano de las imágenes constituyen una parte importante en la conformación de la subjetividad en México, sobre todo en las culturas locales. Mientras que la hegemonía insiste en imponer sus políticas y modos de vida, las culturas sometidas no cesan de domesticar los signos mismos de dominación.

---

<sup>169</sup> *ibid.*, p. 335.

<sup>170</sup> *cfr.* Bourdieu, Pierre. *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Taurus, Madrid, 2012, p. 64.

### 4.1.2.2 Irregularidad plástica

En segundo término, trabajé la tensión entre alteridades mediante la irregularidad plástica. Para ello, yuxtapuse las técnicas del temple y acrílico así como el dibujo. En primer lugar, el temple se caracteriza por trabajarse en veladuras, matéricamente, tiene cierta transparencia. Mientras que el acrílico es más pastoso y cubre por completo la superficie pintada. Visualmente, ambas técnicas se concilian mediante el dibujo de cada uno de los personajes. Así, la referencia icónica contiene al temple, acrílico y al dibujo y los integra como un solo discurso pictórico. De esta manera extendí la idea de “castas” al terreno pictórico, donde cada técnica juega un papel étnico. Como expuse anteriormente, la alteridad es una relación tensa a partir de las diferencias, en consecuencia, cada técnica se presenta tal cual es y hace notoria la diferencia de una con otra a través de la irregularidad plástica.



Fotografía 41. “De doncella y Kaito”. Temple, acrílico, tinta china y grafito sobre tela. 70 X 100 cm. 2011.

## Capítulo 4



Fotografía 42. Danzante tipo “doncella” de Papalotla. 14 de agosto del 2004. Tlaxcala, Tlax.



Fotografía 43. *Cosplayer* disfrazado como el personaje “Kaito”, ©Krypton Future Media. 3 de febrero de 2013. Expo Manga TNT, Centro de Convenciones Tlatelolco. Ciudad de México.



Fotografía 44. Atribuido a Juan Rodríguez Juárez, “De español y india produce mestiza”, 1715, óleo sobre lienzo, 104.1 X 147 cm. Colección particular.

Fuente: Ilona Katzew, *La pintura de castas. Representaciones raciales en el México del siglo XVIII*, México: Turner, 2004. pag. 72.

#### 4.1.2.3 Sinécdoque icónica

En tercer lugar, desarrollo una sinécdoque icónica, es decir: la parte por el todo. Se define como “una forma específica de metonimia en la que la relación de contigüidad entre los dos términos es cuantitativa; dicha relación cuantitativa a veces se aproxima –o se confunde– con otras del estilo continente-contenido o cualidad-portador.”<sup>171</sup> En mis pinturas, los *cosplayers* y los danzantes son tomados como ejemplos concretos de sus respectivos grupos de pertenencia, de manera que funcionan como una parte por el todo de las subculturas a las que refieren.

#### 4.1.2.4 Antonomasia

En cuarto lugar, la antonomasia es el tercer tropo en la obra que presento. De acuerdo con el multicitado libro, la antonomasia es un “tropo en el que la magnitud ausente es un nombre propio.”<sup>172</sup> En este caso, en el título me refero a los nombres de las subculturas representadas en mi pieza. Entonces, un rostro particular no alude a un sujeto específico; sino a un grupo subcultural por antonomasia, es decir, *cosplayers* y danzantes.<sup>173</sup>

---

<sup>171</sup> Carrere y Saborit, *op. cit.*, p. 319.

<sup>172</sup> *ibid.*, p. 389.

<sup>173</sup> *ibid.*, p. 404.



Fotografía 45. “De princesa y huehue”. Temple, acrílico, tinta china y grafito sobre tela. 70 X 100 cm. 2011.

Mi obra como campo de negociación de alteridades



Fotografía 46. Princesa Peach, ©Nintendo. Disponible en: [http://www.mariowiki.com/GalleryPrincess\\_Peach](http://www.mariowiki.com/GalleryPrincess_Peach)



Fotografía 47. Dazante de Totolac. 8 de marzo de 2011. Totolac, Tlax.



Fotografía 48. Toad, ©Nintendo. Disponible en: <http://www.mariowiki.com/Gallery:Toad>



Fotografía 49. Atribuido a Juan Rodríguez Juárez, "De mestizo y de india, produce coyote", 1715, óleo sobre lienzo, 103.8 X 146.6 cm. Colección: Hispanic Society of America, Nueva York. Fuente: Ilona Katzew, *La pintura de castas. Representaciones raciales en el México del sigloXVIII*, México: Turner, 2004. pag. 75.

#### 4.1.2.5 Alusión o cita

El quinto tropo que identifico en mi obra es la alusión o cita. Apelo nuevamente a “La retórica de la pintura” donde señala que “la alusión se acompaña muchas veces de la cita a pinturas del pasado, esto es, la reproducción total o parcial de las mismas; una repetición-variación de signos pictóricos extraídos de esas obras.”<sup>174</sup> Debido a que el tema de esta serie es la pintura de castas de la época colonial, recurro a tres de esas pinturas: “De castizo y española, produce española”, colección particular; “De español y india produce mestiza”, colección particular; y “De mestizo y de india, produce coyote”, colección del Hispanic Society of America, Nueva York; todas ellas son del año 1715 y se les atribuyen a Juan Rodríguez Juárez. Cito a los personajes de cada cuadro con las mismas actitudes en las que aparecen en los originales; sin embargo, disfrazo a cada uno de ellos como *cosplayers* y un danzante.

#### 4.1.2.6 Hipérbole

Finalmente, el sexto y último tropo es la hipérbole. Como bien señala el texto de referencia: “la hipérbole visual se caracteriza por un exceso –de aumento o disminución en el plano de la expresión, que desborda los límites de la verosimilitud en la representación icónica o las expectativas respecto a la regularidad plástica.”<sup>175</sup> En este sentido, los personajes que hacen las veces de padres se caracterizan por tener las cabezas trabajadas de manera naturalista en temple, mientras sus cuerpos solamente están dibujados con tinta china y carboncillo. Por su lado, los “hijos” están elaborados en acrílico. De esta manera yuxtapuse distintas técnicas, para explorar la tensión entre otredades a nivel técnico y generar una irregularidad plástica.

#### 4.1.3 Códigos de acceso y teoría de catástrofes en la serie “Gracias por la danza”

A continuación describo los códigos visuales, expresivos y simbólicos a los cuales apelo en mi obra como acceso para el espectador. El código visual constituye la estrategia de acceso de mayor peso en mi obra, puesto que recurro a cuatro fuentes iconográficas: la pintura novohispana de tema costumbrista; juegos de video; imágenes del entretenimiento mediático nacional y estadounidense; y el exvoto.

---

<sup>174</sup> *ibid.*, p. 439.

<sup>175</sup> *ibid.*, p. 443.

#### 4.1.3.1 Pintura Novohispana

En la pintura “Danza de máscaras” (fotografía 50) cito la imagen de un danzante que entretiene a la pareja de recién casados y a su comitiva, proveniente de la pintura “Desposorio de indios” (atribuida a Juan Rodríguez Juárez, cerca de 1715). Seleccione este personaje por la similitud de su vestuario con el de los danzantes “característicos del municipio de Totolac” de la zona V. Por lo que con un sólo elemento iconográfico abordo dos campos referenciales simultáneamente: la pintura Colonial y la celebración tlaxcalteca del carnaval.



Fotografía 50. “Danza de máscaras”. Temple, óleo e impresión láser a color sobre tela. 68.5 x 98.5 cm. 2012.

## Capítulo 4



Fotografía 51. Anónimo, “Desposorio de indios”, siglo XVIII, Colección del Museo de América, Madrid. Fuente: *Imágenes de los naturales en el arte de la Nueva España*, México: Fomento Cultural Banamex, 2005. pag. 478-479.



Fotografía 52. Danzantes de San Juan Totolac. 2 de marzo de 1998. Totolac, Tlax.



Fotografía 53. *Ame no Uzume* bailando ante los dioses. [Fecha de consulta: 3 de noviembre de 2012] Disponible en: <https://journeyingtothegoddess.wordpress.com/tag/wisdom/>

También cito la imagen de la diosa shintoísta de la danza *Ame no Uzume*. De acuerdo con la leyenda japonesa, esta diosa bailó desnuda para provocar la risa de los dioses y llamar así la atención de la diosa solar para que saliera de su escondite. Esta relación del baile con la risa es lo que une a esta diosa con las danzas que estudio, porque los danzantes de carnaval con frecuencia lanzan un grito a manera de carcajada como parte de la performatividad de las danzas tlaxcaltecas.

Para la pintura “Danza de salón” (fotografía 54) volví a citar a un par personajes cuyos vestuarios se asemejan al del danzante tipo español de la zona IV (fotografías 57 y 59). En este caso recurrí a las pinturas “Biombo con desposorio de indios y palo volador” (fotografía 55) y “Demostración de la danza de los indios” (fotografía 58). Por otra parte, tanto en este caso como en el anterior, incorporo algunas máscaras de danzante de carnaval, con el objeto de establecer una relación entre las danzas novohispanas y las danzas actuales, para generar un discurso cíclico.



Fotografía 54. “Danza de salón”. Temple, óleo e impresión láser a color sobre tela. 70 x 100 cm. 2012.

## Capítulo 4



Fotografía 55. Anónimo, “Biombo con desposorio de indios y palo volador”, siglo XVII, óleo sobre lienzo, 170 X 305 cm, colección Rodrigo Rivero Lake, Antigüedades, México D.F. Fuente: La pintura de castas, México: Turner, 2004, p. 176.



Fotografía 56. Detalle.



Fotografía 57. Danzante tipo español. 20 de febrero de 2012. Tlaxcala, Tlax.



Fotografía 58. Anónimo, “Demostración de la danza de indios”, 1780, óleo sobre lienzo, 58 X 75 cm. Colección particular, Palma de Mallorca, España. Fuente: La pintura de castas, México: Turner, 2004, p. 173.



Fotografía 59. Danzante tipo español de Tlacuilocan. 20 de febrero de 2005. Tlaxcala, Tlax.

#### 4.1.3.2 Videojuegos

La práctica del cosplay se nutre del entretenimiento audio-visual, por ello, en esta serie recurro a las imágenes de juegos de video. Esta apropiación me permite explorar el encuentro de otredades tanto a nivel iconográfico como a nivel plástico; más adelante abordaré este tema específico a detalle. Además, las imágenes tomadas de los video juegos constituyen los escenarios donde se desarrollan las acciones de los personajes que trabajé en temple, óleo y acrílico. Cabe mencionar que elegí juegos de 16 bits, cuyo auge tuvo ocasión a principios de la década de 1990.

Para la elaboración de cada pintura utilicé capturas de pantalla de videojuegos diferentes. En el caso de “Danza de máscaras” (fotografía 50) compuse el escenario a partir de paisajes de dos juegos: *Sailor Moon* (fotografía 60) y *Kirby’s Dreamland 3* (61). Por su parte, para “Danza de salón” (fotografía 54) tomé un cuadro del juego *Eien no Filerna* (fotografía 62) y *Super Valis IV* (fotografía 63). En tanto que para “Danza de sacrificio” (fotografía 65) incauté un escenario del juego *Super Street Fighter II. The New Challengers* (fotografía 64).

## Capítulo 4



Fotografía 60. *Sailor Moon*. ©Bandai, 1994. Captura de pantalla.



Fotografía 61. *Kirby's Dreamland 3*. ©Nintendo, 1997. Captura de pantalla.



Fotografía 62. *Eien no Filerna*. ©Tokuma Shoten Intermedia Inc., 1995. Captura de pantalla.



Fotografía 63. *Super Valis IV*. ©Atlus, 1992. Captura de pantalla.



Fotografía 64. *Super Street Fighter II: The New Challengers*. ©Capcom 1993. Captura de pantalla.

### 4.1.3.3 Imágenes del entretenimiento mediático mexicano y estadounidense

Por otra parte, en la pintura “Danza de sacrificio” (fotografía 65) no empleo iconografía novohispana; sino que trabajo el encuentro de otredades a través de un estereotipo: el charro. Por lo tanto utilicé tres avatares de dicho personaje: el del cine mexicano de la llamada “época de oro”, Jorge Negrete (1911-1953) (fotografía 66); la caricatura que hicieron de esta celebridad los estudios *Disney* en 1944, Pancho pistolas (fotografía 67); y el danzante de carnaval denominado charro (fotografía 68). Este es el código de entrada más socializado de los que ocupo en mi obra, a excepción del charro danzante tlaxcalteca.



Foto 65. “Danza de sacrificio”. Temple, acrílico e impresión láser a color sobre tela. 70 x 100 cm. 2012.



Fotografía 66. Jorge Negrete. Disponible en: <http://staff.washington.edu/cgiacom/courses/english497/finals/website/supplementaryinfoe.html>



Fotografía 67. Cuadro de la película “Los tres caballeros”, ©Disney, 1944. Captura de pantalla.

#### 4.1.3.4 Códigos expresivos

Por otra parte, los códigos expresivos que ocupó en la elaboración de mis pinturas consisten en un sistema de representación figurativo que se desarrolla en dos tipos de imágenes: la imagen pictórica y la imagen electrónica. Las imágenes pictóricas están trabajadas en temple, óleo y acrílico; asimismo, los personajes de mis piezas están elaborados con estas técnicas. En tanto que las imágenes electrónicas corresponden a impresiones láser sobre lienzo y corresponden a los escenarios.



Fotografía 68. Charro de Tepeyanco. 28 de julio de 2013. Tlaxcala, Tlax.

#### 4.1.3.5 Catástrofes

La teoría de catástrofes, afirma Omar Calabrese, explica la discontinuidad como un hecho casi siempre posicional.<sup>176</sup> Su aplicación en las artes puede darse en dos maneras. En una se examina la evolución de una forma artística explicando estructuralmente las razones de las variaciones.<sup>177</sup> La otra, explica la presencia de conflictos formales o de contenido en el interior del espacio de cada cuadro, entendido como una “superficie de comportamiento”.<sup>178</sup> Esta segunda aplicación es la que desarrollé en la obra que presento.

##### 4.1.3.5.1 Catástrofe formal

La serie “Gracias por la danza” (fotografías 50, 54 y 65) desarrolla dos puntos de catástrofe: uno formal y otro temático. El primero está en el conflicto a partir de los sistemas de representación y en las técnicas que usé. Por una parte, el fondo es una impresión láser que reproduce una pantalla de videojuego, es una imagen electrónica. En tanto que los personajes y las máscaras están elaborados con temple, óleo y acrílico, son imágenes pictóricas.

El empleo de ambos tipos de imágenes me permite llevar a un terreno pictórico el encuentro de otredades, o como dice el subtítulo de mi investigación: *negociación de alteridades*. Por un lado, las técnicas pictóricas, sobre todo el temple, remiten a la pintura “tradicional” y por ello represento los danzantes, tomados de pinturas novohispanas, en dichas técnicas con el objeto de acentuar la otredad con respecto a la imagen electrónica. La pintura como materia adherida sobre un soporte, el lienzo, opera como “operadora de repetición”; es decir, al ser una imagen estática, se ubica en el espacio y devuelve al origen, trae siempre el pasado, la memoria.<sup>179</sup> Lo cual la hace un medio adecuado para la formación de subjetividades, por ello elegí las técnicas pictóricas para representar a los danzantes de pinturas novohispanas.

Además, las imágenes de impresión láser a color, tomadas de algunos videojuegos, remiten a la “modernidad”. De manera que, para resaltar la diferencia con respecto a la pintura, elegí imágenes claramente elaboradas a partir de píxeles. Los juegos de video de 16 bits ofrecen esta característica; a diferencia

---

<sup>176</sup> Calabrese, Omar. *El lenguaje del arte*, Paidós, España, 1987.

<sup>177</sup> *ibid.*, p. 224.

<sup>178</sup> *idem.*

<sup>179</sup> Brea, José Luis. *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*, Akal, Madrid, 2010, p. 14.

de los actuales cuyos gráficos son cada vez más realistas. Consecuentemente, los gráficos de 16 bits son referentes de la imagen electrónica y los aprovecho como signos pictóricos.

A diferencia de la imagen pictórica, la imagen electrónica se desarrolla más bien en el movimiento, en el tiempo. Las imágenes de la televisión y de las computadoras siempre fluyen, siempre cambian, por lo cual son una serie de cambios que se ejecutan y que se hacen visibles en las pantallas, o como diría Fernando Zamora: “se ponen en juego”. Por lo tanto, si consideramos este constante cambio y movimiento como “juego”, según el autor: “[...] *toda obra que se juega (se actúa, se escenifica, se interpreta, se ejecuta) se realiza en un presente permanente; es re-presentada cada vez que es jugada.*”<sup>180</sup>

Sin embargo, en esta serie obligo a la imagen electrónica a detenerse, con la ayuda de una impresora plotter, paradójicamente, un artificio igualmente electrónico. Por si fuera poco, someto la imagen impresa al bastidor. De esta manera la imagen-tiempo se convierte en imagen-espacio y se maneja como signo pictórico. Las figuras formadas a partir de cuadrados y colores planos (píxeles) devienen en signos plásticos cuya manifestación visual y campo referencial entabla una relación de conflicto o *negociación de alteridades* con los signos pictóricos del temple, óleo y acrílico.

#### 4.1.3.5.2 Catástrofe temática

La segunda catástrofe se plantea a nivel temático, a través del campo referencial iconográfico. En cada pintura de esta serie, como en las demás piezas que elaboré, particularizo la negociación o conflicto de otredades manifestadas en los vestuarios de danzantes del carnaval de Tlaxcala y los disfraces que integran la práctica del *cosplay*, de acuerdo con el repertorio iconográfico, y extendiendo esta operación al terreno de los signos pictóricos.

En este sentido, al convertir la imagen electrónica en imagen pictórica planteo que la imagen visual, independientemente de su manifestación, es susceptible de ser utilizada en la configuración de los agenciamientos de expresión, sociales e individuales. Por ello mis referencias iconográficas van desde la pintura novohispana hasta la imagen de los juegos de video, pasando estratégicamente por el cine y los dibujos animados, como es el caso de la pintura titulada “Danza de sacrificio” (fotografía 65), donde los personajes principales son Jorge Negrete,

---

<sup>180</sup> Zamora, *op. cit.*, p. 290. (Cursivas del autor).

Pancho Pistolas y un danzante de carnaval dispuesto a sacrificar al “gallo cantor”, escena desarrollada en una interpretación japonesa del Instituto Cultural Cabañas de Guadalajara, Jalisco. Estos cuatro avatares icónicos de la alteridad, como diría Michael Taussig, resumen los procesos históricos en que las negociaciones o conflictos de imágenes enmarcan el devenir de la sociedad mexicana, cito a Serge Gruzinski:

“Las imágenes del cine mexicano, en su época de oro en particular, prepararon a las masas campesinas y urbanas para el traumatismo de la industrialización de los años cuarenta; expresaron un imaginario que, de consuno con la radio, socavó o actualizó sucesivamente la tradición, iniciando a las multitudes en el mundo moderno a través de sus figuras míticas: Pedro Armendáriz, Dolores del Río, María Félix y tantos otros”.<sup>181</sup>

No obstante, esos imaginarios son reinterpretados por los individuos, quienes negocian su incorporación dentro del corpus cultural que les rodea, como hemos visto en los capítulos anteriores. Por ello, en mi pintura, el danzante se dispone a sacrificar a Pancho Pistolas, haciendo referencia a una práctica antigua del carnaval tlaxcalteca que consistía en colgar de un asta a varios gallos para que algunos danzantes les arrancaran la cabeza de un certero latigazo.

Al igual que las demás series que componen la obra que integra mi investigación de tesis, los códigos de acceso y la catástrofe expuestas en “Gracias por la danza” también se aplican, de manera similar, al resto de mi producción.

#### **4.1.4 Unidades expresivas y cualidades de signos en la serie “Sombreros”**

Como expliqué desde el análisis anterior, el texto de Alberto Carrere y José Saborit “Retórica de la pintura” propone un nutrido campo terminológico para hablar de la pintura y pensarla en sus propios términos. Ahora exploro las unidades expresivas y las cualidades de los signos que se desarrollan en la serie “Sombreros”, que consta de tres piezas de óleo y acrílico sobre impresiones láser.

Para comenzar, Carrere y Saborit comentan que las unidades pictóricas “surgen de principios visuales, y adoptan dimensiones variables siguiendo criterios de pertinencia determinados por contextos, aunque no de un modo preexistente

---

<sup>181</sup> Gruzinski, *op. cit.*, 2010, p. 211.

y universal.”<sup>182</sup> Estas unidades son cuatro: unidades plásticas (trazo, pincelada, mancha, etc.), unidades icónicas (repertorio iconográfico o tipos), bloques integrados de unidades pictóricas (formas, figuras) y pintura (cuadro, texto pictórico o dimensión de análisis pertinente).<sup>183</sup>

Sin embargo, abordo solamente las unidades plásticas e icónicas, ya que son las que competen a las características distintivas de mis piezas. Estas unidades también forman parte de lo que se conoce como “signos pictóricos”, de acuerdo con los autores: “en la medida que manifiestan una dimensión semántica, es decir, en la medida en que, de manera general, muestran que algo está *en lugar de algo para alguien*, siendo su parte material (expresión) capaz de evocar alguna otra cosa (contenido)”.<sup>184</sup> Por lo tanto, las características visuales que componen mi obra son las unidades expresivas, es decir: las técnicas y los materiales.

Antes de analizar mi obra, describo brevemente cada una de las tres piezas que integran la serie. Cada una de ellas se compone de una fotografía intervenida digitalmente, de manera que una especie de plantilla blanca la segmenta en una serie de círculos, y encima de esta impresión se encuentran algunas manchas de pintura y un accesorio de danzante representado figurativamente. Las manchas, signos pictóricos, están elaboradas con acrílico y los sombreros, con óleo.

La primer pieza se titula “Hecho en México” (fotografía 69). Se compone de una fotografía de tres cosplayers disfrazados como “Len Kagamine”, “Miku Hatsune” y “Rin Kagamine”, personajes de un software llamado Vocaloid 2 (©Crypton Future Media, 2007). Sobre éstos, se encuentran superpuestas digitalmente las cabezas de dichos personajes. En la mitad inferior de la superficie se extiende una mancha barrida de pintura acrílica blanca y negra. Sobre ésta, en la parte inferior derecha del espectador, luce un pequeño estencil dorado del logotipo de “Hecho en México”. Al centro, se encuentran, pintados en óleo, tres sombreros adornados, en sus costados derechos con varias plumas de avestruz. Además, una rejilla de círculos dorada cubre parte inferior de la superficie.

---

<sup>182</sup> Carrere y Saborit, *op. cit.*, p. 109.

<sup>183</sup> *ibid.*, pp. 109-110.

<sup>184</sup> *ibid.*, p. 73. (Cursivas y paréntesis de los autores).



Fotografía 69. “Hecho en México”. Óleo, acrílico y esmalte acrílico sobre impresión láser. 2013.

La segunda se llama “Penacho” (fotografía 70). Para ella utilicé una fotografía de dos cosplayers sentados y disfrazados como “Luigi” y “Wario”, personajes del juego de video “Super Mario Land 2: 6 Golden Coins” (©Nintendo, 1992). Sobre ellos, como en la pintura antes mencionada, están superpuestas las cabezas ilustradas de tales personajes. En la parte inferior, se extiende horizontalmente una mancha de acrílico blanco, negro y amarillo. En tanto que en el centro del espacio se encuentra un penacho tipo “prehispanico”. Los lados derecho e izquierdo están enmarcados con una cinta metálica delgada. Asimismo, algunas flechas pequeñas, de material similar, dibujan una línea horizontal bajo el penacho.



Fotografía 70. “Penacho”. Óleo, acrílico, esmalte acrílico y pegatinas plásticas sobre impresión láser. 2013.

La tercera lleva por título “Espadachina” (fotografía 71). En este caso, la fotografía corresponde a una sola cosplayer disfrazada como el personaje llamado “Stocking”, de la serie televisiva animada “Panty & Stocking with Garterbelt” (©Gainax, 2010), fotografiada posando de tres cuartos de perfil, desde la cabeza hasta la cadera, sosteniendo una espada. Nuevamente, la cabeza ilustrada del personaje cubre la fotografía. Las manchas de pintura acrílica blanca y negra se extienden horizontalmente por la espalda de la chica y bajo su brazo. Sobre ellas, al costado derecho de la pieza están pintados tres sombreros emplumados, dispuestos en su parte posterior. La superficie del cuadro está cubierta por una rejilla plateada.



Fotografía 71. “Espadachina”. Óleo, acrílico, esmalte acrílico y pegatinas plásticas sobre impresión láser. 2013.

Ahora expongo las técnicas y materiales que empleo en mis pinturas. Elaboré esta serie a partir de tres fotografías manipuladas digitalmente; las imprimí sobre tela que adherí sobre tabla en bastidores; sobre ellas apliqué pintura acrílica, como pequeñas manchas o derrames, y además pinté un elemento iconográfico en cada una. Dicho proceso me permitió abordar el tema del encuentro, tensión o negociación entre otredades, como signos plásticos y como iconografía.

A partir del concepto de “signo plástico”, busco generar, ya lo dije, un encuentro de otredades a partir de las técnicas y los materiales. En el caso de esta serie, utilizo como otredades la fotografía y el óleo y acrílico. La impresión láser ofrece imágenes planas y bastante naturalistas, las cuales ocupo como cualidad visual, por ello la segmentación en pequeños círculos uniformes me permite cancelar, hasta cierto punto, la imagen como fotografía para considerarla signo pictórico.

Por su parte, las manchas de pintura acrílica que cubren ciertas zonas de las fotografías generan una especie de contrapunto visual, gracias a que funcionan

meramente como manchas cuya irregularidad lanzan a todo el conjunto a devenir signo pictórico. En tanto que los elementos de atavío de danzantes sirven como nodos donde el sistema de representación figurativo y el acrílico se unen para generar una tensión donde los signos fotográficos y pictóricos se enfrentan.

Por otra parte, el encuentro de alteridades también se desarrolla en los signos icónicos. Por una parte, las fotografías corresponden a *cosplayers*, cuyos disfraces son referentes inmediatos del entretenimiento mediático capitalista. Por el otro, los elementos de indumentaria de danzantes aparecen como particularizaciones de sistemas expresivos locales. De esta forma, las imágenes de sombreros y el penacho ofrecen un sentido de lectura de las piezas hacia un contexto ajeno al entretenimiento de medios; en tanto que la segmentación de las fotografías y el empleo de pintura acrílica fuerzan a toda la pieza a funcionar como signo pictórico. Aunque la lectura opuesta también es válida: una asimilación de las danzas por parte del entretenimiento capitalista. A fin de cuentas, una lectura puede devenir en la otra, como negociación de alteridad.

## 4.2 Mi obra en video: la otredad de la pintura

Finalmente, como parte de la obra que presento, elaboré 4 piezas de video, en las cuales desarrollé el tema de la *negociación de alteridades* de acuerdo con las posibilidades que me ofrece este medio y recurrí a la participación de *cosplayers* y yo mismo vestí como danzante. El primer video se titula “Manifiesto a los pueblos tlaxcaltecas. Emiliano Zapata”; el segundo es “Free Software Definition. Richard Stallman”; el tercero se llama “¿Qué imitas de un personaje cuando portas su cosplay?” y el cuarto lleva por título “Intervención en el espacio de una convención de historietas”.

Aunque mi orientación es Pintura, trabajé video porque el tema de los disfraces me exigía utilizar la imagen en movimiento. Tanto los atuendos de carnaval como los disfraces de *cosplay* se visten para ejecutar coreografías. En el caso del carnaval, coreografías dancísticas, obviamente; en el *cosplay*, la coreografía que implica el proceder del *cosplayer* al deambular por el espacio de la convención, posar para fotografías y, desde luego, el desarrollo del *performance* para algún concurso. Esa dimensión de movimiento corporal es condición *sine qua non* de ambas prácticas y, para mí, una de las principales causas de atractivo.

Además, el video me ofrece la oportunidad de explorar la imagen electrónica como el “Otro” de la pintura. En primer lugar, como apunta el profesor José Luis Brea, la pintura es materialidad, permanencia, memoria y su dominio es lo idénti-

co. Su manifestación es matérica por la aplicación de la pintura misma (temple o acrílico) y su calidad visual lo delata; además se encuentra contenida en un soporte, es una objetualidad concreta. Una vez elaborada la imagen sobre el bastidor permanece congelada, inmóvil, como la fotografía instantánea de algún suceso específico. Por ello uno de sus principales atributos es guardar información, trae a la memoria el suceso pretérito, es representación. Posteriormente, esta re-presentación se encarga de “hacer volver lo idéntico como idéntico”,<sup>185</sup> su imagen permanece igual a como fue hecha.

En segundo lugar, como señala nuevamente el profesor Brea, la imagen de video (electrónica) es mental, es imagen tiempo, el acontecer mismo y su dominio es la diferencia. Se trata de imagen mental porque no se encuentra atada a la materialidad ni a la permanencia del objeto, no representa algún acontecimiento; más bien es el acontecimiento mismo, no representa, es presencia. Cito: “Aquí la imagen es fluencia, cambio, «diferencia no sometida a las exigencias de la re-presentación [...] Podríamos decir que son acontecimientos puros (imagen acontecimiento), pura *presentación* - puro presente continuo.”<sup>186</sup>

Sin embargo, como sucede en el caso de los danzantes tlaxcaltecas y los *cos-players* capitalinos, la pintura y el video negocian sus diferencias para constituirse devenir el uno del otro, como dos líneas de fuga independientes de un rizoma común que es la imagen. No en vano el versátil cineasta Eric Rohmer consideraba a la pintura como principio de toda imagen soportada en algún tipo de pantalla: “ Toda organización de la forma dentro de una superficie plana deriva de la pintura.”<sup>187</sup>

Como bien señaló Rohmer, la organización de los signos pictóricos e icónicos de la pintura se determina por los límites de su área contenedora. En tanto que, en el video, la organización de los signos icónicos y su desplazamiento están condicionados por los límites del área de la pantalla. Aunque también es menester subrayar que en la pintura se realizan movimientos; si no de sus signos, sí de la mirada, cuyo recorrido devela cada uno de ellos. A reserva de la opinión de José Luis Brea, antes citada, la pintura es una imagen estática que sugiere distintas

---

<sup>185</sup> Brea, *op. cit.*, p. 14.

<sup>186</sup> *ibid.*, p. 73. (Paréntesis, cursivas y corchetes del autor).

<sup>187</sup> Citado por Panera Cuevas, F. Javier en *Painting and the Moving Image: A Little-Big History*, en *When a Painting Moves... Something Must Be Rotten!*, Wendt, Selene y Barragán, Paco (Editores), 11-17, Charta, Milano, 2011, p. 13. “All organization of form within a flat surface derives from painting.” Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

modulaciones de lectura gracias al movimiento de la mirada y a la revisión de la pieza a través de las épocas. Por ello, como a continuación expongo, no es una representación; sino una presencia.

Ambos medios, a su manera, se valen de signos visuales y movimiento para darse a sí mismos en la imagen. Nuevamente llegamos a la idea de imagen como *ixiptla*, como presencia manifestada en objetos. En este caso, el carácter presencial es dado por la obra de arte en tanto entidad autónoma; es decir, como agenciamiento expresivo elaborado de acuerdo con un medio o técnica que, a su vez, moldea semántica y senso-perceptivamente su contenido conceptual.

No es una representación; sino una presencia configurada según las funciones semióticas propias de su receptáculo. Por ello, al principio de este capítulo, aclaré que mi obra se nutre de la iconografía de la *negociación de alteridades* en los disfraces, más no es una representación del fenómeno; aunque coinciden semánticamente gracias al código. Pintura, video y fenómeno social forman, paralelamente, un rizoma y sus sistemas de expresión y contenido coinciden provisionalmente, tal como afirman Alberto Carrere y José Saborit a propósito de la función semiótica de los signos pictóricos:

“Y de una manera más precisa, reconoceríamos su función semiótica, por manifestar una correlación de sistemas en el plano de la expresión con los sistemas en el plano del contenido, merced a la intervención convencional del código, que permite esa provisional coincidencia”.<sup>188</sup>

Próximo a esto, analizo cada video de acuerdo con ciertas operaciones retóricas propuestas por dichos autores para el estudio de la pintura, tal como lo hice en su momento con mi obra pictórica.

#### 4.2.1 “Comunicados”

Los videos “Manifiesto a los pueblos tlaxcaltecas. Emiliano Zapata”, duración 4:23 minutos (fotografías 72 y 73), y “Definición de software libre. Richard Stallman”, duración 7:35 minutos (fotografías 74 y 75), forman una dupla titulada “Comunicados”, basada en llamados a la organización colectiva para generar prácticas emancipatorias. Para lo cual me valgo de los comunicados en video del grupo internacional de hackers autodenominado *Anonymous*: adapto su formato a

---

<sup>188</sup> Carrere y Saborit, *op. cit.*, p. 74.

mi propuesta. Primero incorporo la secuencia de introducción de *Anonymous*, pero le agrego a su logotipo una máscara de danzante de carnaval.

Posteriormente, yo, ataviado como danzante, realizo una mímica para interpretar el texto. El fondo de ambos videos es una acumulación de monitores de computadora puesta sobre el piso atrás de los protagonistas, con el fin de mantener una relación icónica con el contexto informático del que proceden los anuncios del grupo ciber-activista.

La imagen de danzantes, así como de “artesanías típicas”, se compone por bloques de unidades icónicas dotados con una carga referencial ideológica sumamente difícil de controlar en la construcción conceptual y visual de la obra de arte. La imagen del danzante, su cuerpo, es su propio significado. Se trata de un tipo expresivo icónico que constituye, en sí mismo, un bloque integrado de diversas unidades icónicas, compuestas por campos referenciales tanto de la cosmovisión local como del registro y negociación con la otredad.

Es un discurso icónico construido socialmente en el cual se reconocen los actores sociales; se atribuyen a sí mismos su causalidad y efectos y, al percibir su duración, establecen relaciones entre pasado y futuro vinculadas a la acción del discurso, tal como Gilberto Giménez caracteriza a las identidades colectivas.<sup>189</sup> Por ello, el empleo de iconografía popular conlleva el riesgo de condicionar automáticamente la lectura de la obra a marcos referenciales ideológicos.

Para sortear dicho riesgo, en mi obra, extraigo la imagen de los danzantes fuera de su contexto espacial y de su práctica performativa local para insertarlos dentro de escenarios completamente ajenos, para ejecutar el papel de locutores de comunicados. De esta manera, pretendo conflictuar su función semántica relacionada con la identidad para llevarlos hacia la otredad. Reconozco la dificultad de liberar a los danzantes de su pesada carga ideológica referencial, por ello desterritorializo su imagen como estrategia de destitución de esa “identidad”.

#### **4.2.1.1 “Manifiesto a los pueblos tlaxcaltecas. Emiliano Zapata”**

Este video reproduce una convocatoria redactada por el General Revolucionario Emiliano Zapata (1879-1919) para los pueblos tlaxcaltecas, fechada el 17 de abril de 1918.<sup>190</sup> Se trata de un comunicado dirigido a la población civil para exhortarla

---

<sup>189</sup> Giménez, *op. cit.*, pp. 70, 71.

<sup>190</sup> *cfr.* León Portilla, Miguel. *Los manifiestos en náhuatl de Emiliano Zapata a la División Arenas y pueblos tlaxcaltecas*, Fideicomiso Colegio de Historia de Tlaxcala, Gobierno del Estado de Tlaxcala, Tlaxcala, 2008, pp. 84-94.

a darse de alta en el Ejército Libertador y luchar en contra del Gobierno Federal, encabezado por el entonces Presidente de México Venustiano Carranza (1859-1920). Este documento fue puesto en circulación en los idiomas español y náhuatl. Esta segunda versión fue la que ocupé para mi pieza.<sup>191</sup> Además, yo mismo me caractericé como “catrín” para llevar a cabo la acción para el video. Vestí un frack y sombrero de copa negro; usé una máscara de madera y un par de castañuelas, en referencia al danzante de carnaval. No obstante, preferí omitir el uso de la capa blanca, llamada gaznet, con el objeto de desplazar la referencia visual hacia un personaje “catrín” (caballero adinerado y elegante) y consideré adecuado prescindir del paraguas que porta este tipo de danzante, debido a que la acción fue realizada en interior.

#### 4.2.1.1 Antonomasia de estilo

Como mencioné anteriormente, adapto el formato de los comunicados del grupo internacional de activismo cibernético *Anonymous* a mi propuesta artística. Este formato consiste en una introducción animada del logotipo de la agrupación, enmarcada con una pieza musical dramática; la aparición de un personaje enmascarado realizando una mímica de pronunciación de un discurso y el audio del comunicado enunciado por un software de síntesis de voz. Me interesa conjuntar llamados a la acción colectiva emancipatoria, por ello aprovecho el campo referencial socialmente conocido del formato de *Anonymous*, pretendo que mi video ligue el comunicado zapatista con el “estilo” de dicho grupo “hacktivista”, tal como Alberto Carrere y José Saborit lo definen: “[...] el estilo es la peculiar forma idiolectal que permite reconocer su huella. La cualidad más definitoria de su identidad artística, su «cómo de ese quién» que relaciona una manera de pintar con un individuo.”<sup>192</sup> Si bien *Anonymous* no es un colectivo de pintores, el formato de sus comunicados sí definen una identidad audio-visual plenamente reconocible para el espectador, tal como el estilo de la obra delata a un pintor.

Más adelante, mi video reproduce el formato o estilo, por antonomasia, de *Anonymous*. Primeramente, la introducción del video es exactamente la misma de los videos del grupo ciber-activista; aunque añado una máscara de danzante a su logotipo. En segundo lugar, así como en los comunicados de *Anonymous* donde un activista aparece enmascarado simulando pronunciar un documento, yo aparezco

---

<sup>191</sup> En los anexos 1 y 2 de este documento presento los textos de este Manifiesto en náhuatl y español.

<sup>192</sup> Carrere y Saborit, *op. cit.*, p. 396. (Corchetes de los autores).

caracterizado como un danzante enmascarado, un catrín, para ejecutar la mímica de la pronunciación del discurso (fotografías 72 y 73).

Para ello combino la mímica con algunos movimientos dancísticos, para reforzar la referencia al personaje como danzante. En tercer lugar, inserto el audio del texto del discurso enunciado por la voz de sistema masculina en español (Javier) de una computadora MacBook. De esta manera ligo mi obra con los anuncios de *Anonymous* a través de una antonomasia de estilo.



Fotografía 72. Cuadro de video. Activista enmascarado pronunciando un comunicado. Duración, fecha y ubicación URL variable. Fuente: <youtube.com>. Captura de pantalla.



Fotografía 73. Cuadro de video. “Manifiesto a los pueblos tlaxcaltecas. Emiliano Zapata”. Duración 4:23 min. 2011. Captura de pantalla.

#### 4.2.1.1.2 Cita

Nuevamente, tal como lo hice en mi obra pictórica, recurro a la cita, en este caso cito textualmente el comunicado que Emiliano Zapata dirigió a los pueblos tlaxcaltecas el 17 de abril de 1918. Dicho documento fue redactado en los idiomas náhuatl y español; sin embargo, decidí utilizar el texto en náhuatl para reforzar la idea de diferencia en mi obra, tomando en cuenta que el personaje que lo pronuncia alude a un catrín de etnicidad caucásica y, además, que los idiomas originarios del continente americano son, desafortunadamente, excluidos de los procesos de creación artística. La cita es la base de mi pieza de video porque a partir de ella ligo diversas exhortaciones a la acción colectiva a través del tiempo y el espacio. En el caso de esta pieza, un llamado a la revuelta durante la Revolución Mexicana y las estrategias comunicacionales de internet, como señalan Carrere y Saborit con respecto a la cita: “ambas cargadas del deseo de revisión de la referencia”.<sup>193</sup>

<sup>193</sup> *ibid.*, p. 439.

### 4.2.1.1.3 Ironía

En este video me disfrazo como un catrín, caballero elegante y adinerado, para pronunciar el discurso insurgente de Emiliano Zapata, con el objeto de generar una ironía. Como expliqué en el tercer capítulo de este documento, el significado del disfraz de danzante catrín difundido por el gobierno tlaxcalteca señala que se trata de una parodia contra la clase alta del Porfiriato; sin embargo, mi intención no es promover dicha suposición. Me interesa la imagen arquetípica de la burguesía, esa imagen genérica cuyo código es compartido socialmente por antonomasia. Como arquetipo que es, resulta intemporal, ello favorece la actualización del texto zapatista de la primera década del siglo XX.

Utilizar al personaje del catrín me permite enfrentar en una misma dimensión, la obra en video, una convocatoria popular a la insurrección contra la imagen de la burguesía provocadora del descontento. El empleo de un disfraz del General Zapata, de un campesino, o incluso de un chinelo,<sup>194</sup> generaría una correspondencia de semejanza o identificación con el texto, lo cual restringiría el video a una mera ilustración caricaturesca de un episodio de la Revolución Mexicana. En cambio, la ironía del locutor catrín disloca la lectura puramente histórica y permite la contemporaneidad de mi obra, cancela la identificación absoluta del comunicado con su referente histórico en favor de la apertura del código que el enfrentamiento de otredades hace posible.

Como bien señalan Carrere y Saborit: “en la ironía el salto que se produce no busca semejanzas ocultas sino que se dirige al lugar antitético de los significados opuestos.”<sup>195</sup> De esta manera, el catrín es sujeto a una subversión de significado: la imagen misma del enemigo, signo de explotación y estatus, llama a la insurrección en su contra.

### 4.2.1.1.4 Fragmentación del cuerpo

La fragmentación no es una figura retórica abordada por Alberto Carrere y José Saborit; pero sí es un efecto visual que constituye una práctica significativa. En mi pieza, divido la pantalla en pequeñas barras horizontales, cada una correspondiente a una reproducción del plano secuencia de mí vestido como catrín, a las cuales doy distintos tiempos de desfase, de manera que, visualmente, el danzante

---

<sup>194</sup> Danzante de carnaval originario del estado de Morelos, patria chica de Emiliano Zapata y su principal zona de influencia.

<sup>195</sup> *ibid.*, p. 429.

se fragmenta conforme avanza el video (fotografía 74). Para el académico José Luis Barrios, la fragmentación corporal es una forma de lo que denomina “cuerpo grotesco”, en el cual opera una inscripción estética de desbordamiento de los límites corporales a través de las prominencias, los orificios, las excrescencias y el exceso.<sup>196</sup> En el caso de mi video, recurro exclusivamente a la fragmentación del cuerpo mediante la superposición parcial, en la pantalla, de las distintas capas de video progresivamente desfasadas en el tiempo en que inicia cada una.

Mi objetivo al recurrir a la fragmentación es cancelar una lectura basada en la carga referencial de identidad inherente al personaje como sujeto. La fragmentación del protagonista, a través de la superposición de capas de video de acuerdo con un desfase temporal, genera un efecto de desintegración cuyos fragmentos sobrepasan los límites corporales. Por una parte, la



Fotografía 74. Cuadro de video. Fragmentación corporal mediante numerosas capas de video desfasadas. “Manifiesto a los pueblos tlaxcaltecas. Emiliano Zapata”. Duración 4:23 min. 2011. Captura de pantalla.

disolución del cuerpo cancela la identificación del sujeto que ejecuta el pronunciamiento y el discurso queda como protagonista del video, en tanto es comprensible. El sujeto queda como un lugar indeterminado debido al colapso de su imagen corpórea, cito a Barrios:

“Es por ello que las mediaciones simbólicas de lo grotesco son configuraciones al extremo de la disolución del cuerpo como identidad subjetiva, a cambio del cuerpo como pura topografía de lo informe: lugar indeterminado y colapso del interior y el exterior”.<sup>197</sup>

De igual forma, cancelo, en ciertos momentos, la inteligibilidad del manifiesto zapatista. Decidí respetar el idioma original del texto del comunicado para hacer énfasis en su carácter de alteridad, pues no se trata de un idioma ampliamente conocido, suerte que comparte, desafortunadamente, con otras lenguas originarias de México. Para hacer comprensible este documento, incluyo en el

<sup>196</sup> Barrios, José Luis. *El cuerpo disuelto. Lo colosal y lo monstruoso*, Universidad Iberoamericana, México, 2010, p. 33.

<sup>197</sup> *ibid.*, p. 121.

video su traducción al castellano a modo de subtítulos que se deslizan de derecha a izquierda en el extremo inferior de la pantalla.

En ciertas ocasiones, la velocidad de desplazamiento del texto aumenta por la cantidad de palabras pronunciadas, así que la inteligibilidad se cancela y los subtítulos se convierten en una sucesión de signos tipográficos irreconocibles. De esta manera, el texto se comporta como el catrín que pronuncia el comunicado: su disolución integra a ambos elementos en una sola entidad audio-visual que integra al video como un pequeño mundo compuesto de fragmentos que han sobrepasado los límites de su identidad primigenia, cito nuevamente a José Luis Barrios:

“La fractura del límite entre el adentro y el afuera desvela una doble dimensión: la que afirma el cuerpo como fragmento y el fragmento como lugar, y la que disuelve la distancia entre el sujeto y el mundo por medio de la reintegración del primero con el segundo. Se trata de un desbordamiento del límite corporal a partir de sus flujos y de una invasión del mundo a través de los orificios del cuerpo. En este contexto, la alteridad se percibe como aquello que pone en crisis la identidad del sujeto y con ello el orden de la sociedad y la vida”.<sup>198</sup>

Sin embargo, al final del video reintegro el cuerpo del protagonista para marcar el final de la pieza (fotografía 75). Esta reintegración de la forma no es una vuelta a la identidad, porque la fragmentación recompone la totalidad, no es la misma del principio. Es una suerte de proceso de deconstrucción del cuerpo, donde queda de manifiesto que no se trata de una identidad sólida; sino de una composición de fragmentos que al evidenciarse son reconocidos como componentes, el entero ya no existe sino como fractal de fragmentos, como bien señala Omar Calabrese:

“Sólo fragmentando lo que ya se ha hecho, se anula su efecto y sólo haciendo autónomo el fragmento respecto a los precedentes enteros, la operación es posible. El fragmento se torna así en un material «desarqueologizado»: conserva la forma fractal debida a la ocasión, pero no se reconduce a su hipotético entero, sino que se mantiene en su forma ya autónoma”.<sup>199</sup>

---

<sup>198</sup> *ibid.*, p. 114.

<sup>199</sup> Calabrese, *op. cit.*, p. 102. (Corchetes del autor).

#### 4.2.1.1.5 Repetición

La postproducción es parte importante de este video. Repito varias veces la secuencia grabada de mí ataviado como catrín para lograr un efecto visual a partir del movimiento. De acuerdo con Carrere y Saborit, la repetición en la pintura es “la correspondencia de bloques pictóricos, parcial o total, que implica un grado de invariantes y variables manifiesto en uno o más niveles de expresión

pictórica.”<sup>200</sup> En el caso de esta pieza, se trata de la correspondencia parcial de capas de video cuya variable corresponde a un desfase progresivo del tiempo de la acción desarrollada en el plano secuencia.



Fotografía 75. Cuadro de video. Reconstrucción corporal. “Manifiesto a los pueblos tlaxcaltecas. Emiliano Zapata”. Duración 4:23 min. 2011. Captura de pantalla.

#### 4.2.1.2 “Free Software Definition. Richard Stallman”

El segundo video de la dupla “Comunicados” se titula “Free Software Definition. Richard Stallman” el cual, nuevamente, trata de un danzante de carnaval pronunciando el documento mencionado. Dicha definición, redactada por Richard Matthew Stallman<sup>201</sup> en 1986, forma parte de un movimiento de Software Libre, el cual pretende, a través de la *Free Software Foundation*, “preservar, proteger y promover la libertad de usar, estudiar, copiar, modificar y redistribuir programas de ordenador, así como defender los derechos de los usuarios de software libre.”<sup>202</sup>

Al igual que el manifiesto de Emiliano Zapata a los tlaxcaltecas, se trata de un llamado a la acción colectiva cuyo objetivo es la emancipación, en este caso, de las restricciones y control sobre las tecnologías computacionales y su conocimiento, considerándolas como un ejercicio de libertad de expresión. Enseguida expongo las figuras retóricas utilizadas en esta pieza de video.

---

<sup>200</sup> Carrere y Saborit, *op. cit.*, p. 239.

<sup>201</sup> Activista y programador estadounidense que fundó el movimiento de Software Libre.

<sup>202</sup> Stallman, Richard. *Definición de software libre en Sistema operativo GNU* [En línea] [Fecha de consulta: 9 de noviembre de 2011] Disponible en: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

#### 4.2.1.2.1 Alusión y cita

En este video aludo, nuevamente, a los comunicados del grupo de activistas cibernético *Anonymous* y cito la definición de software libre de Richard Stallman. En primer lugar, un danzante enmascarado realiza una mímica que sugiere el pronunciamiento del texto, de manera similar a los videos de *Anonymous* (fotografías 76 y 77). Esta similitud, que no una mera copia del formato, me permite hacer referencia a la fuente y al mismo tiempo otorgarle cierta autonomía a mi pieza. Así, pretendo situar esta obra dentro del contexto de producción y distribución de ese tipo de comunicados. Desde luego, la pieza requiere del conocimiento del espectador acerca de la agrupación de *hackers* para reconocer sus intersecciones formales y conceptuales, como señalan Carrere y Saborit a propósito de la alusión: “El *dar a entender* o *referir sin mencionar* que apunta vagamente al terreno *alusivo* puede ser mostrado en tantas ocasiones como la práctica comunicativa permita, con la necesaria participación del acervo del espectador.”<sup>203</sup>



Fotografía 76. Cuadro de video. Danzante pronunciando un comunicado. “Free Software Definition. Richard Stallman”. Duración 7:35 min. 2011. Captura de pantalla.



Fotografía 77. Cuadro de video. Sujeto enmascarado pronunciando un comunicado. Duración, fecha y ubicación URL variable. Disponible en: <youtube.com>. Captura de pantalla.

Como segunda parte, el video se desarrolla a partir del pronunciamiento de la definición de software libre, versión 1.122,<sup>204</sup> redactada originalmente por Richard Stallman. Inserto en el video el texto de la definición como una línea que divide horizontalmente a la pantalla por la mitad. Según el pronunciamiento, un software se considera “libre” cuando el usuario ejerce cuatro tipos de libertades, según Stallman:

<sup>203</sup> Carrere y Saborit, *op. cit.*, p. 439. (Cursivas de los autores).

<sup>204</sup> Stallman, *op. cit.*

- La libertad de ejecutar el programa como se desea, con cualquier propósito (libertad 0).
- La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y cambiarlo para que haga lo que usted quiera (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.
- La libertad de redistribuir copias para ayudar a su prójimo (libertad 2).
- La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros (libertad 3). Esto le permite ofrecer a toda la comunidad la oportunidad de beneficiarse de las modificaciones. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.<sup>205</sup>

A partir de estas cuatro libertades, desarrolladas más detenidamente en el texto íntegro de la definición, la cita del documento completo ofrece una perspectiva suficiente del movimiento de *Software Libre* sin comprometer la pieza de video como propaganda, como bien indican Carrere y Saborit, es: “un tomar prestado del archivo de imágenes de la historia de las *poses*, composiciones o temas, sin que ello suponga visitar los textos o cuadros, sino parte del proceso técnico manual-intelectivo de la práctica artística.”<sup>206</sup>

Cabe señalar que el idioma en el que está pronunciada la definición es el inglés, puesto que es la versión original; pero el texto es la traducción oficial en español. Asimismo, la alusión a los comunicados de *Anonymous*, mediante el formato de los mismos, tampoco compromete a la pieza, sino que la ubica en un contexto expresivo mediático pertinente a la temática desarrollada

#### 4.2.1.2.2 Ironía

Al igual que el video anterior, para esta pieza me atavié como danzante de carnaval, un charro, para ejecutar la mímica correspondiente a la pronunciación de la definición de *software libre* (fotografía 76). Elegí a este personaje para provocar un contraste irónico entre el contenido altamente tecnológico del texto (idea concebida) con una vestimenta configurada simbólicamente de acuerdo con un simbolismo mítico local (imagen percibida). De esta manera, expongo las contradicciones que planteamientos asociados con el desarrollo técnico de la moderni-

---

<sup>205</sup> *idem*. En los anexos 3 y 4 del presente documento incluyo la definición completa en inglés y español.

<sup>206</sup> Carrere y Saborit, *op. cit.*, p. 439. (Cursivas de los autores).

dad suscitan al ser ubicados en contextos parcialmente modernizados. Es decir, expongo la diferencia, ahora cito ampliamente a Carrere y Saborit:

“Esta ironía representa con la metáfora los tropos por salto, pues entre lo percibido y lo concebido no hay relación alguna de vecindad. Pero mientras que la metáfora y la alegoría requieren de la existencia de semas comunes (por ejemplo analogías formales) entre lo percibido y lo concebido (por muy vaga e imprecisa que sea la relación), en la ironía el salto que se produce no busca semejanzas ocultas sino que se dirige al lugar antitético de los significados opuestos”.<sup>207</sup>

#### 4.2.1.2.3 Repetición hiperbolizada

El trabajo de postproducción para esta pieza consistió en cubrir poco a poco la pantalla con 16 pequeñas pantallas del mismo video, cada una apareciendo en *fade in* por la esquina superior izquierda del espectador y la inferior derecha (fotografías 78 y 79). Este recurso alude a la idea de “copia” que aparece en el comunicado. El plano secuencia de cada una de las pantallas pequeñas es exactamente el mismo en todos los casos, para generar una textura visual enfatizada por el ritmo del movimiento del danzante, de acuerdo con Carrere y Saborit: “Hablamos entonces de *repetición hiperbolizada de la textura (hipertextura)*, y hasta de clímax en un sentido más concreto, el de una gradación que amplifica o atenúa los significados transmitidos [...]”<sup>208</sup> De esta manera, pretendo amplificar el significado de “copia” en la estructura visual del mismo video.



Fotografía 78. Cuadro del video “Free Software Definition. Richard Stallman”. Duración 7:35 min. 2011. Captura de pantalla.



Fotografía 79. Cuadro del video “Free Software Definition. Richard Stallman”. 2011. Duración 7:35 min. Captura de pantalla.

<sup>207</sup> *ibid.*, p. 429. (Paréntesis de los autores).

<sup>208</sup> *ibid.*, p. 248. (Cursivas y paréntesis del autor).

## 4.2.2 “¿Qué imitas de un personaje cuando portas su cosplay?”

Para el video “¿Qué imitas de un personaje cuando portas su cosplay?”, duración 5:36 minutos, eché mano de un cuestionario de aplicación personal de 15 preguntas directas y abiertas sobre hechos, que apliqué a varios *cosplayers* del Distrito Federal en la convención *ExpoMangaComic TNT*, celebrada en el Centro de Convenciones Tlatelolco, entre el 31 de octubre de 2010 y el 2 de noviembre del



Fotografía 80. Aplicación de cuestionarios y registro fotográfico en la convención ExpoMangaComic TNT. Centro de Convenciones Tlatelolco, Ciudad de México, 1 de noviembre de 2010.

mismo año (fotografía 80).<sup>209</sup> Una de las preguntas fue precisamente esa, porque remite a la personificación de los personajes y la elaboración de sus disfraces, como un eco de la idea nahua de *ixiptla*. En este caso, seleccioné las respuestas de doce encuestados, de las cuales aislé algunas frases para armar una estructura sonora, de manera similar a las técnicas de *sampleo* desarrolladas por compositores minimalistas como Steve Reich.<sup>210</sup> Además utilicé, como música de fondo para los créditos finales, la pieza titulada “Akihabara girl” del músico independiente mexicano Gecko.

### 4.2.2.1 Alusión

Elaboré esta pieza de video de acuerdo con la estética de los juegos de video de 16 bits; específicamente, con las pantallas de diálogo, tal como lo hice en la serie de pinturas “Gracias por la danza”. Estas pantallas se caracterizan por presentar a un personaje dialogando con otro o con el jugador. Para ello, en el monitor aparece la imagen del conversador pronunciando su alegato; se escucha el audio del mismo y en el extremo inferior de la pantalla aparece una pequeña imagen del personaje seguida de su pronunciamiento transcrito como texto (fotografía 81). Ocupé ese

<sup>209</sup> Dicho cuestionario se expone en el anexo 5 del presente documento.

<sup>210</sup> Compositor estadounidense nacido en 1936 y uno de los fundadores del minimalismo musical, pionero en la composición para cinta magnética a partir de grabaciones de campo.

mismo formato para presentar a cada *cosplayer* que entrevisté (fotografía 82). De ese modo, hice referencia a los video juegos sin tener que utilizar secuencias tomadas directamente de alguno de ellos, tal como Alberto Carrere y José Saborit definen a la alusión: “dar a entender o referir sin mencionar.”<sup>211</sup> Además, este tipo de entretenimiento forma parte sustancial de la subcultura del *cosplay* porque, como detallé en el tercer capítulo del presente documento, es una de las fuentes que provee a dicha actividad de disfraces para elaborar e interpretar.



Fotografía 81. Cuadro del video juego “Class of Heroes 2”. ©Atlus, 2009. Captura de pantalla.



Fotografía 82. Cuadro del video “¿Qué imitas de un personaje cuando portas su cosplay?”. Duración 5:36 min. 2011. Captura de pantalla.

#### 4.2.2.2 Fragmento y repetición

Este es otro trabajo meticuloso de edición de video; para llevarlo a cabo, extraje algunos fragmentos de las encuestas que apliqué, y que grabé en video, a 12 *cosplayers* en el evento de *ExpoMangaComic TNT*, celebrado en el Centro de Convenciones Tlatelolco en la Ciudad de México los días 31 de octubre, 1 y 2 de noviembre de 2010. Este cuestionario constó de 15 preguntas y una de ellas fue “¿qué es lo que imitas de un personaje cuando portas su *cosplay*?” Los *cosplayers* incluidos en mi video son, por orden de aparición: Verónica Julián, Ernesto Rodríguez, Jéssica Armendariz, Óscar Rodríguez González, Rosa María Durán Rentería, Carlos Eduardo Cañas, David Ramírez Gallegos, Natalia G. González Alarcón, Víctor A. Constante Durán, Alejandra Díaz, Minerva Cruz y Carla Guerrero. Todos ellos portan *cosplay* de diversos personajes del entretenimiento mediático estadounidense y japonés; a excepción de Minerva Cruz, quien viste como la Calavera Catrina de Diego Rivera.

<sup>211</sup> Carrere y Saborit, *op. cit.*, p. 439.

La fragmentación y la repetición son figuras de expresión visual, y como tales, su naturaleza semántica referencial se basa en su propia manifestación. En primer lugar, la fragmentación parte del disfrute de la individualización de los fragmentos y también cancela la continuidad. En este sentido, Carrere y Saborit indican que el fragmento implica una “estética de la recepción”: “Ésta consiste en la ruptura casual de la continuidad y de la integridad de la obra y en el gozo de las partes así obtenidas y hechas autónomas.”<sup>212</sup>

No obstante, la fragmentación a la cual recurro no cancela del todo la continuidad de la pieza porque su objetivo es desarrollar la estructura sonora a partir de las frases “ser el personaje” y “si me parezco en su complexión”, éstas resumen la mayoría de respuestas obtenidas y remiten a la idea de *ixiptla* como proceso de manifestación de un numen.

En segundo lugar, este video consiste en la generación de estructuras sonoras y patrones visuales de movimiento a partir de la repetición continuada de fragmentos, frases, de las respuestas ofrecidas por los *cosplayers* (fotografía 83). En el terreno musical, estos fragmentos se denominan *sample*, es decir: “un archivo digital de sonido que contiene un breve evento sonoro, algunas veces tomado de una pieza musical grabada, que es incorporado en una nueva pieza de música.”<sup>213</sup> Sin embargo, ocasionalmente incluyo frases de respuestas a otras preguntas como “¿qué es lo que más disfrutas cuando haces *cosplay*?” y “¿disfrutas eso mismo en alguna otra actividad?”



Fotografía 83. Cuadro del video “¿Qué imitas de un personaje cuando portas su cosplay?”. Duración 5:36 min. 2011. Captura de pantalla.

<sup>212</sup> *ibid.*, p. 104.

<sup>213</sup> Cox, Christoph y Warner, Daniel. *Audio Culture. Readings in modern music*, Continuum, Nueva York, 2004, p. 415. “[...] a digital sound file containing a brief sound event, often taken from a piece of recorded music, that is incorporated into a new piece of music.” Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

La repetición y superposición de las frases “ser el personaje” y “si me parezco en su complejión” componen un patrón rítmico sencillo y ajeno a los cánones de composición musical. Mi objetivo al utilizar este recurso es aprovechar las cualidades sonoras y visuales de los fragmentos para desarrollar patrones audio visuales uniformes. De esta manera, pretendo resaltar las respuestas de cada uno de los encuestados, las cuales funcionan como particularización metafórica de la idea de *ixiptla* y su recomposición configura la pieza de video.

Así, las respuestas de los *cosplayers* aparecen como un solo video compuesto por la multiplicidad de testimonios, como señalan Carrere y Saborit: “El placer, en todos estos casos, consiste en la *extracción* de los fragmentos de sus contextos de pertenencia y en la eventual recomposición dentro de un marco de «variedad» o de multiplicidad.”<sup>214</sup> Éste es, precisamente, el fin que persigue la práctica musical del *sampleo*; aunque mi pieza, como ya lo aclaré, no presenta ningún tipo de composición perteneciente a dicha disciplina.

Ahora bien, la fragmentación y repetición de los plano secuencia de las encuestas operan principalmente en el tiempo; sin embargo, los cuerpos de los *cosplayers*, contenidos en ellos, son igualmente afectados por estas figuras de expresión visual. La fragmentación y la repetición continuas transmutan la naturaleza performativa de los cuerpos, de desenvolvimiento orgánico a un “delirio maquínico”.<sup>215</sup> Es decir, el cuerpo, hecho máquina, se convierte en una forma material del tiempo, como una suerte de tic-tac concreto de un metrónomo o un reloj. Asimismo, la referencialidad icónica a los juegos de video desterritorializa el cuerpo orgánico y lo reterritorializa en una corporeidad electrónica. La aparición y desaparición repentinas, repetidas y continuas de los cuerpos es su manera de estar en el mundo, como bien indica José Luis Brea:

“Como imágenes mentales —las imágenes de nuestro pensamiento—, las electrónicas sólo están en el mundo *yéndose*, desapareciendo. Por lo menos están, pero siempre dejando de hacerlo. Como lo espectral, su ser es el de las *apariciones* —y, como ellas, se apresuran rápido a abandonar la escena en que comparecen—.”<sup>216</sup>

<sup>214</sup> Carrere y Saborit, *op. cit.* (Cursivas y corchetes de los autores).

<sup>215</sup> Barrios, *op. cit.*, p. 227.

<sup>216</sup> Brea, *op. cit.*, p. 67. (Guiones y cursivas del autor).

Este “estar en el mundo *yéndose*” es la materialidad del tiempo manifestada en los cuerpos fragmentados y repetidos de los *cosplayers*. Sus cuerpos orgánicos se confunden con la máquina, unos devienen en otros, son organismos cibernéticos. Sin embargo, a través de ellos fluye la inmanencia de lo humano y sus producciones, como apunta Barrios:

“Se trata de una suerte de materialismo ontológico que demuestra que las máquinas son una suerte de cuerpos sin órganos, cuya mecanicidad no responde a la insuficiencia de lo humano, sino al flujo, a la tensión que la vida establece entre impulso y simbolización técnica del mundo”.<sup>217</sup>

Las posibilidades y recursos que ofrece la tecnología, en el caso de mi video la imagen electrónica, para sobrepasar los límites corporales y psicológicos traen a la mente la idea de “nueva carne” que el cineasta David Cronenberg expone en su película *Videodrome* (1982).<sup>218</sup> Sin embargo, en 1978 Nam June Paik ya había pronunciado su famosa sentencia: “La piel se ha convertido en una interfaz inadecuada para la realidad. La tecnología se ha convertido en la nueva membrana de la existencia del cuerpo.”<sup>219</sup> La asociación de la tecnología con la “carne” o la “membrana del cuerpo” es un antecedente con el que puede relacionarse mi propuesta de tratar la idea nahua de *ixiptla*, “el dueño de la piel”, mediante el video y sus posibilidades técnicas de edición para extender los límites del cuerpo y sus implicaciones formales y conceptuales en la obra.

#### 4.2.3 “Intervención en el espacio de una convención de historietas”

Finalmente, presento el video “Intervención en el espacio de una convención de historietas” duración 3:21 minutos, en el cual registro una acción ejecutada por José Luis Quistiano Lara, un compañero danzante, y yo en la convención de historietas *La Mole ComicCon* del 26 de julio de 2013 llevada a cabo en el Centro de Convenciones Expo-Reforma de la Ciudad de México. El propósito

---

<sup>217</sup> Barrios, *op. cit.*, p. 230.

<sup>218</sup> *ibid.*, pp. 218-220.

<sup>219</sup> Art Gallery NSW, *1976 Charlott Moorman and Nam June Paik*, [En línea] [Fecha de consulta: 22 de mayo de 2016] Disponible en: [http://archive.artgallery.nsw.gov.au/\\_\\_data/page/13844/Kaldornotes\\_Moorman-Paik.pdf](http://archive.artgallery.nsw.gov.au/__data/page/13844/Kaldornotes_Moorman-Paik.pdf) “Skin has become inadequate in interfacing with reality. Technology has become the body’s new membrane of existence.” Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

de esta acción fue generar el encuentro de alteridades entre los disfraces del carnaval de Tlaxcala y del *cosplay*, en el territorio mismo de una convención y concretar mi propuesta en el espacio y situación vivencial.

Esta pieza está basada en el fenómeno socio cultural de la celebración del carnaval, por parte de los migrantes tlaxcaltecas, en los Estados Unidos de Norteamérica. Como sucede en otras entidades de la República Mexicana y de Iberoamérica, la falta de oportunidades laborales y los bajos salarios obligan a muchas personas a buscar un mejor nivel de vida en el llamado “sueño americano”; aunque para ello tengan que abandonar su tierra natal. No obstante, muchos de ellos se llevan consigo las danzas de sus respectivas comunidades, para ejecutarlas cada año en su nueva residencia.

La celebración se lleva a cabo entre los meses de junio y julio<sup>220</sup> y se organizan entre paisanos, piden permiso al ayuntamiento, así como a los departamentos de policía y bomberos, y rentan algún recinto para albergar al evento. Así como en sus lugares de origen, los migrantes organizan ensayos, elaboran sus indumentarias, preparan banquetes y difunden su celebración (fotografía 84). La presentación de las danzas tiene lugar en canchas de basquetbol, estacionamientos, salones de fiestas, clubes de baile o atrios de iglesias. Muchos tlaxcaltecas forman una familia en Estados Unidos; pero inculcan la celebración y las danzas a sus hijos nacidos en aquel país. Algunas localidades donde se celebra año con año son: Bronx, Nueva York; New Heaven, Connecticut; Plainfield, Nueva Jersey; Philadelphia, Pennsylvania; Chicago, Illinois y Phoenix, Arizona, entre otros. Sobre este fenómeno específico de migración tlaxcalteca existen algunas notas de



Fotografía 84. Poster promocional de la celebración del carnaval de Tlaxcala en Chicago, Estados Unidos. Fuente: Facebook, usuario “Carnaval tlaxcala en chicago il”. 10 de junio de 2016. <<https://www.facebook.com/Carnaval-tlaxcala-en-chicago-il-983899481643333/>>

<sup>220</sup> No celebran el carnaval en la fecha correspondiente porque, en Estados Unidos, entre febrero y marzo todavía hay nevadas o nieve acumulada en las calles.

periódicos estadounidenses<sup>221</sup> y documentales en video;<sup>222</sup> desafortunadamente, a la fecha de redacción de este documento de tesis, todavía no se han publicado estudios académicos profundos al respecto.

La mayoría de los migrantes ejecutan las danzas de la zona sur de Tlaxcala y la indumentaria correspondiente es la del “charro”, porque provienen de comunidades de dicha región. De manera que, simbólicamente, el charro fue el personaje del carnaval tlaxcalteca (sociedad subordinada) que irrumpió en el espacio estadounidense (sociedad hegemónica) para reclamar un lugar, aunque periférico. Consecuentemente, elegí ese atuendo para llevar a cabo la acción documentada en mi video: los danzantes manifiestan el asalto de un lugar ajeno para ellos, por lo que su presencia está siempre desencajada (fotografías 85 y 86).

Durante la acción, la reacción de los asistentes, *cosplayers* y expositores ante la asistencia de mi compañero y mía, ataviados como charros danzantes, fue diversa. Algunos, efectivamente, la acusaron de estar fuera de lugar; a otros les pareció graciosa y unos pocos la entendieron como un gesto nacionalista (aunque esa no fue mi intención). El común denominador fue la sorpresa. La intervención duró aproximadamente cuatro horas, durante las cuales recorrimos el recinto y nos tomamos fotografías con los visitantes y *cosplayers*. Reterritorializamos la práctica del cosplay de acuerdo con las características conductuales de un danzante de carnaval, nos vinculamos con el *modus operandi* de los *cosplayers*. Hicimos del *cosplay*



Fotografía 85. Cuadro del video “Intervención en el espacio de una convención de historietas”. Duración 3:21 min. 2013. Captura de pantalla.



Fotografía 86. Cuadro del video “Intervención en el espacio de una convención de historietas”. Duración 3:21 min. 2013. Captura de pantalla.

<sup>221</sup> Decker, Geoffrey. *Hispanics identifying themselves as indians*, en *The New York Times* [En línea] 3 de julio de 2011 [Fecha de consulta: 18 de junio de 2016] Disponible en: [http://www.nytimes.com/2011/07/04/nyregion/more-hispanics-in-us-calling-themselves-indian.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2011/07/04/nyregion/more-hispanics-in-us-calling-themselves-indian.html?_r=0)

<sup>222</sup> Cisneros Rivera, Fidela. *El carnaval migrante*, La otra producción, 2010 [En línea] [Fecha de consulta: 21 de febrero de 2012] Disponible en: <https://www.youtube.com/user/laotraproduccion/videos>

carnaval, pintamos al *cosplay* de nuestro color, como afirman Gilles Deleuze y Félix Guattari:

“El mimetismo es un mal concepto, producto de una lógica binaria, para explicar fenómenos que tienen otra naturaleza. Ni el cocodrilo reproduce el tronco de un árbol, ni el camaleón reproduce los colores del entorno. La Pantera Rosa no imita nada, no reproduce nada, pinta el mundo de su color, rosa sobre rosa, ese es su devenir-mundo para devenir imperceptible, asignificante, trazar su ruptura, su propia línea de fuga, llevar hasta el final su «evolución paralela».”<sup>223</sup>

En este punto, comparto el punto de vista de los filósofos sin ver afectados mi planteamiento y marco conceptual. Porque la performatividad de la obra me permite replantear posturas de mi vida personal y comunitaria en sus instancias mismas, más allá de lo que el trabajo puramente teórico me ofrece. De esa manera, mi compañero y yo, que pertenecemos a un grupo comunitario de danzantes, fuimos el Otro en el contexto de la convención de historietas y llevamos la negociación de nuestra alteridad hacia su devenir *cosplayer* e hicimos que la cultura subordinada irrumpiera en el panteón de los héroes míticos de la cultura hegemónica.

---

<sup>223</sup> Deleuze y Guattari, *op. cit.*, p. 26. (Corchetes de los autores).

# Conclusión



A lo largo de mi investigación, encontré muchos cruces de caminos entre el carnaval de Tlaxcala, la práctica del *cosplay* y mi proceso de creación artística, los cuales organicé de acuerdo con la *negociación de alteridades*. Por una parte, en el carnaval y en el *cosplay* se configuran agenciamientos de procesos de expresión para domesticar a la cultura dominante. Para ello se seleccionan repertorios iconográficos (personajes del entretenimiento mediático) los cuales son desterritorializados y reterritorializados en los contextos culturales, de una y otra práctica, con el objetivo de integrarlos y hacerlos funcionar dentro de la vida local.

Por otra parte, en mi proceso creativo, seleccioné elementos iconográficos de una y otra cultura, carnaval y *cosplay*; los extraje de su contexto para insertarlos dentro de mi obra. De esta manera, abordé el tema de acuerdo con las propiedades técnicas, matéricas, visuales y referenciales de la pintura y el video. En el carnaval y en el *cosplay*, la *negociación de alteridades* encuentra su campo de batalla y su concreción en los disfraces; asimismo, en el arte, la obra es el campo de batalla y la concreción del proceso de creación. Por lo tanto, el proceso que siguen el carnaval, el *cosplay* y la actividad artística, cada uno a su manera, demuestra que la negociación puede aprovecharse como una estrategia creativa.

Estos cruces de caminos son evidencia de que el carnaval, el *cosplay* y la obra de arte son dimensiones paralelas de un universo creativo emanado de la necesidad de expresar experiencias de vida; no son el reflejo de unos y otros. Dichas dimensiones comparten ciertas determinantes, estrategias e intereses; pero cada una las resuelve de acuerdo con sus propias necesidades y sistemas de expresión. En el carnaval, los disfraces se resuelven incorporando a los personajes de la ficción mediática dentro de los marcos establecidos por la fiesta y por la ambigüedad del relato mítico que la funda. El *cosplay*, en la Ciudad de México, adopta los disfraces de súper héroes tal como son; pero los reterritorializa espontáneamente

para hacer participar a su cultura materna en la “modernidad” y para introducir a la cultura dominante dentro del contexto local. El carnaval aprovecha siglos de experiencia comunitaria en la configuración de agenciamientos de procesos de expresión; el *cosplay*, apenas el entusiasmo de su relativa novedad.

Mientras tanto, mi obra para este proyecto es una línea de fuga que parte del estudio de ambos fenómenos culturales. Además, en ella, la *negociación de alteridades* se manifiesta en características pictóricas, como técnicas, materiales, recursos retóricos e iconografía. En consecuencia, mi producción no es una ilustración de la investigación realizada sobre la configuración de disfraces, ni es pintura costumbrista que representa ambas prácticas festivas. Más bien traza, junto con la investigación y con los fenómenos mismos, un mapa que cartografía a la *negociación de alteridades* como un proceso de creación destinado a la producción de obra.

De esta manera, mi proyecto pone de manifiesto la dimensión creativa surgida del encuentro con la otredad; a diferencia de las posturas esencialistas e ideológicas, quienes califican a la incorporación de los productos visuales ajenos como “contaminación y traición a la patria”. La *negociación de alteridades* no es la normalización servil de la hegemonía; sino la denuncia de su imposición e incompatibilidad con ciertas formas culturales locales, es una primera línea de reacción y defensa simbólica en el terreno del imaginario.

Además, la negociación entre alteridades, horizontales y no colonialistas, abre la puerta a la vinculación con el Otro en lugar de su apropiación. Posibilita el diálogo no sólo entre individuos, sino entre maneras diversas de expresión y resolución plástica, así genera un proceso creativo compuesto por muchos procesos. Asimismo, permite la vinculación con fenómenos socio-culturales con los cuales pueda establecer conexiones en cualquiera de sus dimensiones, a lo que Joseph Beuys denominó “un organismo social como obra de arte”,<sup>224</sup> así desdibuja la línea divisoria entre el “arte culto” y las manifestaciones expresivas comunitarias. Esta cualidad me permitió desarrollar un proceso de creación en el cual mi obra se desarrolla independiente y, al mismo tiempo, de manera horizontal con los fenómenos socio-culturales de los que se nutre y con los cuales funciona, participando en “un mundo de mundos”, como expuso Eduardo Galeano:

---

<sup>224</sup> Beuys, Joseph. *I am searching for a field character en Energy plan for the western man. Joseph Beuys in America*, Kuoni, Karin (Compilador), 21-23, Four Walls Eight Windows, Nueva York, 1993, p. 21. “A social organism as a work of art”. Traducción al español de José Fernando Serrano Pérez.

“Lo mejor que el mundo tiene está en los muchos mundos que el mundo contiene, las distintas músicas de la vida, sus dolores y colores: las mil y una maneras de vivir y decir, creer y crear, comer, trabajar, bailar, jugar, amar, sufrir y celebrar, que hemos ido descubriendo a lo largo de miles y miles de años”.<sup>225</sup>

Sin embargo, no todo fue miel sobre hojuelas. Durante mi investigación me topé con algunas dificultades de carácter bibliográfico. Las investigaciones sobre el tema del *cosplay* en México son escasas y lo mismo sucede con el tema del carnaval de Tlaxcala y las pocas que existen están condicionadas por la versión oficial del gobierno, basada en meras especulaciones. Por lo tanto, en el capítulo 3, propongo algunos aspectos de estudio: cuatro manifestaciones del Otro en los disfraces de danzantes y dos maneras de reterritorializar la otredad en la práctica del *cosplay*. Cuando un investigador se enfrenta a tales situaciones, el trabajo de campo es vital para la culminación satisfactoria del proyecto.

Por otra parte, los textos antropológicos sobre el estudio de culturas no occidentales están realizados, generalmente, desde la perspectiva de un observador occidental; por lo que se obtiene una visión de estas culturas desde la hegemonía. En consecuencia, tuve la difícil tarea de invertir los papeles para hablar de la hegemonía como el Otro. Lo cual no significó un gesto de revancha; sino una necesidad de estudiar la *negociación de alteridades* desde una perspectiva distinta, acorde con mis fenómenos de estudio.

En este punto, el camino del artista se cruza con el camino del etnólogo. Como bien señala Hal Foster, para trabajar de manera horizontal en el tipo de propuestas como la que presento, es necesario sumergirse dentro de las culturas y aprender sus códigos expresivos lo suficientemente bien como para cartografiarlos.<sup>226</sup> Pero, a diferencia del etnólogo que debe esforzarse por mantener una cierta distancia con respecto al grupo que estudia, para no afectar las prácticas de su interés y procurar una cierta objetividad, el artista puede entrar y salir de las prácticas que le interesan, si es que el grupo lo acepta. Esta situación le permite incorporar los agenciamientos de expresión comunitarios a su propia vida y actividad artística, recurriendo, precisamente, a una estrategia de negociación con la alteridad. Sin embargo, es menester respetar los códigos expresivos y de comportamiento en la convivencia con el grupo al que se accede y, sobre todo, evitar,

---

<sup>225</sup> Galeano, Eduardo. *Patatas arriba. La escuela del mundo al revés*, Siglo XXI Editores, México, 2004, p. 25.

<sup>226</sup> Foster, Hal. “El artista como etnógrafo”, en *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Akal, Madrid, 2001, p. 201.

parafraseando a Foster, una proyección ideal sobre el campo del otro al cual se le pide que refleje en su propio ser auténticamente artístico.<sup>227</sup>

Para sortear dicha situación, procuré mantener tanto mi análisis teórico como mi obra en una condición independiente pero horizontal. Sin embargo, mi obra desterritorializa al carnaval y al *cosplay*; mientras que éstos reterritorializan mi obra, así como, según Deleuze y Guattari, el libro y el mundo forman un rizoma.<sup>228</sup> Un rizoma es un organismo vivo, como lo es la cultura y la obra de arte en tanto ésta dialoga con su entorno y funciona con él. Y como todo ser viviente, funcionan para seguir viviendo. En este proceso, el artista es una extensión de la vida de su propia cultura.

---

<sup>227</sup> *ibid.*, p. 188.

<sup>228</sup> Deleuze y Guattari, *op. cit.*, pp. 10-14.

## Anexo 1

# Manifiesto zapatista en idioma náhuatl a los pueblos tlaxcaltecas (1918)



**P**aleografía de Miguel León Portilla. Fuente: Miguel León Portilla, *Los manifiestos en náhuatl de Emiliano Zapata a la División Arenas y pueblos tlaxcaltecas*, Tlaxcala: Gobierno del Estado de Tlaxcala, Fideicomiso Colegio de Historia de Tlaxcala, 2008, pp. 84-94.

Tlanahuatil-Panoloani

An altepeme de non cate itech nin tlalpan de netehuiloia den tlanawatiani Arenas.

Axcan, cuan nonques tlalticpac-chanéhque de non altepeme tlami qui tzetze-loa neca tilitic amocuali nemiliz carransista, no yolo pahpaqui

Ihuan itech nin mahuiztica, intoca netehuiloanime tlatzintlaneca, ihuan nan mech titlanilía ze páhpaquiliztica-tláhpaloli huan ica nochí noyolo ni quinyolehua nonques altepeme, aquíhque cate qui chihuazque netehuiliztle ipampa meláhqui tlanahuatil ihuan ámo nen mo tenecahuilia, quitlah-tlaczazque nen mo cualinemiliz.

Ti quin tlahpaloa nonques netehuiloanime tlen mo cuepan ican, nin yolo-pa-quiliztica-tequi, ihuan qui ixnami qui in nexicoaliztle, ipan non huei netehuile tlen aic hueliti tlami ni an aic tlamiz; zeme ica nitlamiliz in tilitic oquich-tlanahuatiani, de neca moxicoani, tecamocaya, de non zemihcac te ixcuecampa tlen itoca Venustiano Carranza, que quimahuiz quixtia in netehuiliztle, ihuan quipinahtía totlalticpac-nantzi, “México”, zeme qui mahuizpolóhtica.

Tehuanti, tlalxelóhca-netehuialonime, tic páhpaquiliz-ita cuac nan huitze ihuan nan quimiactilia aquihque quitláhtani tlali, ihcon ti mo nechicóhtázque ihuan ti mo zepam-palehuizque, non aquihque aic o ti xexelihtaz-quiaya.

Nonques altepeme tlen mochih-chicahua huan qui ixnamiqui nonque huéh-hueitin tlapialoanime-quixtianos ihuan den nonques altepe-tecamocayáhque; nonques tlaltequipanóhque, tlen amo qui nencahua nin mahuizticatequi de qui ixnamiquizque, non tech tláhilita zemanahuac, to yolo pahpaqui ihuan ti quin matlaxcalhuia ihuan ti quin celia, axcan cuac huitze to nahuac ihuan mo ixcuepan den tlahtlanahuatiani Carranza, amocuali ihuán moxicoani, tlen nan mech piaya ica necayahualiztle.

Axcan cuac nan hual mo cuepan, nan hual tentigue de chihchicahualiztle ihuan páhpaquiliztle, nan qui chica-huaquihue ninque oquich-netehuloanime.

Nochtin nonque altepeme, nochtin nonques tlaltequipanóhque, ti quin yolehua, man mocetlica to nahuac, ihuan tic yolihuitizke zan ze netehuiztle, man ti néhnemica ica nepalehuiztle de namehuanti, ixpan necate tecamocayahque ihuan qui máhca yo,

qua palehuía tlen in huaxca tlaltequihua-quixtianos ihuan motocayotía netehuiloanime, iquac amitla in chihca, zan qui tlacachihua neca amo cuali tlayecanqui.

Man ti tlathuica ihuán amo ti mo zehuica, ihuán to huaxca yes in tlatl-tlactli, te huaxca oyeya to colhuantzitzihua, ihuan matexoxopilme tech quixtilique, itencopa nin tonameyo de necate o papanoque, tlatlanahuatiani; man tic zepan áhcocteca ica maitl tlecoahuac, ihuan ica to yolo-chicahualiz, neca cualtzi tlachicanaloni mo to cayotía estandarte, den to mahuizóhcáyotl, ihuan to maquixtihcayotl titlaltequipanohque; man ti tlathuica ihuan ti quin tlanizque aquihque yancuic mahcoquizque de quin palehuizque non tetlalquiquixtilihque, de non mo huei tomin chihua ican tequitl den to ampoa.

Ihuan de nonque hacienda-tecamocayahque yéhua non to tequi-mahuizo, tla tic nequi techtocayotizque de oquichti-cuali in nemiliz, ihuan huel neli cuali altepec-chanehque.

Nin Cuartel General quin cuitlahuiltía nonques altepeme ihuan nochtin chanehque amo quin mixotía oquich-tepoztlatoponianne, ihuán non oquichti tlen amo aca inahuac mocalactía, huel huei cuali-inemiliz, ihuan qui piazque nochi nin chicahualiz itech in temaquixti-oquich- tlathuialonime, tal tel nan cate ica non tlanequiliztli, nepechtecaliztli, yolóhtiliztli, ihuan necetiliztli, a nin huelneli huei de ipheualóhca netehuiztli ihuán nin cal-tlanahuatiani, huel neli de nochtin netehuiloanime itencopa hual tech, ixpantia.

Axcan ocachi que me aic monequi ti mo zepampalehuizque ica nochi to yolo, ihuan ica nochi totoyoquiliztli itech i non huei tequitl de necetiliztli mahuiztic, huelneli, de necate tlen qui pehualtihque netehuiztle, tlen qui yolohpia chipahuac nin' pehualoni, ihuán ámo qui poloa nin neltocaliz de cuali-ilnemiliz.

Reforma, Libertad, Justicia y Ley.

El General en Jefe del Ejército Libertador:

Emiliano Zapata.



## Anexo 2

# Traducción del manifiesto zapatista en náhuatl al castellano



Traducción de Miguel León Portilla. Fuente: Miguel León Portilla, *Los manifiestos en náhuatl de Emiliano Zapata a la División Arenas y pueblos tlaxcaltecas*, Tlaxcala: Gobierno del Estado de Tlaxcala, Fideicomiso Colegio de Historia de Tlaxcala, 2008, pp. 84-94.

Aviso que se transmite

Vosotros, pueblos de aquellos junto a la tierra de donde se combatía del Jefe Arenas.

Ahora, cuando esos habitantes de la tierra de aquellos pueblos acaban de sacudir aquella negra mala vida carrancista, mi corazón se alegra y por ello mi corazón con dignidad, en nombre de los que combaten subordinados, y a vosotros os envío un saludo con alegría y con todo mi corazón invito a esos pueblos, aquellos que harán la lucha por un recto mando y no vanamente otorguen su palabra, harán a un lado en vano su buena forma de vida.

Saludamos a aquellos buenos luchadores que se vuelven de allí, con alegría de su corazón al esfuerzo, y hacen frente a la envidia, en ésta nuestra gran lucha que nunca puede acabar ni nunca acabará, [sino cuando] conjuntamente con ella acabe el negro mandón de hombres, aquel envidioso, que se burla de la gente, de allí siempre hace dar vuelta al rostro de la gente, que su nombre es Venustiano Carranza, que hace salir afrentada a la lucha y la avergüenza a nuestra madrecita la tierra, “México”, conjuntamente la deshonra.

Nosotros, porque se dividan las tierras luchadores, vamos con alegría cuando vosotros venís y os sumáis a aquellos que demandan tierras, con ello nosotros for-

taleceremos y conjuntamente nos ayudaremos, quienes nunca nosotros debíamos habernos separado.

Aquellos pueblos que se mantienen fuertes y se enfrentan a aquellos muy grandes poseedores de tierras-cristianos y de aquellos pueblos a los burladores; esos que siguen afanados, que no han abandonado vanamente ese hermoso trabajo de enfrentárseles, a los que a nosotros nos detestan en el mundo, nuestro corazón se alegra y nosotros les aplaudimos y nosotros los recibimos ahora cuando vienen a nuestro lado y vuelven su rostro al del muy mandón Carranza, no bueno y envidioso, que a vosotros os tenía con engaño.

Ahora, cuando vosotros habéis venido a cambiar, y os acercáis colmados de la gran fuerza y de la grande alegría, vosotros os hacéis fuertes, los que [soís] hombres revolucionarios.

Todos aquellos pueblos, todos esos que trabajan la tierra, a los que nosotros invitamos, que se reúnan a nuestro lado y nosotros daremos vida a una sola lucha, para que nosotros andemos con ayuda de vosotros y nosotros, frente a aquellos burladores de la gente y que dan allá, ayudan en sus propiedades a los poseedores de tierras-cristianos y que se llaman revolucionarios, cuando en ninguna cosa [están] firmemente, sólo los engendró aquel no buen guía [de ellos].

Que sigamos luchando y no descansemos y propiedad nuestra será la tierra, propiedad de gentes, la que fue de nuestros abuelitos, y que dedos de patas de piedra que machacan nos han arrebatado, a la sombra de aquellos que han pasado, que mucho mandan; que nosotros juntos pongamos en alto, con la mano en sitio elevado y con la fuerza de nuestro corazón, ese hermoso que se toma para ser visto, se dice estandarte de nuestra dignidad y nuestra libertad [de] nosotros trabajadores de la tierra; que sigamos luchando y venzamos a aquellos que de nuevo se han encumbrado, de los que ayudan a los que han quitado tierra a otros, de los que para sí ganan dinero hacen con el trabajo de los que son como nosotros y de aquellos burladores en las haciendas, ese nuestro deber de honra, si nosotros queremos nos llamen hombres de buena vida, y bien en verdad buenos habitantes del pueblo.

Este Cuartel General exhorta a esos pueblos y a todos [sus] habitantes, a los no inscritos, hombres que agitan el arma y también a esos hombres que no al lado de alguien se han metido, bien grande buena su vida y guardarán toda su fuerza, por la que son los que liberan a la gente, los hombres revolucionarios, si en verdad estáis con voluntad, respeto, fidelidad y unificación, vosotros a los muy verdaderos, grandes sus principios de la lucha y del que en casa manda, muy verdadera, grandes de todos los que luchan y por ello nos lo manifestéis.

Ahora pues, de algún modo, más que nunca, se necesita que ayudemos unidos, con todo nuestro corazón, y con todo nuestro empeño, en ese gran trabajo de la unificación maravillosa, bien verdadera, de aquellos que empezaron la lucha, que guardan en su corazón puros esos principios y no pierden la fe de la vida buena.

Reforma, Libertad, Justicia y Ley  
El [General] en Jefe del Ejército Libertador  
Emiliano Zapata



## Anexo 3

# Definición de software libre en idioma inglés



Autoría de Richard Stallman. Fuente: <<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>> Consultado el 5 de octubre de 2011.

### Free Software Definition

We maintain this free software definition to show clearly what must be true about a particular software program for it to be considered free software.

“Free software” is a matter of liberty, not price. To understand the concept, you should think of “free” as in “free speech,” not as in “free beer.”

Free software is a matter of the users’ freedom to run, copy, distribute, study, change, and improve the software. More precisely, it refers to four kinds of freedom, for the users of the software:

- Freedom 0: The freedom to run the program, for any purpose.
- Freedom 1: The freedom to study how the program works, and adapt it to your needs. (Access to the source code is a precondition for this).
- Freedom 2: The freedom to redistribute copies so you can help your neighbor.
- Freedom 3: The freedom to improve the program, and release your improvements to the public, so that the whole community benefits. (Access to the source code is a precondition for this).

A program is free software if users have all of these freedoms. Thus, you should be free to redistribute copies, either with or without modifications, either gratis or charging a fee for distribution, to anyone anywhere. Being free to do these things means (among other things) that you do not have to ask or pay for permission. You should also have the freedom to make modifications and use them privately in your own work or play, without even mentioning that they exist. If you do publish your changes, you should not be required to notify anyone in particular, or in any particular way.

The freedom to use a program means the freedom for any kind of person or organization to use it on any kind of computer system, for any kind of overall job, and without being required to communicate subsequently with the developer or any other specific entity. The freedom to redistribute copies must include binary or executable forms of the program, as well as source code, for both modified and unmodified versions. (Distributing programs in runnable form is necessary for conveniently installable free operating systems.) It is OK if there is no way to produce a binary or executable form, but people must have the freedom to redistribute such forms should they find a way to make them.

In order for freedoms 1 and 3 (the freedom to make changes and the freedom to publish improved versions) to be meaningful, one must have access to the source code of the program. Therefore, accessibility of source code is a necessary condition for free software.

In order for these freedoms to be real, they must be irrevocable as long as you do nothing wrong; if the developer of the software has the power to revoke the license, without your doing anything to give cause, the software is not free.

However, certain kinds of rules about the manner of distributing free software are acceptable, when they don't conflict with the central freedoms. For example, copyleft (very simply stated) is the rule that when redistributing the program, you cannot add restrictions to deny other people the central freedoms. This rule does not conflict with the central freedoms; rather it protects them.

Thus, you may have paid money to get copies of free software, or you may have obtained copies at no charge. But regardless of how you got your copies, you always have the freedom to copy and change the software, even to sell copies.

“Free software” does not mean “non-commercial.” A free program must be available for commercial use, commercial development, and commercial distribution. Commercial development of free software is no longer unusual; such free commercial software is very important.

Rules about how to package a modified version are acceptable, if they do not effectively block your freedom to release modified versions. Rules that “if you make the program available in this way, you must make it available in that way also” can be acceptable too, on the same condition. (Note that such a rule still leaves you the choice of whether to publish the program or not.) It is also acceptable for the license to require that, if you have distributed a modified version and a previous developer asks for a copy of it, you must send one.

In the GNU project, we use “copyleft” to protect these freedoms legally for everyone. But non-copylefted free software also exists. We believe there are important reasons why it is better to use copyleft, but if your program is non-copylefted free software, we can still use it.

Sometimes government export control regulations and trade sanctions can constrain your freedom to distribute copies of programs internationally. Software developers do not have the power to eliminate or override these restrictions, but what they can and must do is refuse to impose them as conditions of use of the program. In this way, the restrictions will not affect activities and people outside the jurisdictions of these governments.

When talking about free software, it is best to avoid using terms like “give away” or “for free,” because those terms imply that the issue is about price, not freedom. Some common terms such as “piracy” embody opinions we hope you won’t endorse. See “Words to Avoid” in this book for a discussion of these terms. We also have a list of translations of “free software” into various languages.

Finally, note that criteria such as those stated in this free software definition require careful thought for their interpretation. To decide whether a specific software license qualifies as a free software license, we judge it based on these criteria to determine whether it fits their spirit as well as the precise words. If a license includes unconscionable restrictions, we reject it, even if we did not anticipate the issue in these criteria. Sometimes a license requirement raises an issue that calls for extensive thought, including discussions with a lawyer, before we can decide if the requirement is acceptable. When we reach a conclusion about a new issue, we often update these criteria to make it easier to see why certain licenses do or don’t qualify.

If you are interested in whether a specific license qualifies as a free software license, see our list of licenses, <http://www.gnu.org/licenses/license-list.html>. If the license you are concerned with is not listed there, you can ask us about it by sending us email at [licensing@gnu.org](mailto:licensing@gnu.org).



## Anexo 4

# Definición de software libre en idioma español



Fuente: <<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>> Consultado el 5 de octubre de 2011.

«Software libre» es el software que respeta la libertad de los usuarios y la comunidad. A grandes rasgos, significa que **los usuarios tienen la libertad de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el software**. Es decir, el «software libre» es una cuestión de libertad, no de precio. Para entender el concepto, piense en «libre» como en «libre expresión», no como en «barra libre». En inglés a veces decimos «libre software», en lugar de «free software», para mostrar que no queremos decir que es gratuito.

Promovemos estas libertades porque todos merecen tenerlas. Con estas libertades, los usuarios (tanto individualmente como en forma colectiva) controlan el programa y lo que este hace. Cuando los usuarios no controlan el programa, decimos que dicho programa «no es libre», o que es «privativo». Un programa que no es libre controla a los usuarios, y el programador controla el programa, con lo cual el programa resulta ser un instrumento de poder injusto.

Un programa es software libre si los usuarios tienen las cuatro libertades esenciales:

- La libertad de ejecutar el programa como se desea, con cualquier propósito (libertad 0).

- La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y cambiarlo para que haga lo que usted quiera (libertad 1). El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.
- La libertad de redistribuir copias para ayudar a su prójimo (libertad 2).
- La libertad de distribuir copias de sus versiones modificadas a terceros (libertad 3). Esto le permite ofrecer a toda la comunidad la oportunidad de beneficiarse de las modificaciones. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.

Un programa es software libre si otorga a los usuarios todas estas libertades de manera adecuada. De lo contrario no es libre. Existen diversos esquemas de distribución que no son libres, y si bien podemos distinguirlos en base a cuánto les falta para llegar a ser libres, nosotros los consideramos contrarios a la ética a todos por igual.

En cualquier circunstancia, estas libertades deben aplicarse a todo código que se planea usar o hacer que otros lo usen. Tomemos por ejemplo un programa A que automáticamente ejecuta un programa B para que realice alguna tarea. Si se tiene la intención de distribuir A tal cual, esto implica que los usuarios necesitarán B, de modo que es necesario considerar si tanto A como B son libres. No obstante, si se piensa modificar A para que no haga uso de B, solo A debe ser libre y se puede ignorar B.

En el resto de esta página tratamos algunos puntos que aclaran qué es lo que hace que las libertades específicas sean adecuadas o no.

La libertad para distribuir (libertades 2 y 3) significa que usted tiene la libertad para redistribuir copias con o sin modificaciones, ya sea gratuitamente o cobrando una tarifa por la distribución, a cualquiera en cualquier parte. Ser libre de hacer esto significa, entre otras cosas, que no tiene que pedir ni pagar ningún permiso para hacerlo.

También debe tener la libertad de hacer modificaciones y usarlas en privado para su propio trabajo o pasatiempo, sin siquiera mencionar que existen. Si publica sus cambios, no debe estar obligado a notificarlo a nadie en particular, ni de ninguna manera en particular.

La libertad de ejecutar el programa significa que cualquier tipo de persona u organización es libre de usarlo en cualquier tipo de sistema de computación, para cualquier tipo de trabajo y finalidad, sin que exista obligación alguna de comunicarlo al programador ni a ninguna otra entidad específica. En esta libertad, lo que importa es el propósito del *usuario*, no el del *programador*. Usted como usuario es

libre de ejecutar el programa para alcanzar sus propósitos, y si lo distribuye a otra persona, también esa persona será libre de ejecutarlo para lo que necesite; usted no tiene el derecho de imponerle sus propios objetivos a la otra persona.

La libertad de ejecutar el programa como se desea significa que al usuario no se le prohíbe o no se le impide hacerlo. No tiene nada que ver con el tipo de funcionalidades que el programa posee ni con el hecho de que el programa sea o no sea útil para lo que se quiere hacer.

La libertad de redistribuir copias debe incluir las formas binarias o ejecutables del programa, así como el código fuente, tanto para las versiones modificadas como para las que no lo estén. (Distribuir programas en forma de ejecutables es necesario para que los sistemas operativos libres se puedan instalar fácilmente). Resulta aceptable si no existe un modo de producir un formato binario o ejecutable para un programa específico, dado que algunos lenguajes no incorporan esa característica, pero debe tener la libertad de redistribuir dichos formatos si encontrara o programara una forma de hacerlo.

Para que las libertades 1 y 3 (realizar cambios y publicar las versiones modificadas) tengan sentido, usted debe tener acceso al código fuente del programa. Por consiguiente, el acceso al código fuente es una condición necesaria para el software libre. El «código fuente» ofuscado no es código fuente real y no cuenta como código fuente.

La libertad 1 incluye la libertad de usar su versión modificada en lugar de la original. Si el programa se entrega unido a un producto diseñado para ejecutar versiones modificadas por terceros, pero rechaza ejecutar las suyas —práctica conocida como «*tivoización*» o «bloqueo», o (según la terminología perversa de quienes lo practican) «arranque seguro»—, la libertad 1 se convierte en una vana simulación más que una realidad práctica. Estos binarios no son software libre, aun cuando se hayan compilado a partir de un código fuente libre.

Una manera importante de modificar el programa es agregándole subrutinas y módulos libres ya disponibles. Si la licencia del programa especifica que no se pueden añadir módulos que ya existen y que están bajo una licencia apropiada, por ejemplo si requiere que usted sea el titular del copyright del código que desea añadir, entonces se trata de una licencia demasiado restrictiva como para considerarla libre.

La libertad 3 incluye la libertad de publicar sus versiones modificadas como software libre. Una licencia libre también puede autorizar otras formas de publicación; en otras palabras, no tiene que ser una licencia con copyleft. No obstante, una licencia que requiera que las versiones modificadas no sean libres, no se puede considerar libre.

Para que estas libertades sean reales, deben ser permanentes e irrevocables siempre que usted no cometa ningún error; si el programador del software tiene el poder de revocar la licencia, o de añadir restricciones a las condiciones de uso en forma retroactiva, sin que haya habido ninguna acción de parte del usuario que lo justifique, el software no es libre.

Sin embargo, ciertos tipos de reglas sobre la manera de distribuir software libre son aceptables, cuando no entran en conflicto con las libertades principales. Por ejemplo, el copyleft, definido muy resumidamente, es la regla en base a la cual, cuando redistribuye el programa, no se puede agregar restricciones para denegar a los demás las libertades principales. Esta regla no entra en conflicto con las libertades principales, más bien las protege.

En el proyecto GNU usamos el copyleft para proteger legalmente las cuatro libertades para todos. Creemos que existen razones importantes por las que es mejor usar el copyleft. De todos modos, el software libre sin copyleft también es ético. Véase en categorías del software libre una descripción de la relación que existe entre el «software libre», «software con copyleft» y otros tipos de software.

«Software libre» no significa que «no es comercial». Un programa libre debe estar disponible para el uso comercial, la programación comercial y la distribución comercial. La programación comercial de software libre ya no es inusual; el software libre comercial es muy importante. Puede haber pagado dinero para obtener copias de software libre, o puede haber obtenido copias sin costo. Pero sin tener en cuenta cómo obtuvo sus copias, siempre tiene la libertad de copiar y modificar el software, incluso de vender copias.

Si una modificación constituye o no una mejora, es un asunto subjetivo. Si su derecho a modificar un programa se limita, básicamente, a modificaciones que alguna otra persona considera una mejora, el programa no es libre.

No obstante, eventuales reglas sobre cómo empaquetar una versión modificada son aceptables si no limitan substancialmente su libertad para publicar versiones modificadas, o su libertad para hacer y usar versiones modificadas en privado. Así, es aceptable que una licencia le obligue a cambiar el nombre de la versión modificada, eliminar el logotipo o identificar sus modificaciones como suyas. Son aceptables siempre y cuando esas obligaciones no sean tan agobiantes que le dificulten la publicación de las modificaciones. Como ya está realizando otras modificaciones al programa, no le supondrá un problema hacer algunas más.

Las reglas del tipo «si pone a disposición su versión de este modo, también debe hacerlo de este otro modo» también pueden ser, bajo la misma condición, admisibles. Un ejemplo de una regla admisible sería alguna que requiera que, si us-

ted ha distribuido una versión modificada y uno de los programadores anteriores le solicita una copia, usted deba enviársela (tenga en cuenta que tal regla le sigue permitiendo optar por distribuir o no distribuir su versión). Las reglas que obligan a suministrar el código fuente a los usuarios de las versiones publicadas también son admisibles.

Un problema particular se presenta cuando la licencia requiere que a un programa se le cambie el nombre con el cual será invocado por otros programas. De hecho este requisito dificulta la publicación de la versión modificada para reemplazar al original cuando sea invocado por esos otros programas. Este tipo de requisitos es aceptable únicamente cuando exista un instrumento adecuado para la asignación de alias que permita especificar el nombre del programa original como un alias de la versión modificada.

En algunos casos las normas de control de exportación y las sanciones comerciales impuestas por el Gobierno pueden limitar la libertad de distribuir copias de los programas a nivel internacional. Los desarrolladores de software no tienen el poder de eliminar o pasar por alto estas restricciones, pero lo que sí pueden y deben hacer es rehusar imponerlas como condiciones para el uso del programa. De este modo, las restricciones no afectarán las actividades ni a las personas fuera de las jurisdicciones de tales Gobiernos. Por tanto, las licencias de software libre no deben requerir la obediencia a ninguna norma de exportación que no sea trivial como condición para ejercer cualquiera de las libertades esenciales.

La mera mención de la existencia de normas de exportación, sin ponerlas como condición de la licencia misma, es aceptable ya que esto no restringe a los usuarios. Si una norma de exportación es de hecho trivial para el software libre, ponerla como condición no constituye un problema real; sin embargo, es un problema potencial ya que un futuro cambio en la ley de exportación podría hacer que el requisito dejara de ser trivial y que el software dejara de ser libre.

Una licencia libre no puede exigir la conformidad con la licencia de un programa que no es libre. Así, por ejemplo, si una licencia requiere que se cumpla con las licencias de «todos los programas que se usan», en el caso de un usuario que ejecuta programas que no son libres este requisito implicaría cumplir con las licencias de esos programas privativos, lo cual hace que la licencia no sea libre.

Es aceptable que una licencia especifique la jurisdicción de competencia o la sede para la resolución de conflictos, o ambas cosas.

La mayoría de las licencias de software libre están basadas en el copyright, y existen límites en los tipos de requisitos que se pueden imponer a través del copyright. Si una licencia basada en el copyright respeta la libertad en las formas

antes mencionadas, es poco probable que surja otro tipo de problema que no hayamos anticipado (a pesar de que esto ocurre ocasionalmente). Sin embargo, algunas licencias de software libre están basadas en contratos, y los contratos pueden imponer un rango mucho más grande de restricciones. Esto significa que existen muchas maneras posibles de que tal licencia sea inaceptablemente restrictiva y que no sea libre.

Nos resulta imposible enumerar todas las formas en las que eso puede suceder. Si una licencia basada en un contrato restringe al usuario de un modo que no se puede hacer con las licencias basadas en el copyright, y que no está mencionado aquí como legítimo, tendremos que analizar el caso, y probablemente concluyamos que no es libre.

Cuando se habla de software libre, es mejor evitar usar términos como «regalar» o «gratis», porque dichos términos implican que el asunto es el precio, no la libertad. Algunos términos comunes como «piratería» implican opiniones con las que esperamos no concuerde. Véase un análisis sobre el uso de esos términos en nuestro artículo palabras y frases confusas que vale la pena evitar. También tenemos una lista de las traducciones correctas de «software libre» a varios idiomas.

Por último, tenga en cuenta que para interpretar criterios tales como los que se establecen en esta definición de software libre, se hace necesario un cuidadoso análisis. Para decidir si una licencia de software específica es una licencia de software libre, la evaluamos en base a estos criterios para determinar si concuerda tanto con el espíritu de los mismos como con la terminología precisa. Si una licencia incluye restricciones inaceptables, la rechazamos, aun cuando no hubiéramos anticipado el problema en estos criterios. A veces los requisitos de una licencia revelan una cuestión que hace necesaria una reflexión más profunda, incluyendo la discusión con un abogado, antes de que podamos decidir si el requisito es aceptable. Cuando llegamos a una conclusión sobre una nueva cuestión, solemos actualizar estos criterios para que resulte más fácil ver por qué una cierta licencia puede o no ser calificada como libre.

Si está interesado en saber si una licencia específica está calificada como licencia de software libre, consulte nuestra lista de licencias. Si la licencia que busca no está en la lista, puede consultarnos enviándonos un correo electrónico a <licensing@gnu.org>.

## Anexo 5

# Cuestionario de aplicación personal, preguntas directas y abiertas



Universidad Nacional Autónoma de México  
Escuela Nacional de Artes Plásticas  
Posgrado en Artes Visuales



LIC. JOSÉ FERNANDO SERRANO PÉREZ

“COSPLAYERS E IDENTIDAD”

Lugar:	Fecha:	Hora:
--------	--------	-------

El presente cuestionario forma parte de un proyecto de investigación titulado *Carnaval Cosplay* que para obtener el grado de Maestro en Artes Visuales desarrolla el licenciado José Fernando Serrano Pérez. Dicho proyecto indaga las manifestaciones identitarias en los disfraces del cosplay en el Distrito Federal y de la fiesta del carnaval en Tlaxcala. Cuyos resultados contribuirán al estudio de la construcción de imaginarios populares urbanos y semi-rurales. En consecuencia, la información vertida en este documento será utilizada con estrictos fines estadísticos.

En el caso del cosplay, la encuesta está dirigida a mujeres y hombres de entre 18 y 30 años de edad.

INSTRUCCIONES: Contesta abiertamente las siguientes preguntas.

1.- ¿Hace cuánto que haces cosplay?
2.- ¿Cuántas veces al año haces cosplay?
3.- ¿En qué lugares u ocasiones haces cosplay?
4.- ¿Te reúnes con amigos para hacer juntos cosplay?
5.- ¿Dónde conociste a tus amigos con los que haces cosplay?
6.- ¿También se reúnen para hacer otras actividades? ¿Cuáles?
7.- ¿Cuántos disfraces tienes? ¿Cuáles?
8.- ¿Tú los has fabricado?
9.- ¿Cuál fue tu primer cosplay? ¿Por qué?

10.- ¿De los disfraces que tienes cuál o cuáles son tus favoritos? ¿Por qué?
11.- ¿Qué es lo que imitas de un personaje cuando portas su cosplay?
12.- ¿Por qué te iniciaste en el cosplay?
13.- ¿Por qué te gusta del cosplay?
14.- ¿Qué es lo que más disfrutas cuando haces cosplay? ¿Por qué?
15.- ¿Disfrutas eso mismo en alguna otra actividad? ¿Cuál?

¡MUCHAS GRACIAS POR AYUDARME!



# Bibliografía



- Azuma, Hiroki. *Otaku. Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.
- Bajtín, Mijail. *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de François Rebelais*. Madrid: Alianza Editorial, 2003.
- Barrios, José Luis. *El cuerpo disuelto. Lo colosal y lo monstruoso*. México: Universidad Iberoamericana, 2010.
- Baudrillard, Jean. *Carnival and Cannibal*. Reino Unido: Seagull Books, 2010.
- Baudrillard, Jean y Guillaume, Marc. *Radical Alterity*. Los Ángeles CA: Semiotext(e), 2008.
- Belting, Hans. *An Anthropology of Images. Picture, Medium, Body*. Nueva Jersey: Princeton University Press, 2014.
- Brea, José Luis. *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal, 2010.
- Buchloch, Benjamin H. D. "Parody and Appropriation in Francis Picabia, Pop and Signar Polke". En *Appropriation*, David Evans (editor), 178-188. Londres: Whitechapel Gallery, The MIT Press. 2009.
- Burke, Peter. *Hibridismo cultural*. Madrid: Akal, 2010.
- Carrere, Alberto y Saborit, José. *Retórica de la Pintura*. España: Cátedra, 2000.
- Clarke, John. "Style". En *Resistance through Rituals. Youth cultures in post-war Britain*. Stuart Hall y Tony Jefferson (editores), 147-161. Oxon: Routledge, 2006.
- Calabrese, Omar. *La era neobarroca*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1994.
- Clark, John; Hall, Stuart; Jefferson, Tony y Roberts, Brian. "Subcultures, cultures and class". En *Resistance through Rituals. Youth cultures in post-war Britain*. Stuart Hall y Tony Jefferson (editores), 3-59. Oxon: Routledge, 2006.
- Cohen, Phil. "Subcultural conflict and working class community". En *The Subcultures Reader*, Ken Gelder (editor), 86-93. Oxon: Routledge, 2005.

- Colombres, Adolfo. *Teoría transcultural del arte. Hacia un pensamiento visual independiente*. México: CONACULTA, 2014.
- Corominas, Joan y Pascal, José A. *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*. Volumen II. Madrid: Editorial Gredos, 2001.
- Deleuze, Guilles y Guattari, Félix. *Rizoma (Introducción)*. Valencia: Pre-Textos, 2010.
- Elkins, James. “Why Art History is Global”. En *Globalization and Contemporary Art*. Jonathan Harris (editor). 375-386. Reino Unido: Wiley-Blackwell, 2011.
- Ehrenreich, Barbara. *Dancing in the streets: a history of collective joy*. Nueva York: Metropolitan Books, 2006.
- Foster, Hal. “El artista como etnógrafo”. En *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. 175-207. Madrid: Akal, 2001.
- García Canclini, Néstor. *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Random House Mandadori S.A de C.V., 2009.
- . *La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inminencia*. Buenos Aires: Katz Editores, 2010.
- Giménez Gilberto. *Estudios sobre la cultura y las identidades sociales*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente, 2007.
- Gruzinski, Serge. *La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a “Blade Runner” (1492-2019)*. México: Fondo de Cultura Económica, 2010.
- . *El poder sin límites. Cuatro respuestas indígenas a la dominación española*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia, 1988.
- Guattari, Félix y Rolnik, Suely. *Micropolíticas. Cartografías del deseo*. Madrid: Traficantes de sueños, 2006.
- Hall, Stuart. “Encoding/Decoding”. En *Media and Cultural Studies. Keywords*, Meenakshi Gigi Dirham y Douglas M. Kellner (editores), 137-144. Chichester: Wiley-Blackwell, 2012.
- . “Introducción: ¿quién necesita «identidad»?” En *Cuestiones de identidad cultural*. Stuart Hall y Paul du Gay (compiladores). Madrid: Amorrortu editores, 2003.
- Hall, Stuart y Whannel, Paddy. “The Young Audience”. En *Cultural Theory and Popular Culture. A Reader*, John Storey (editor), 45-51. Inglaterra: Pearson Education Limited, 2009.
- Hebdige, Dick. *Subcultura: El significado del estilo*. España: Paidós, 2004.
- López-Austin, Alfredo. *Hombre-dios. Religión y política en el mundo náhuatl*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1989.

- Lunning, Frenchy. "Cosplay, Drag, and the Performance of Abjection". En *Mangatopia. Essays on Manga and Anime in the Modern World*, Timothy Perder y Martha Cornog (editores), 71-88. Santa Bárbara, CA: Libraries Unlimited, 2011.
- Martínez Reyes, Jéssica Inglaterra. "El cosplay ante el derecho intelectual". Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, 2005.
- Panera Cuevas, F. Javier. "Painting and the Moving Image: A Little-Big History". En *When a Painting Moves... Something Must Be Rotten!*, Wendt, Selene y Barragán, Paco (editores), 11-17. Milano: Charta, 2011.
- Pelliteri, Marco. "Cultural Politics of J-Culture and "Soft Power": Tentative Remarks From a European Perspective". En *Mangatopia. Essays on Manga and Anime in the Modern World*, Timothy Perder y Martha Cornog (editores), 209-236. Santa Bárbara, CA: Libraries Unlimited, 2011.
- Price, Sally. *Arte primitivo en tierra civilizada*. México: Siglo XXI Editores, 1993.
- Secretaría de Educación Pública. *Dirección General de Internados y Escuelas Asistenciales. Monografía y música de danzas y bailes tradicionales presentados en las Jornadas Nacionales, Deportivas y Culturales llevadas a cabo en los años de 1953 a 1958*. México: Talleres Gráficos de la Nación, 1958.
- Serrano Pérez, José Fernando. *La Danza de la Culebra de Tlaxcala. Permanencia y cambio en el imaginario de un carnaval mexicano*. Tlaxcala: Instituto Tlaxcalteca de la Cultura, 2013.
- Taussig, Michael. *Mimesis and Alterity. A Particular History of the Senses*. Nueva York: Routledge, 1993.
- Thorn, Matthew. "Girls and Women Getting Out of Hand: The Pleasure and Politics of Japan's Amateur Comics Community". En *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*, William W. Kelly (editor), 169-187. Albany: State University of New York Press, 2004.
- Viveiros de Castro, Eduardo. *Metafísicas caníbales. Líneas de antropología postestructural*. Madrid: Katz editores, 2010.
- Winge, Theresa. "Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay". En *Mechademia vol 1. Emerging Worlds of Anime and Manga*, Frenchy Lunning (editor), 65-76. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- Yoshimasa, Kijima. "Why make e-moe-tional attachments to fictional characters?: the cultural sociology of the post-modern". En *Pop Culture and the Everyday in Japan. Sociological Perspectives*, Katsuya Namida e Izumi Tsuji (editores), 149-170. Melbourne: Trans Pacific Press, 2012.
- Zamora Águila, Fernando. *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*. México: ENAP-UNAM, 2008.

## Consultas electrónicas

Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española*,  
<<http://lema.rae.es/drae/?val=disfraz>> Fecha de consulta: 26 de enero del 2015.

Rolnik, Suely. “Antropofagia zombie” (2005). Pontificia Universidad Católica de São Paulo, <<http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/Antropzombie.pdf>> Fecha de consulta: 8 de abril de 2012.

Science Fiction & Fantasy Writers of Japan, “Kotani Mari”,  
<<http://www.sfwj.or.jp/member/KOTANI-MARI.html>> Fecha de consulta: 23 de octubre de 2012.





