

Cosplay Como Acto Performativo Comprendido Desde Una Mirada Artística

LAURA RIVERA VELÁSQUEZ

Monografía De Grado Para Optar Al Título De Maestra En Artes Visuales

Asesor

JULIÁN ZAPATA RINCÓN
Maestra en Artes Plástica

ITM. INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

MEDELLÍN

2021

Cosplay Como Acto Performativo Comprendido Desde Una Mirada Artística

LAURA RIVERA VELÁSQUEZ

Monografía De Grado Para Optar Al Título De Maestra En Artes Visuales

ITM. INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

MEDELLÍN

2021

TABLA DE CONTENIDO

<u>RESUMEN</u>	4
<u>INTRODUCCIÓN</u>	5
<u>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</u>	8
<u>DECLARACIÓN DE ARTISTA</u>	9
<u>JUSTIFICACIÓN</u>	11
<u>OBJETIVOS</u>	13
OBJETIVO GENERAL	13
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
<u>1. MARCO TEÓRICO</u>	14
1.1 MARCO HISTÓRICO	14
1.2 MARCO CONCEPTUAL	17
1.3 ESTADO DEL ARTE	20
<u>2. METODOLOGÍA</u>	22
<u>3. COSPLAY Y PERFORMANCE</u>	25
3.1 <i>COSPLAY</i> EN EL CONTEXTO LOCAL	25
3.2 <i>COSPLAY</i> EN EL CONTEXTO PERSONAL	28
<u>4. TRANSFORMACIÓN DEL CUERPO: HERRAMIENTAS PERFORMÁTICAS EN UN COSPLAYER</u>	32
4.1 <i>COSPLAYERS</i> EN MEDELLÍN: CASO DE RYUU YAMISAKI	33
4.2 <i>COSPLAY</i> , ARTE Y PERFORMANCE EN HERMANAS GEMELAS	38
<u>5. ELABORACIÓN PROPUESTA ARTÍSTICA</u>	44
5.1 TRANSFORMACIÓN DE UNA IDEA	44
5.2 PROPUESTA ARTÍSTICA	47
<u>6. CONCLUSIONES</u>	54
<u>BIBLIOGRAFÍA</u>	57

Resumen

El *cosplay* es un ejercicio que permite los llamados *cosplayer* representen diversos personajes de ficción que por lo general provienen de la animación japonesa, estos quienes se encargan de darle vida por un tiempo determinado por medio de trajes, maquillaje y representación performática la cual puede llevarse a otras posibilidades reflexivas sin que se pierda la esencia de las figuras representadas, de este modo se combina la performance artística con el *cosplay* para reflexionar sobre el racismo que se vive dentro de una comunidad.

Palabras claves: *Cosplay*, *cosplayer*, arte, performance, anime, manga.

Introducción

En el proyecto de investigación-creación se aborda el tema del *cosplay* desde una perspectiva artística por medio de la performance, haciendo énfasis en la discriminación racial que se presenta al realizar esta práctica debido a la caracterización de los personajes presentados dentro de la animación que originalmente se presentó en el continente asiático, más específicamente en Japón, donde su fisionomía es notablemente diferente a las demás culturas que hay alrededor del mundo como lo son: la cultura europea, africana, estadounidense y latinoamericana, en donde también se realiza la actividad del *cosplay*; serán esta última cultura en quienes se enfoca este trabajo. También se analizará el racismo desde la perspectiva de la discriminación, que desde un inicio se ha manifestado en el anime, aunque con el tiempo se han ido incluyendo personajes de distintas etnias diferentes a las japonesas; aunque dentro de la misma serie no son objeto de discriminación, a la hora de ser interpretados en el *cosplay*, quienes realizan esta actividad y cierta cantidad de fanáticos critican y rechazan fuertemente a los exponentes latinoamericanos, ya que prefieren ver a todo tipo de personaje sin excepción representados por personas blancas.

Los objetivos del proyecto se enfocan en el análisis del *cosplay* en la ciudad de Medellín y algunas de las personas que realizan esta actividad, de cómo es su preparación y en que se basan para realizar una performance que ayude a caracterizar el personaje que están interpretando, y de esta manera establecer conexiones con el arte y algunos artistas que realizan su trabajo con características similares a las del ejercicio del *cosplay*, y como esta unión se transforma en la creación de una video performance considerando algunas de las problemáticas que se presentan dentro de la comunidad *otaku*, específicamente con los *coslayers*.

Este trabajo se divide en tres partes, en el primer capítulo se aborda la performance y como se puede conectar con el *cosplay*, la práctica que se realiza, desde la preparación para recrear los personajes ya que no es solo el vestuario y el maquillaje, sino también la actitud y la caracterización de la personalidad del anime y en personaje en particular que se está representando. En este capítulo se expone este punto desde la experiencia propia practicando el *cosplay* en compañía de la hermana gemela, ya que vivir y recrear personajes del manga y las series es una experiencia muy diferente que realizarlo de manera solitaria. Ya que al tener la compañía de otra persona se crea una conexión entre los personajes que se están interpretando, mejorando así la presentación y representación de estos.

En el segundo capítulo se hace una comparación de artistas que hacen obras muy parecidas al *cosplay*, partiendo desde la transformación del cuerpo o representación y creación de personajes, que aunque no son sacados totalmente de la ficción; también se hace comparación de los actos performativos en el arte y el *cosplay*, haciendo énfasis en la diferencia que hay en la intención a la hora de hacer la acción, ya que en los actos dentro del ámbito artístico hay muchos más temas e intenciones para hacer este performance ya sea políticos, religiosos, culturales y/o críticas sociales.

Estos artistas utilizan el cambio corporal a través del maquillaje, vestuario edición fotográfica y en casos extremos cirugías plásticas para realizar la acción que pretenden y tener mayor impacto al público para que se entienda el trasfondo de su creación. A diferencia del *cosplay* que solo se enfoca en recrear un personaje que ya está debidamente creado por los *mangakas* donde son ellos los que le crean su personalidad e intención de ser, dentro de una serie o manga, quienes los representan solo deben adaptarse a estas personalidades. A diferencia de los artistas, los *cosplayers* para hacer una personificación realizan la transformación corporal con maquillaje, ropa y

accesorios que sean fáciles de quitar a la hora de salirse del personaje para continuar con su vida cotidiana.

Para terminar el tercer y último capítulo se enfoca en la descripción de la propuesta artística realizada, donde se explica el surgimiento de esta y como una la idea original se fue modificando hasta la propuesta final; describiendo la intención del maquillaje para enfatizar el tema central de este trabajo que es el racismo, ya que se involucran las dos hermanas gemelas, donde utilizan favoreciéndose de su parecido físico combinado con el contraste del maquillaje que da cuenta del ideal que se tiene al realizar el *cosplay*.

El proyecto finaliza con la creación de una video performance donde ambas muestran la transición que parte con el desmaquillarse y quitarse el disfraz luego que se hace el *cosplay* para volver a ser ellas mismas. En este video se puede interpretar lo tedioso que puede ser llegar a los estándares aceptados por la comunidad otaku; en donde los *cosplayers* son mejor vistos siendo blancos que de color y el exceso de trabajo con la preparación que debe tener una persona latina y afrodescendiente para ser considerado un buen interprete.

Planteamiento Del Problema

El cosplay se ha presentado como un fenómeno mundial gracias a la influencia comercial que se ha tenido del anime y el manga tanto en la televisión como en las tiendas y publicidad; la ciudad de Medellín no es ajena frente a este fenómeno, cada año se realizan convenciones y eventos en donde personas fanáticas acuden a estos encuentros; muchos de los participantes asisten disfrazados de personajes ficticios, especialmente provenientes de la animación japonesa, y es aquí donde la imagen del *otaku* (personas aficionadas al anime y manga) juega un papel dentro de la performance.

Los *cosplayer* son aquellas personas que no solo se disfrazan de un personaje determinado, sino que se extiende a imitarlo, tanto en lo físico (por medio del maquillaje y vestuario) como en su comportamiento (expresiones, personalidad); estas personas muchas veces pasan de ser ellos mismos a convertirse en una personificación de un personaje ficticio, otras veces la personalidad del personaje a quien quieren representar se asemeja a la de quien lo interpreta por lo que su representación se realiza de manera más natural. Hacer *cosplay* permite la liberación y transformación del cuerpo por medio de la representación e improvisación de un personaje generalmente de ficción provenientes de los comics y televisión japonesa y los videojuegos, el cual él intérprete asume el rol de un personaje determinado sin la necesidad de un guion previo; de este modo surge la pregunta ¿de qué manera se ha visto influenciado el cosplay por la performance dentro de la ciudad de Medellín?

Declaración De Artista

Junto a mi hermana desde el año 2013 hemos estado trabajando en conjunto para llevar a cabo diferentes *cosplays*, en un principio fue todo muy inocente principalmente para subir a la red videos *live action* principalmente de canciones y no prestábamos atención a factores importantes como en la representación del personaje o el maquillaje, posteriormente fuimos encontrando que este ejercicio no significa solo lucir un disfraz y tomar fotografías con otros *cosplayers*; con el continuo desarrollo de esta propuesta ha evolucionado a enfatiza en una representación más fidedigna del personaje el cual decidimos vestirnos, poniendo en juego especialmente aquella característica que nos define frente a muchas otras personas que llevan a cabo este ejercicio: ser gemelas.

Mediante el *cosplay* empezamos a incorporar y a vincular el autodescubrimiento de nuestros cuerpos descubriendo de esta manera cuales son nuestros límites y de qué manera podemos expresarnos para llevar a cabo una acción por medio de las expresiones, gestualidad corporal y facial, y tono de voz; nos familiarizamos con el personaje para adaptarnos a este y saber de qué manera podemos llevar la representación incluso con imprevistos como las interacciones de otras personas u otros *cosplayer* que representan personajes de la misma serie o de una diferente.

La elaboración de esta actividad centrada en la creación de los trajes o disfraces la hacemos de manera conjunta, al ser mi hermana diseñadoras de modas se encarga de cocer el vestuario y seleccionar las telas más adecuadas para cada prenda, en cuanto mí me encargo de los accesorios (mascaras, collares, sombreros, etc.), ayudo en la realización de moldes de la ropa y pulir algunos detalles de las costuras; de este modo se convierte en una tarea mucho más sencilla, divertida, rápida y cooperativa.

Por medio del cosplay liberamos nuestros cuerpos entrando de cierto modo a un mundo de fantasía dentro de la misma realidad, la performance artística nos ha ayudado a mantener la estética de los personajes, saber llevar a cabo una acción durante un tiempo indeterminado (o determinado en algunas circunstancias) sin perder la esencia del personaje.

Justificación

La cultura japonesa ha traído a la televisión el anime, el cual se encuentra transmitiendo desde ya hace varias generaciones, por lo que por varios años fue recogiendo una gran audiencia y fanatismo gracias a sus historias y personajes; lo que llevo a personas seguidoras por el anime a surgir o nacer la cultura otaku, la cual es definida por Gaviria (2007) “el otaku es la persona que gusta de las practicas relacionadas con el anime y el manga y adapta estas a su vivir cotidiano” (p. 17).

La fortaleza de esta cultura se desarrolla en los eventos formados por miembros de la misma, durante ellos, gran cantidad de personas con los mismos gustos se reúnen para participar en diferentes actividades, concursos y comprar diversos elementos del mundo del anime, manga y/o videojuegos; dentro de estas personas, hay algunas que se visten como personajes de ficción, en general de la animación japonesa, a dichas personas se les llaman *cosplayer*, estas son descritas por Olarte como “persona que elabora el traje, asume e interpreta el personaje dentro del fenómeno cosplay” (p. 13). La fascinación y gusto por el anime, hace crear un ideal de belleza para las personas, así no vivan en el mismo Japón, estos ideales, igual que cualquier otro, influencia a cierta cantidad de personas para cumplir con estos y llegar a ser como se estipula; en al anime y manga, constantemente nos muestran características físicas como de muñecos de porcelana: rostros pulidos, bocas pequeñas, cabellos de colores, cuerpos delgados tanto en hombres como en mujeres, manos delicadas, ojos grandes y de colores irreales, etc. Además de las increíbles historias que se quisieran imitan, así sea en un imaginario.

En la ciudad de Medellín, cada año se presentan, gran cantidad de eventos o convenciones de anime, en donde nunca falta la figura del *cosplayer*, aparentemente se ven como personas que solo

se disfrazan, pero la verdad es que recrean toda la esencia del personaje por lo que el estudio de la investigación estará dirigido, especialmente a todo el trasfondo que conlleva la creación y representación de un cosplay, descrito por Castelán (2015) “proviene del acrónimo en inglés *costume* y *play*, que consiste en interpretar algún personaje real o ficticio de un manga, anime, videojuego, película, libro, cantante o grupo musical” (p. 71). El performance es el acto artístico que acompaña al cosplay dentro del escenario representativo del personaje, siendo este no teatral.

La palabra *performance* viene del verbo inglés *to perform* que significa realizar, completar, ejecutar o efectuar. El arte del *performance* o también conocido como el arte de acción, implica la puesta en escena de elementos escénicos que pueden incluir recursos como la improvisación y la interacción. Como sustantivo femenino, la *performance* es el resultado, logro o rendimiento obtenido de una determinada prueba, carrera, investigación o proyecto como, por ejemplo, «No se esperaba mucho del equipo, pero después de una *performance* fantástica, lograron ganar el juego» (Significados.com, 2018).

El acto del *cosplay* deja llevar a la persona en un acto de creatividad y espontaneidad corporal para sacar lo mejor del personaje. El presente proyecto beneficiara a la cultura otaku de Medellín siendo reconocidos en ámbitos artísticos como lo es el performance, y demostrando que cada vez los jóvenes se interesan, de alguna u otra forma en el arte contemporáneo.

Objetivos

Objetivo General

Realizar una video performance a partir del análisis de como el acto performativo puede estar dentro de la puesta en escena del cosplay

Objetivos Específicos

1. Identificar en qué circunstancia o momento se cruza el fenómeno *cosplay* y la performance.
2. Analizar el acto performativo de algunos *cosplayer* en la ciudad de Medellín, con el fin de dar cuenta de las diferencias entre los personajes en relación con el intérprete.
3. Generar una video performance a partir de los análisis de los diferentes cruces personajes de ficción.

1. Marco Teórico

1.1 Marco Histórico

1.1.1 Performance

Las vanguardias artísticas del siglo XX contribuyeron fuertemente al cambio del arte tradicional, proponiendo nuevas formas de creación que más adelante ayudarían a configurarlo como lo conocemos hoy en día, y fue gracias a las vanguardias y especialmente al movimiento dadaísta que contribuyó a la aparición de la performance:

Durante los años 60 y 70 un género teatral denominado arte de acción, happenings, performance art o arte performativo en donde participan artistas plásticos, músicos, actores y poetas. Incorporándose concretamente en los 70 el concepto performance a los estudios teatrales (Cortés, *et. al.*, 2018, p. 16).

La performance se desempeña en un acto con el cuerpo, siendo este el factor más importante en el cual se expresa una intención que en la mayoría de los casos son de denuncia o crítica social tomando en cuenta factores como el tiempo, el espacio y la relación con el público; en donde el performer se ve siempre sometido al azar y la improvisación para llevar a cabo una acción.

En Colombia algunos artistas venían realizando gestos o acciones muy ligados al arte performativo a mediados del siglo XX, no fue sino hasta 1959 donde se presenta la primera performance en el ámbito colombiano:

(...) Los estudiantes de la Escuela Nacional de Bellas Artes desafiaron abiertamente al campo del arte nacional en un intento por modificar sus dinámicas. Así, el 16 de septiembre de 1959, el Grupo de los Cuatro irrumpió con pitos y festones en la inauguración del Salón Nacional de

Artistas para descolgar sus lienzos, los cuales habían sido exhibidos bajo la categoría de obras rechazadas en el Museo Nacional. Esta no solo sería la primera *performancia* dentro del campo del arte colombiano sino, además, la primera de varias intervenciones en este certamen (León, 2016, párr. 5).

Después de esto los artistas y estudiantes de arte se ven más influenciados por esta forma de representación artística haciéndola más propia dentro del contexto colombiano y generando nuevos diálogos de representación y crítica del arte.

1.1.2 Cosplay

Sobre la década de los setenta apareció el fenómeno del *cosplay* en los mercados de comic en Japón, celebres lugares de compra y venta de *Dôjinshi*¹ en Odaiba, Tokio, y que sigue celebrándose en la actualidad. En dicho evento, varios grupos de japoneses se vestían de sus personajes de animes, videojuegos, comics y mangas favoritos. Debido a ello esta práctica ha estado mayormente relacionada con este entorno, pero con los años fue creciendo esta pasión entre los jóvenes expandiéndose más allá y pasando las fronteras del país nipón abarcando otros géneros aparte del anime japonés (Navarro, 2014-2015, p. 10).

Los diferentes eventos de anime y/o comic que se han extendido a través del mundo han permitido que más personas se interesen por personificar personajes de ficción; en Colombia el *cosplay* también se ha visto en diferentes eventos o convenciones que parte del creciente interés por la cultura japonesa; sus inicios dentro del país partieron en la ciudad de Bogotá con el evento “SOFA salón del ocio y la fantasía” que se celebra de manera anual desde el 2009 y en la que se encuentran a partir de los pasatiempos y entretenimiento; congregando a comunidades

¹ Doujinshi (同人誌) es la manera en que se le conocen a las obras auto publicadas.

involucradas en la ciencia ficción, los video juegos, juegos de rol y estrategia, el comic, la literatura fantástica, el manga, el anime y el cosplay, y en el que se presenta personas aficionadas a la cultura japonesa, y es allí donde comienza a aparecer la imagen del *cosplayer* en el país; la popularidad de estos eventos fue creciendo hasta lograr que se realizaran en diferentes ciudades de Colombia como Medellín y Cali, y se abrieran tiendas de productos anime y manga.

Imagen 1:

Cosplay Syndra de League of legends. Fotografía de: Juan David Arroyave



Nota: imagen recuperada de:
<https://www.facebook.com/AoiAkariCol/photos/a.431092620674753/431092857341396>

1.1.3 Cosplay y performance

La performance juega un papel importante dentro del *cosplay*, el uso el cuerpo se convierte en una herramienta creativa de expresión. El acto performativo ayuda a recrear la intención de estas personas de dar vida a los personajes de los que visten, tomando en cuenta su personalidad, sus rasgos físicos, su forma de hablar, su forma de actuar; son características que se toman en cuentan

en el momento de presentar el acto que represente el personaje el cual él o la interprete está vistiendo; para Augostowsky, citado por Cortés, L., Polanco, M. V., Retamal, M. E., Guerra, K. y Farfán, S. (2018), la performance es descrita como:

(...) Una realización, una ejecución o desempeño. El performance art, también denominado arte “performativo”, o arte en vivo, es aquel en el que la obra está Revista Colombiana de las Artes Escénicas constituida por las acciones de un individuo o un grupo, en un lugar determinado y durante un tiempo concreto. Así, la performance o “acción artística” es una situación que involucra cuatro elementos básicos: tiempo, espacio, el cuerpo del/los artistas y una relación entre estos y el público (p.11).

Son estos elementos los cuales ponen en conjunto el *cosplay* y la performance para desarrollar una acción determinada de cierto personaje dentro de un lugar y tiempo indeterminado.

1.2 Marco conceptual

1.2.2 Anime y Manga

Es importante destacar la importancia que tiene el anime y el manga con respecto a la elaboración del *cosplay*, pues es con ellos que nace la subcultura otaku y se desarrolla más adelante lo que se daría a conocer como la figura del *cosplayer*; para entenderlo de mejor manera hay que definir por un lado el anime como a los “dibujos animados propios de Japón. Series televisivas, largometrajes y Ovas (episodios que no se emiten dentro de la serie y que quedan por fuera como capítulos extras, sin afectar la secuencia de la serie)” (Gaviria, 2014, p. 14); y por otro lado “El Manga hace referencia a los comics japoneses, más conocidas como historietas orientales, donde se exponen costumbres, estilos de vida, filosofías, arquitectura, entre otros” (p. 13).

Gracias a su gran diversidad de géneros, el anime y el manga se destacan por contar con un público extenso y con diferentes gustos, esto permite diversidad en generar diferentes expresiones a través del *cosplay* en base a la performance, pues cada género permite una interpretación de personajes distintos, con diferentes rasgos físicos y diversas personalidades.

Imagen 2:

Neon Genesis Evangelion (1995-1996): Hideaki Anno



Nota: imagen recuperada de: <https://inmanga.com/ver/manga/Neon-Genesis-Evangelion/7d6045aa-1cb9-46e7-89b9-19e50798d70a>

Dentro del campo artístico el anime y el manga se destacan por la animación, el dibujo y las historias que presentan; el *cosplay* hace uso de estas características para dar vida a los personajes ficticios que hacen parte de estos, para ello el cuerpo es el elemento más importante y el que hace el trabajo de mostrar la esencia de los personajes representados; este se transforma para convertirse

en otra persona por medio de rasgos físicos, vestuario y el acto performativo que pretende hacer real un personaje.

El cuerpo asocia la información que toma de su entorno y la transforma de manera visual en modo de gestos, expresiones y palabras; pero para lograrlo debe estar familiarizado con el espacio y personas que le rodean; en el cosplay se debe estudiar y familiarizarse con los personajes antes de interpretarlos, tanto en su personalidad como en sus expresiones, vestuarios y gustos; esto ayuda a los *cosplayer* con la elaboración de una performance que dé cuenta de una presentación acorde con el personaje en cuestión, este juega con el espacio que lo rodean teniendo el control de no perder la línea o esencia del personaje ante distintas variaciones que puedan presentarse como lo son diálogos entre las personas, la interacción con personajes de otras series o personas que no realizan esta práctica, el entorno que puede no parecerse al habitual de los personajes, enfrentamientos por parte de los intérpretes que visten de personajes que pueden ser enemigos en la serie, es lo que hace interesante el acto de performatividad que se encuentra en los eventos de anime por parte de ellos.

(...) en el flujo entre el abandono de sí y la distancia reflexiva tanto de cosplayers como de público en el proceso mencionado, se constituyen los significados que constituyen buena parte del capital simbólico acumulado y circulado en el grupo; pero a la vez se celebra y se renueva el sentimiento de comunión que fomenta la práctica. En este sentido, las relaciones dadas en el cosplay (texto de referencia-cosplayer público) son una serie de experiencias y performances en cadena dentro de los 55 círculos de fans que los definen y dan sentido (Quiroz, 2015, p. 54-55)

El público es también un factor importante que influye en la puesta en escena del *cosplay*, es este quien la opinión acerca del trabajo realizado, tanto en el vestuario como la personificación de

los personajes y por la interacción que tienen con los *cosplayers*, en cierta manera se convierten en los jueces que dan potencia y los animan a seguir en avanzando en su trabajo, y de esta forma seguir disfrutando de tener sus personajes favoritos en la vida real.

1.2.3 Video performance

Esta forma expresiva permite un registro de una acción artística, haciendo énfasis en las características de la performance con la única diferencia del acto efímero ya que puede ser reproducido y visto una cantidad ilimitada de veces; de cierta manera se convierte en un recurso que permite su difusión.

(...) En el video performance el video no es solamente un registro, sino que potencia su morfología, dota de cualidades expresivas al propio performance, ambos dialogan equitativamente; el performer concibe su producto artístico esencialmente para la cámara, dotando de un sentido único el producto audiovisual. Encuadre, colorimetría, tiros de cámara para el desarrollo de la acción, tiempo y espacio constituyentes del performance conforman el objeto artístico (Valero, 2017, p. 5).

1.3 Estado del arte

Dentro del campo investigativo, ya se ha indagado sobre el *cosplay* y como la performance puede estar implícita en él, sin embargo, estas se destacan fuera del campo artístico y se concentran más dentro de la sociología, filosofía, antropología y comunicación, tomando la performance como un complemento del *cosplay*, pero no ahondando sobre el tema.

En primer lugar, se puede hacer referencia a la investigación de Daniel Enrique Molina *El cosplay en Santiago de Cali: una práctica juvenil que va de la fantasía a la realidad* en la cual menciona que:

El/la Otaku que practica Cosplay generalmente se disfrazan de algún personaje del Manga, del Anime o de un video juego con el cual el sujeto/a se parezca físicamente o sienta alguna afinidad. Lo que más se valora de la representación del personaje es el peinado, el maquillaje, las similitudes físicas, el vestuario, la actitud y los gestos que se hacen para lograr parecerse a dicho personaje, es toda una interpretación performativa (2014, p. 19).

En segunda instancia esta la investigación de Laura Ivonne Quiroz *Cosplay, jugando a ser otro el uso del disfraz en la construcción sociocultural de las comunidades otaku en México* donde menciona que:

El propósito, dar cuerpo en la realidad a personajes entrañables, tanto para sí, como para otros aficionados, y cumplir por un momento las fantasías propias y ajenas en el marco de un performance, ante la lente de una cámara; o simplemente en los encuentros fortuitos dentro de la convención (2015, p. 6).

Y en la cual tiene un apartado dedicado al acto performativo en donde expone su punto de vista entre el performance y el *cosplay*:

Este autor llama “acto performativo” al proceso por medio de la cual dicha experiencia es articulada, formulada, representada y comunicada a otros a través de diferentes recursos o códigos sensoriales que no son necesariamente verbales (Turner y Bruner, 1986; Turner 1987). Según Ingrid Geist (2002: 154), estos actos permiten reconocer la vivencia como experiencia compartida con otros, ya que los participantes no solo hacen cosas, sino que tratan de mostrar a otros que están haciendo o que han hecho; en este sentido, es un proceso generador de significación, y, por lo tanto, sus expresiones están sujetas a acumulación como capital cultural (Quiroz, 2015, p. 50).

2. Metodología

El presente proyecto está planteado a partir de la metodología de investigación observación participante la cual es descrita por Kawulich (2005)

Es el proceso que faculta a los investigadores a aprender acerca de las actividades de las personas en estudio en el escenario natural a través de la observación y participando en sus actividades. Provee el contexto para desarrollar directrices de muestreo y guías de entrevistas (párr. 2).

Dicho lo anterior se pretende no solo observar a quienes practican la actividad del cosplay si no también participar de ella para saber a profundidad a lo que se enfrentan los *cosplayers* y cómo es la elección y recreación del personaje y su representación por medio de la performance. Para desarrollar esta metodología se plantean los procesos de observación expuestos por Angrosimo y de Pérez:

El primero es la observación descriptiva, en la cual uno observa cualquier cosa y todo, asumiendo que lo ignora todo; la desventaja de esta pauta es que puede llevar a la recolección de minucias que pueden o no ser relevantes al estudio.

El segundo tipo, enfatiza en la observación sustentada en entrevistas, en las cuales las visiones de los participantes guían las decisiones del investigador acerca de qué observar.

El tercer tipo de observación, es la observación selectiva, en la cual el investigador se concentra en diferentes tipos de actividades para ayudar a delinear las diferencias en dichas actividades (2000, p. 677).

Determinar qué personas se debe observar para así llevar a cabo la investigación, es delimitar el grupo a los que se pretende estudiar; dentro del primer tipo se asume un rol pasivo frente al grupo o personas que se están estudiando, se observa lo que pasa alrededor se sacan las primeras conclusiones o datos, pero se toma distancia frente a las relaciones con estas personas, para el presente proyecto se requiere observar más que todo la postura que tienen los *cosplayers* frente al personaje que están interpretando, es por eso que se plantean las siguientes preguntas: ¿qué tan bien interpretan el personaje? ¿Qué tanto se asemejan al personaje? ¿Qué tan bien se relacionan con otras personas sin perder la esencia del personaje?

En el segundo tipo de observación se encuentran las entrevistas y se abre más a la comunicación e interacción con el grupo de personas a estudiar; se desarrollan las preguntas que servirán para orientar la investigación y relacionar la práctica del *cosplay* con la performance artística de los cuales los datos recolectados se evidenciarían por medio de grabaciones, tanto de audio como de video y apunte de notas.

En la observación selectiva, la interacción es más evidente, se empieza a ser parte del grupo y tomar confianza frente las actividades recurrentes que se realizan en el entorno, se sigue recolectando información de los contactos más cercanos que se tiene con las personas y se aprende del contacto con ellos; el gesto y la expresión de los *cosplayers* se determinada en esta fase, se comienza a notar o a ser más evidente el rasgo interpretativo y gestual de los personajes, cómo se expresan, cómo se visten, o cómo se diferencian ante los que representen el mismo personaje.

Finalmente, con los datos recopilados se selecciona la información acorde a la investigación, se hace el informe y se estudia este mismo para la elaboración de la creación de varios trajes *cosplay* y las acciones performativas que les darán vida a diferentes personajes llevados posteriormente a la elaboración de una video performance conformando así una pieza audiovisual en torno a la

representación de personajes, tomando la presencia de dos personas quienes elaboran diversas personificaciones para mostrar una dualidad e interacción con el cuerpo mismo y el de otra persona, de esta manera se pretende resaltar la gestualidad del cuerpo, cómo este puede adaptarse a múltiples personalidades y cómo esta práctica puede ayudar al autodescubrimiento corporal.

3. *Cosplay* Y Performance

3.1 *Cosplay* En El Contexto Local

En la ciudad de Medellín se han presentado eventos de anime y manga donde se promueve el fenómeno *cosplay* y quienes lo practican asisten, en la mayoría de los casos, haciendo alusión a personajes de videojuegos o animación japonesa; estas convenciones en su mayoría ayudan a estas personas a darse a conocer por medio de concursos en múltiples categorías y foros en los cuales se manifiestan diferentes experiencias y conceptos acerca de lo que es hacer un *cosplay*, esto ayuda a entender el trabajo de estas personas a quienes no saben acerca del tema o lo conocen vagamente.

Dentro de las convenciones estas personas toman el protagonismo del fanatismo dentro del anime, manga, comics y videojuegos, en la mayoría de los casos la apropiación de los personajes llegan a tal punto de profesionalismo que logran llegar a la viva imagen de estos, gracias al parentesco que los *cosplayer* logran llegar y de este modo motivar a los aficionados a realizar esta acción o simplemente interactuar con ellos dándoles una experiencia en la que pueden conocer a sus personajes favoritos, tomando fotografías o hablando con ellos, e incluso si son *cosplayers* famosos pidiéndoles autógrafos.

El *Cosplay* consiste en la representación física más fidedigna posible de un personaje ficticio, teniendo un enfoque cultural específico que hace normalmente referencia a la cultura audiovisual actual. Puede tener distintas variantes según la intención y el contexto, normalmente haciendo hincapié en la representación física en sí o priorizando la representación dramática del personaje. Estas dramatizaciones han de incluir habilidades como la imitación del habla del personaje, la memorización y representación de algunas escenas de las series

anime, videojuegos o películas en las que surge el personaje, y comúnmente se llevan a cabo en convenciones. (Alain, 2014-2015, p 10)

Imagen 3:

Imagen publicitaria: evento Japan Weekend Madrid. Cosplayer: Yaya Han.



Nota: Imagen recuperada de: <http://www.lahuelladigital.com/japan-weekend-regresa-con-mas-contenido-mas-actividades-y-mas-invitados/cosplayer-yaya-han/>

Para alcanzar la representación más cercana a los gestos, modos o características de los personajes interpretados, es importante, el estudio previo de las expresiones, comportamientos y frases identitarias del personaje para tener dominio de las características que lo representan y así hacer que la interpretación se vuelva más sencilla, espontánea y surja de manera natural en el momento y lugar donde se da a cabo la acción; el *cosplayer* se familiariza tanto con los personajes que llega a apropiarse de sus características físicas y personalidades y tomarlas como si se tratasen de ellos mismos de esta manera la representación se vuelve algo propio. El entrenamiento para alcanzar la máxima expresión y manejo del cuerpo permite que estas personas traigan a los personajes al mundo real por un tiempo determinado.

Si bien la representación de un personaje es más notoria en un evento o convención gracias a la interacción con quienes lo rodean y el entorno en el que están, los *cosplayers* realizan fotografías y videos los cuales suben a redes sociales para que así su trabajo sea reconocido y eventualmente ser contratados en diferentes espacios; dentro de estas fotografías se capta la esencia del personaje tanto en el disfraz como la postura de la persona y el entorno que la rodea, se usan elementos que ayudan a recrear escenas y ambientes que se adaptan al personaje y que se asemejen a las de anime, manga o videojuego al cual el personaje representado pertenezca.

En el *cosplay* el vestuario es tal vez lo más llamativo, especialmente cuando estos trajes llevan armaduras, armas grandes o accesorios exagerados los cuales producen mucho más impacto visual especialmente cuando estos son usados por algunas mujeres, la fuerza de estos elementos las hace visualizar poderosas dejando atrás la creencia del “sexo débil”, incluso ellas toman el rol de representar distintos personajes ya sean de género femenino o masculino sabiendo llevar el papel de la mejor manera haciendo de estos una personificación perfecta gracias a estudios previos del personaje utilizando la performance para su realización.

(...) El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (de Huizinga citado por Quiroz, 2015, p. 56).

Los *cosplayers* toman características o elementos del mundo ficticio para incorporarlos a los personajes que representan para lograr un buen trabajo que se ve reflejado en el entorno de aficionados, en el cual se deja salir o se da lo mejor de una interpretación el rol de vivir una fantasía

por una cantidad limitada de tiempo dentro de un traje, apariencia y personalidad que son diferentes a los habituales.

3.2 *Cosplay* En El Contexto Personal

El *cosplay* puede ser realizado por hobby o trabajo; dependiendo de la experiencia y tiempo que los *cosplayers* lleven realizando este ejercicio, entre más profesional sea el trabajo realizado más popularidad van a tener y eventualmente son contratados como invitados en diferentes encuentros de anime y manga o pueden llegar a ser la imagen de algunas revistas de moda; quien practican de esta actividad por hobby si se lo proponen pueden llegar al mismo profesionalismo pero lo que buscan estas personas no es un ingreso monetario si no que lo hacen por diversión y el gusto de entrar dentro de un papel diferente del habitual; pero cada una de estas personas se dan a la tarea de entender un personaje al punto en que su representación se base no en la actuación si no en la improvisación, de este modo se toman en cuenta factores como diferentes lugares habitados y la interacción de personas tanto fanáticas como no.

La actividad de hacer *cosplay* para una estudiante de artes visuales se convierte en algo más que solo una interpretación de personajes, el manejo del cuerpo y la performance artística toman más relevancia a la hora de realizar esta práctica; se explora el cuerpo de manera en el que se conoce sus límites y posibilidades haciendo que se convierta en un ejercicio de autodescubrimiento con el cuerpo mismo para expresar no solo la representación de un personaje sino que también se toma en cuenta la reflexión con el ser y como el entorno llega a ser un elemento importante para el desarrollo de una acción y su contexto.

El cuerpo de la artista de performance es el soporte de la obra, su cuerpo se convierte en la materia prima con que experimenta, explora, cuestiona y transforma. El cuerpo es tanto herramienta como producto. El performance es un género que permite a las artistas buscar una

definición de su cuerpo y su sexualidad sin tener que pasar por el tamiz de la mirada masculina. Al tomar elementos de la vida cotidiana como material de su trabajo, el performance permite que las performanceras exploren su problemática personal, política, económica y social (Alcázar, 2001, p. 2).

La performance artística permite que el cuerpo se exprese para realizar acciones que van de la mano con el arte, proponiendo temas que en su mayoría de casos se tratan de denuncia política y social, el cosplay por lo general se centra únicamente en la representación y toma algunas características de la performance para lograrlo, en donde llega a ser un punto clave para una puesta de escena la cual no se trata de llevar a cabo un guion para mostrar una actuación sino, exponer la imagen viva de un personaje y poder plantear diferentes reflexiones que apoyan y refuerzan el arte performático a través del *cosplay*.

Imagen 4:

Anime Rozen Maiden. Cosplayer: Cossette y Elle Lala



Nota: Imagen recuperada de: https://www.instagram.com/p/CN49h_AMLfh/

La expresión corporal se vuelve un ejercicio mucho más interesante cuando este es realizado por personas que comparten los mismos gustos y además pertenece al mismo círculo familiar, especialmente cuando se trata de hermanas gemelas las cuales comprenden y exploran de manera conjunta el manejo de la corporalidad dentro de un mismo concepto. En este sentido el *cosplay* se convierte en una actividad dual donde se empieza a comprender el cuerpo de la otra persona para poder realizar una acción y que se cuenta también con la expresividad corporal de alguien más para así tener una coordinación de ideas y expresiones que favorezcan la representación y no se salga del contexto del personaje.

El mundo del *cosplay* no es ajeno a las críticas racistas que se deben en su mayoría por la imagen que la televisión japonesa nos ha mostrado diversos personaje de piel clara, haciendo creer a las personas que esta actividad es exclusiva para gente de piel blanca, sin embargo este ejercicio no se limita a interpretación por medio del parentesco con el color de la piel, cabello, ojos o el peso de la persona, como lo hacen pretender muchos fanáticos, sino en la esencia misma del personaje, y es gracias a esas críticas racistas que el presente proyecto de investigación-creación busca una propuesta en contra del racismo por medio del *cosplay* y de esta manera se pretende promover la libre expresividad corporal desde el arte sin importar condición del mismo cuerpo como punto fuerte dentro de esta actividad, así como lo afirma Johnson “el *cosplay* no tiene limitaciones contra raza, género, imagen corporal o discapacidad. Sin embargo, muchas mujeres *cosplayers* negras se ven obligadas a lidiar con el sexismo, el racismo y la vergüenza corporal” (2020, par 2), este ejercicio debe permitir a los fanáticos a sentirse seguros de su cuerpo y llevarlo a niveles, no dejarse llevar por los malos comentarios y asumiendo un rol y una postura firme mediante el personaje que estén representado, de este modo y como lo expresa Gaviria “el cuerpo debe ser tomado como elemento importante a la hora de presentarnos ante el mundo que nos rodea, el cuerpo y los adornos

que utilicemos, ya que es por medio de este que logramos expresar nuestras intenciones” (2017, p. 21).

(...) El *cosplayer* elige conscientemente de entre una serie de personajes y disfraces para expresarse, y, por lo tanto, para construir su identidad. Además, no sólo elige el personaje o el tipo de disfraz, sino también el cuándo, cómo y dónde portar e interpretar un personaje (Quiroz, 2015, p. 37).

Para Laura la elección de un personaje se basa especialmente en el parentesco físico o de personalidad, pero también pone énfasis en que estos sean gemelos o hermanos sin importar su sexualidad de este modo se hace un juego de identidad junto a su hermana y explorando la interpretación conjunta de diversos personajes para así dar una aproximación más fidedigna a otros fanáticos acerca de estos personajes que poseen esta peculiaridad.

El gesto de representar personajes masculinos permite la comprensión del género opuesto, comprender otras posibilidades de interpretación y la exploración de expresión corporal entendido desde la mirada femenina hacia lo que se entiende por la masculinidad, proponiendo así diferentes puntos de vistas que parten de las personalidades de figuras de ficción, al cambiar su género este se transforma en características como su esencia, vestuario (en algunas ocasiones) y físico, lo que permanece es su personalidad, pero al cambiar todos estos rasgos hace que se convierta en otro personaje.

4. Transformación Del Cuerpo: Herramientas Performáticas En Un Cosplayer

El *cosplay* es una actividad que no tiene restricción de edad, en este se pueden presentar tanto niños como adultos representando a sus personajes favoritos, pero en todos los casos el cuerpo lleva un papel primordial para llevar a cabo una representación fidedigna y en donde este se transforma para apropiarse de una figura y darle vida. En este sentido, se puede trazar un paralelo entre estas interpretaciones y en las diversas formas que desde la performance se han propuesto transformaciones corporales mediante distintos aditamentos, prótesis o maquillajes, es el caso de artistas como ORLAN, que incluso ha sometido a su cuerpo a distintas cirugías plásticas para llevar a cabo sus acciones.

El cuerpo pasa por un cambio en donde se deja llevar por ciertas características que lo ayuda a formar parte de la ficción y traer esa magia de la televisión a la vida real; este cambio se entiende como un acercamiento a los personajes, en el cual el *cosplayer* asume ser una persona diferente a él o ella, para esto se debe tomar conciencia de que asumir este papel no es tarea fácil, pero se puede jugar de diferentes maneras para su representación, esto depende de la complicidad del personaje basado especialmente en su personalidad si está o no se parece a la del interprete.

Los *cosplayer* se dejan llevar por la presencia de la fantasía que trae con sigo el anime, el manga o los videojuegos; dejando a un lado o uniendo el carácter que los define como ellos mismo para hacerse cargo de manifestar una representación certera y de este modo causar una mejor experiencia para otros fanáticos.

4.1 *Cosplayers* En Medellín: Caso De Ryuu Yamisaki

En la ciudad de Medellín existe un grupo de personas que comparten un fanatismo hacia el anime y el manga, y dentro de esta comunidad se encuentra un grupo que representa a sus personajes favoritos y disfrutan de vivir una fantasía, permitiendo que su cuerpo adopte sus características lo más realista posible dentro del plano de ficción mostrado dentro de la serie, pero representado en la vida real.

Todo aquel que se siente *cosplayer*, y que lo hace porque realmente le apasiona, procura siempre ser lo más similar posible al personaje que ha elegido y, por lo general, se hará su propio traje y complementos. La planificación completa del traje y los elementos a confeccionar, puede llevar incluso un año de desarrollo, confección, ensamblaje y acabado de las partes en las cuales se puede dividir el cosplay (Navarro, 2014-2015, pp. 10-11).

Para esta unidad temática, se entrevistaron algunos de estos *cosplayer*, en las entrevistas se pueden confirmar su afirmación sobre que ellos mismos se encargan de la elaboración del vestuario y pocas veces buscan ayuda de terceros para la realización de algunas piezas, la elección del personaje a quien se va a representar se caracteriza principalmente por el gusto y la empatía que se tiene hacia este.

Revisando la forma de representación de la *cosplayer* medellinense Ryuu Yamizaki se busca evaluar el proceso de creación y cómo se conectan entre otros practicantes de esto, quien no solo crea *cosplay* de personajes del anime y el manga si no también se su imaginación, dándoles una imagen y personalidad única basadas en la animación y moda japonesa. Dentro de la representación de figuras pertenecientes a las series japonesas se hace un estudio de sus características y comportamientos, por lo general elije personajes de apariencia tierna, estatura pequeña y de carácter infantil.

Al desconocer los procesos adecuados de costura, Ryuu a diferencia de otros *cosplayers* opta por contratar modistas quienes elaboren las prendas mientras ella es la encargada de elaborar los accesorios y de buscar la forma en la que estos se deben articular al traje viéndose de la mejor manera y así tomar las características físicas que luego se complementarán con maquillaje, pelucas o tinturas y/o lentes de contacto: “El proceso de hacer cosplay se sustentaba en una relación con personajes que por diferentes motivos eran percibidos como cercanos y generaban un impacto en los sujetos, ya sea por su historia o su apariencia” (de Brooker citado por Díaz, 2018-2019, p. 70).

El acto performativo del *cosplay* se manifiesta en el momento en el que se unen diferentes piezas, las cuales corresponden al vestuario, maquillaje e interpretación; de esta manera se configura el personaje y se manifiesta a través del cuerpo, en el caso de Ryuu ella estudia sus personajes hasta el punto en donde estos empiezan a ser parte de ella misma, se comienza viendo la serie y haciendo una selección entre los personajes, estudiar su comportamiento y hacerlo propio incorporándolo al mismo cuerpo.

El cuerpo asume el papel de otra persona, actúa y habla como esta, permitiendo así que se incluya una imagen de ficción dentro de uno mismo para que de esta manera se viva una experiencia más realista de una fantasía, las acciones estudiadas comienzan a tomar forma, el comportamiento y las expresiones se ven reflejadas en la interprete dentro de una performance en donde se manifiesta una representación exacta del personaje; Ryuu transmite la ternura e inocencia de quien representa gracias a los comportamientos adquiridos por ensayos previos que le permiten ser más espontánea.

Anteriormente fue mencionado acerca de cómo esta *cosplayer* crea sus propios personajes y les da vida no solo por medio del cosplay si no también les crea una historia y una personalidad, estos son creados con los rasgos pertenecientes al estilo de dibujo manga, donde ella misma los ilustra

para darles una caracterización física que puede ser observada por un público ya sean fanáticos o compradores de sus imágenes, y así poder elaborar un traje que parte de la imagen que ella ya realizó y las características que le brido a esta figura y de cierta manera, por medio de esta se pueden empezar a relacionar algunos factores característicos de su personalidad, de su vestuario y de cómo luciría físicamente, la cual es acompañada por medio de un texto breve que la describe y es publicado dentro de sus redes sociales con el término de oc (del inglés *original character*) para que así sus seguidores se familiaricen con esta nueva figura que crea; para explicarlo se trae a colación un ejemplo de figura de Jem uno de los personajes realizados por Ryuu y quien eventualmente realiza la elaboración del cosplay de este, Jem es descrita por ella misma como:

Una vampira que suele verse de diferentes formas, cabello plateado, rubio, rosa o castaño; no tiene una apariencia definida además de su ropa, sus ojos suelen cambiar de azul o roja a blanco donde su forma es espantosa como si estuviera realmente muerta, en cuanto a su personalidad, casi no habla, es elegante y algo tímida pero su rostro suele causar terror (Salazar, comunicación e-mail, 5 de mayo de 2021).

Imagen 5:

Ilustración creada por Ryuu Yamizaki, personaje: Jem



Nota: Imagen envía por correo

Estos nuevos personajes que parten de un imaginario con características de la cultura japonesa se asemejan un poco a la práctica performática que realiza la artista francesa ORLAN, quien mediante su obra busca cuestionar los cánones de la belleza occidental sobre los cuerpos de las mujeres a lo largo de la historia del arte. A diferencia del proceso de transformación corporal mediante el maquillaje que utiliza Ryuu. ORLAN, en sus obras, hace uso de herramientas de edición para sus fotografías sobreponiendo diferentes imágenes y en algunas de sus obras se ha sometido incluso a la cirugía plástica para hacerse implantes, transformando así su cuerpo de forma permanente, ORLAN hace uso de distintos formatos o medios para mostrar su obra como el registro fotográfico y videográfico en donde ella crea diversos escenarios, incluso en sus obras en las que hace modificaciones corporales en medio de salas quirúrgicas e interactuando con los cirujanos mientras recita algunos textos conforme avanza la cirugía, lo que se convierte en un ambiente teatral y siniestro; además el uso de trajes extravagantes mientras es operada para dar paso a la nueva figura creada a través de su mismo cuerpo y de cierta manera propone ideales exagerados de la belleza misma y como ha sido representada durante la historia del arte de manera crítica contra los ideales de belleza que se le ha estipulado a las mujeres para ser “hermosas”.

Su objetivo era ser distinta, fuerte: esculpir su propio cuerpo para reinventarse. Trataba de crear un shock con ello. Utilizó los quirófanos para trabajar en el concepto de imagen y cirugía inversa. Fue el primer artista en hacerlo. Quería protestar por todas las mujeres que se someten a la cirugía para parecerse a los modelos de mujer que gustan a los hombres (Palmera, 2020, párr. 1).

Imagen 6

ORLAN, Omnipresencia. Performance – Cirugía. 1993

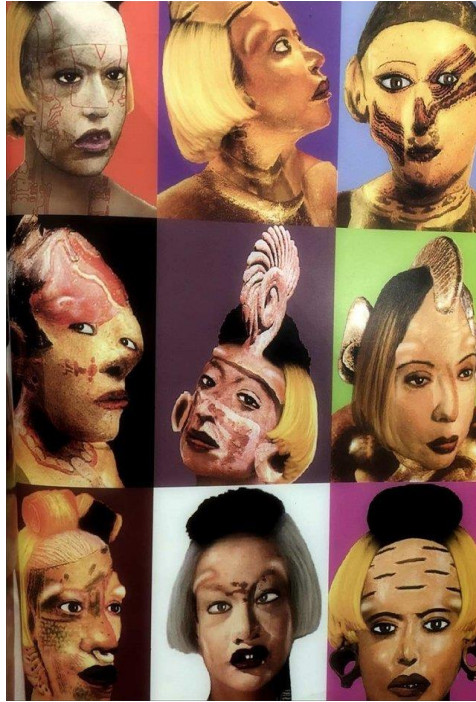


Nota: Consultada en: <https://www.lavanguardia.com/cultura/20201018/484134752878/reto-orlan-artista-cirujia-frente-mona-lisa-venus.html#foto-4>

Algunas de sus series fotográficas en las que mediante edición sobrepone su rostro junto a representaciones faciales de diferentes poblaciones aborígenes de América y África, logrando así mediante esta hibridación entre los cánones europeos impuestos de belleza de la mujer en estos territorios colonizados por Europa. Las imágenes resultantes logran alcanzar incluso ciertos rasgos que podrían remitir a las formas de dibujo en el manga y el anime, como se puede apreciar en las series “Auto - Hibridaciones precolombinas – Autorretrato” de 1998, y así mismo las Hibridaciones africanas y amerindias.

Imagen 7

ORLAN. *Auto - Hibridaciones precolombinas – Autorretrato. 1998*



Nota: Imagen recuperada de <https://steemit.com/art/@ossbelmonte/orlan-dissociations-through-carnal-art>

4.2 *Cosplay*, Arte Y Performance En Hermanas Gemelas

La realización de un *cosplay* por hermanas gemelas se convierte en juego de rol en donde se debe comprender y unir las capacidades de cada una, los personajes se eligen dependiendo de las características de ambas, como punto principal estos también son gemelas o en su defecto hermanos con edades similares por lo que permite una selección más rápida y sencilla para comenzar a integrar sus comportamientos en el cuerpo mismo; este se va apropiando no solo de las características de una sola figura si no que al ser un proceso de dos, se relaciona con alguien más y sabe cómo llevar a cabo la acción junto a otra persona, lo que también permite que sea más sencillo mantener el papel durante el periodo en que se esté interactuando con otros fanáticos.

En el performance del *Cosplay*, los cuerpos de los practicantes se logran distinguir de entre los demás por el uso "no apropiado de las normas sociales"; el *Cosplay* genera una transgresión del individuo, genera libertad de expresiones corporales, emocionales y de pertenencia que habitualmente no son expresadas ante los demás. Esto crea una renovación dentro de la vida cotidiana de los sujetos que se ven inmersos dentro y fuera de la práctica social, otra mirada a lo cotidiano, otra mirada al imaginario con diferentes aristas de expresión (Flores, 2012-2015, p. 55).

El cuerpo comparte relaciones con el entorno y otras personas, este se transforma a medida que se va comprendiendo los comportamientos y personalidades de los diferentes personajes que se quieren representar, entre hermanas este se desarrolla de manera paralela en donde se hace relación y coordinación de ambos cuerpos, de esta forma se hace un juego con el otro y se entiende las capacidades corporales que poseen cada una y como estas se manifiestan en acciones que disponen de relaciones conjuntas entre ellas. Del mismo modo sucede en el arte de la performance especialmente cuando es realizado por más de una persona, se toman en cuenta estas características para realizar la propuesta que plantean estos artistas, de entre ellos se encuentran algunos que comparten la misma particularidad de ser gemelas, este es el caso de Azul y Lindy Márquez, artistas colombianas que exponen su obra por medio de la video performance partiendo de los recuerdos que compartieron en su infancia, los cuales se manifiestan por medio de gestos creativos y reflexivos realizados por las dos hermanas, en donde se presenta la unión y la comprensión entre ellas mismas y los objetos con los que interactuaran.

En la obra de Márquez se puede visualizar una estrecha relación entre las dos hermanas y como estas se relacionan para expresar una acción por medio de gestos relacionados con la memoria, el olvido, las vivencias de la infancia, los recuerdos y el acto de hacer y crear memoria, los cuales se

transforman de cierto modo en dinámicas que parten del juego y los mismos recuerdos que comparten las artistas; en estas se ve reflejado la unión que se tienen las hermanas y como esta les ayuda a crear gestos por medio de la video performance para así expresar las acciones de las cuales se pretende reflexionar.

Imagen 8

Azul y Lindy Márquez. Ventana de aire, 2014.



Nota: imagen recuperada de <https://www.casatrespacios.org/lindy-marquez>

Durante la realización de la performance la representación de los personajes se da de manera interactiva en relación con la persona la cual también se está realizando la acción y el público, el cuerpo manifiesta el rol de ser alguien más y se libera de manera espontánea gracias a los ensayos previos, los movimientos y expresiones se manifiestan naturalmente como si se tratase de las habituales. Las gemelas construyen un enlace entre el arte y el *cosplay* para así convertir este en un ejercicio de comprensión y reflexión con el cuerpo mismo, el entorno y las otras personas más

que la simple representación corporal de personajes de ficción, si no de como estos pueden llegar a generar diálogos con temas como lo son el racismo, la identidad, las relaciones entre hermanas gemelas y/o la gestualidad corporal.

Imagen 9

Cosplay: Ram y Rem de Re: Zero. Cosplayers: Lala y Cossette



Nota: Fotografía tomada por Elizabeth Cataño

El carácter de los personajes que son elegidos por las hermanas Laura y Manuela en general no son parecidas a las habituales por lo que el cambio es más evidente y el proceso de transformación se convierte en una tarea difícil pero divertida, la aceptación de múltiples personalidades es un proceso de paciencia y constancia, no se debe pretender que con solo ver la serie una o dos veces el cuerpo inmediatamente se acoplara a estas, para llegar a un nivel de parentesco más acertado se debe poner en practicar y en relación todas las características de la figura elegida en uno mismo y estudiarlas interiorizándose en ellas; y así mismo como se transforma una persona a través del *coaplay*, el artista y fotógrafo chileno Rafael Goldchain's asume un rol muy parecido al de esta

práctica en su obra titulada “I am my family” quien representa a su familia dentro de una serie fotográfica con escenarios que podrían recurrir a la nostalgia, al recuerdo y al pasado en artista recrea estas personas por medio de trajes, maquillaje y edición digital, tomando elementos de cada uno de sus familiares que los caracterizaban para que de este modo el mismo asume el papel de ellos para así darles vida por medio de su mismo cuerpo, los gestos faciales se vuelven un factor importante dentro de la caracterización de sus consanguíneos; y de este modo reconstruye la historia familiar que le fue arrebatada a consecuencia de la segunda guerra mundial por el hecho de provenir de una familia judía.

(...) Las imágenes se hicieron al principio para evocar la apariencia de algo ausente; en el caso de Goldchain vemos que se recrea lo ausente para aparentar realidad. Sus autorretratos de familia hacen posible que el objeto sobreviva al sujeto, y aunque a manera de ficción, se permite recrear un diálogo con el pasado (de Borger, citado por Turu, 2014, párr. 4).

El ejercicio realizado por *Goldchain's* si bien no es creado con énfasis al *cosplay*, este es un claro ejemplo de una representación acertada basada de sientto modo de la ficción, puesto que el no conocer la historia de sus antepasados, él los recrea basándose en relatos y documentos de estos sujetos para así poder darles vida por medio de la representación y la fotografía, y no perder de cierto modo la herencia familia que le fue arrebatada.

Imagen 10

Rafael Goldshain 's. I am my family. 2008.



Nota: Imagen recuperada de <https://dangerousreading.com/in-memory-of-memory-me-myself-and-my-family/>

5. Elaboración Propuesta Artística

El cuerpo se expresa para llevar a cabo una representación artística en donde este se vuelve protagonista de la obra misma, dentro del *cosplay* se manifiestan acciones de representación y apropiación de múltiples personalidades y “en el performance las artistas se presentan a sí mismas, es la acción en tiempo real, convirtiendo su cuerpo en significado y significante, en objeto y sujeto de la acción” (Alcázar, 2001, p. 2).

Cuando el juego del *cosplay* es realizado por hermanas gemelas es más fácil la comprensión de las capacidades del cuerpo de una y de la otra, de este modo la interacción en la representación se vuelve mucho más fluida y se manifiesta un acercamiento más certero al de la ficción gracias al manejo de las relaciones corporales y las expresiones realizadas en el momento que se presenta la acción y de este modo proponer diversas intenciones reflexivas partiendo del mismo cuerpo.

5.1 Transformación De Una Idea

Inicialmente para el presente proyecto de investigación-creación propuso la interpretación de Akame y Kurome del anime Akame ga Kill, las cuales fueron elegidas a partir de una lista de diferentes figuras de ficciones provenientes de la cultura pop japonesa en donde todas ellas tienen características similares en cuanto a su contextura física delgada y color de piel clara, para que, partiendo de estos personajes, se diera una representación de los mismos en base a una de las escenas de la serie y de este modo empezar a reflexionar sobre el cuerpo mismo y el racismo dentro de la práctica del *cosplay*, teniendo en cuenta que la mayoría de personajes de anime poseen pieles blancas. Esto, debido a que, en el ambiente *Cosplay*, se presentan muchas críticas hacia personas con piel oscura que practican esta actividad y hace que de alguna manera se sientan intimidadas y no disfruten de la experiencia de ser otro. Estas representaciones por parte de los *cosplayers* negros también son debidas por el poco contenido de personajes de pieles oscuras que aparecen en muy

pocas series y cuando lo hacen poseen rasgos estereotipados provenientes de animaciones estadounidenses, lo que se convierte en algo ofensivo para esta comunidad y a pesar de que estos estereotipos se han mitigado en la televisión, y a pesar de que en la actualidad se han creado más animes y mangas que incluyen a estas personas, se siguen estereotipando en la mayoría de series, por esto, los *cosplayers* prefieren representar a personajes blancos protagónicos quien poseen características no ofensivas o cualidades de superación ante ciertas situaciones.

Las críticas en el *cosplay* frente a las personas de color, pueden llegar a ser muy ofensivas, comentarios como “no te pareces al personaje por tu color de piel” hacen los que *cosplayers* se sientan intimidados y excluidos para realizar esta actividad, esto se presenta especialmente dentro de las redes sociales donde aparecen comentarios ofensivos ante una fotografía o video donde se expone el trabajo de la represión, y gracias al anonimato que se puede tener en internet, los insultos llegan a ser frecuentes así como lo menciona la *cosplayer* Victory Cosplay:

La gente decía que había ensuciado al personaje o se lo había arruinado en anteriores ocasiones, pero no tanto como con D. Va. era algo continuo. No paraban de repetirme las palabras "n*****", "simia", "suicídate"... No paraba de bloquear a gente de mis páginas que compartían mis fotos solamente para insultarme sin poder hacer nada (Rosa, 2017 párr. 3).

En Colombia estas críticas y malos comentarios también son vistos hacia las personas que realizan *cosplay*, y para las *cosplayers* gemelas mencionadas en todo el proyecto, esto no es ajeno, durante su primer *cosplay* los personajes elegidos fueron versiones realizadas por fans de los cantantes de voz conocidos como Vocaloid, quienes a pesar de seguir teniendo piel clara, son mucho más parecidos a la textura física de las hermanas, partiendo especialmente por el color de cabello, mientras que los personajes originales poseen características mucho más llamativas como color de pelo de colores y trajes con colores más vivos como lo son el amarillo y el azul, y

a pesar de que las figuras fuesen reconocidas por la comunidad de fanáticos, el miedo constante a las críticas era presente, sin embargo, la aceptación que tuvieron en su primera representación les permitió continuar con la realización de este ejercicio y con el tiempo aventurarse con personajes mucho más protagónicos y que, de cierto modo poseen características físicas mucho más atractivas.

La representación de los personajes se vería reflejado dentro del video enfatizando en la discriminación racial partiendo de una de las escenas del anime Akame ga Kill del capítulo 22 y a partir de esta, se proponía (partiendo de diferentes elementos que resaltan el punto de la discriminación racial) una reflexión en contra del racismo; para lograrlo se utilizarían elementos que ayudaran a visualizar la diferencia racial por medio del maquillaje, con el cual se quieren dar rasgos característicos entre personas de piel clara y oscura.

Imagen 11

Cosplay Akame y Kurome de Akame ga kill.



Nota: Imagen recuperada de <https://www.instagram.com/p/CPwkQm0M8GC/>

5.2 Propuesta Artística

Para este apartado se comienza definiendo el racismo como “...el rechazo por diferencias biológicas hacia una persona a quien se le considera de raza inferior, es decir, es una ideología de superioridad” (singificados.com, parr 3, 2020), si bien esto se ha venido presentando desde varias épocas atrás, en donde se esclavizaba a personas africanas e indígenas y se trataban de manera degradante para cumplir cierto tipo de actividades forzosas; en la actualidad esto ha cambiado, a pesar de que ya no se presentan tantos conflicto por la gente de color estos siguen siendo presentando tratos discriminativos e insultos por parte de los demás haciéndolos sentir inferiores y de cierta manera se les retiene a realizar algunas cosas; y el mundo del cosplay no es ajeno a estas restricciones.

En comparación con las *cosplayers* que no son negras, el nivel esperado de precisión que enfrentan las mujeres negras de la comunidad es notorio. Para algunos *cosplayers*, la reacción es tan intensa que puede hacer que se sientan no deseados en su propia comunidad (Johnson, 2020, párr. 4).

El motivo más común del rechazo se debe a la representación de personajes blancos, los cuales suelen ser protagonistas y muy carismáticos, quienes llevan al público a encariñarse con ellos y su historia, mientras que las figuras negras en el anime son escasas y son representadas con estereotipos o no son relevantes en la trama de la serie, lo que hace que muy pocas personas se interesen en representarlas por medio del cosplay, por lo que estos pueden llegar a ser ofensivos para la gente negra.

Tomando como referente a las artistas Azul y Lindy Márquez debido a la característica que comparten con quienes realizaran el acto dentro del *cosplay*, que es ser gemelas que comparten un interés artístico con el cuerpo; al estudiar la obra de Márquez se quiere llegar a desarrollar una

video performance con el fin de establecer una reflexión en contra al racismo por lo que dentro de esta práctica se presenta este tipo de discriminación, haciendo ver a la raza negra limitada a los pocos personajes de piel oscura o a la no participación; para esto es necesario saber qué tipo de racismo es del que se pretende elaborar la propuesta, de entre los tipos de este se encuentran: el racismo aversivo, etnocentrista, simbólico y biológico; dentro del trabajo se aborda el racismo simbólico, el cual es descrito por el comité de ACNUR como:

El racismo simbólico aboga por el derecho a ser iguales, pero con matices: el derecho a ser iguales existe, pero para ámbitos puntuales o ciertas situaciones. Un ejemplo que explica el racismo simbólico es la libertad que tiene cada grupo para vivir como quiera, pero en áreas limitadas para dicho grupo. Estas actitudes provocan una, lo que a su vez produce distanciamiento entre sus miembros (2019, párr. 6).

Los gestos de las artistas ya mencionadas permiten entablar conexiones entre ellas mismas para realizar un gesto o una acción, del mismo modo Laura y Manuela pretenden utilizar estas conexiones entre ellas, para ello se pretende abordar desde el concepto *blackface* el cual era utilizado para describir la representación a la raza negra en los teatros norteamericanos del siglo XIX de una manera exagerada y estereotipada; para la propuesta artística se toma este gesto de manera invertida, para resaltar las críticas hacia los *cosplayers* negros a la hora de representar un personaje blanco.

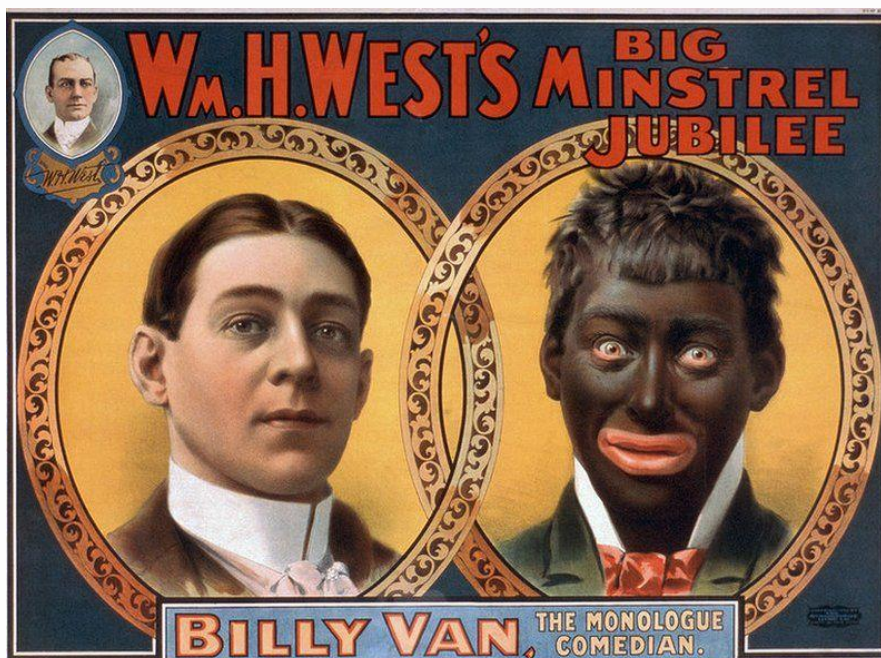
Tanto en Estados Unidos como en Europa, el *blackface* servía para entretener a los blancos con espectáculos basados en estereotipos negativos sobre los negros y en burlas sobre sus expresiones, acentos y apariencia.

Muchos actores y cómicos llevaban a cabo las representaciones sobre escenarios a los que los negros ni siquiera podían acceder.

Más adelante, a lo largo del siglo XX, se usó para representar a personas de raza negra en el cine, pues era raro que éstas recibieran papeles protagonistas. (www.bbc.com, 2019, párr. 10-12)

Imagen 11

En "El monólogo cómico", 1900, el actor canadiense Billy Van se ve transformado por maquillaje "blackface"



Nota: imagen recuperada de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-49767129>

Si bien este término se utilizaba inicialmente para el entretenimiento, ahora es considerado un acto racista incluso hablando en términos de *cosplay*, pintarse la piel oscura para representar personajes con esta característica se considera ofensivo y degradante para las personas de color por lo que remite a los inicios del *blackface* y la burla que se le daba a esta comunidad; así paso con la *cosplayer* lituana Karina Karupups:

El pasado sábado en su canal estuvo emitiendo en directo cómo preparaba un *cosplay* de Lifeline, una de las heroínas de Apex Legends, llegando a tener alrededor de 160 espectadores.

Al ser una chica rubia y de raza blanca, tuvo que cambiar su aspecto físico, de modo que se tiñó el pelo de color rojizo y para imitar el tono de la piel de Lifeline se maquilló el cuerpo de un tono más oscuro.

Si bien lo que hizo Karupups en todo momento fue imitar su apariencia todo lo posible, Twitch decidió que estaba incumpliendo las normas de las plataformas tras indicarle que estaba "*participando en una conducta en contra de una persona o un grupo de personas*", probablemente por ser acusada por el término *blackface*, que hace referencia al maquillaje que se empleaba en Estados Unidos en el siglo XIX para representar a las personas de color en el teatro (Cejas, 2019, párr. 2-3).

La acción que se llevara a cabo en el presente proyecto de creación se basa en el gesto de pintarse la piel, este se realizaría de manera contraria en donde en vez de oscurecer la piel con maquillaje esta se aclara, con el fin de dar a entender al espectador la discriminación racial que se presenta ante las personas negras que realizan *cosplay*, pues son criticadas por representar personajes que en su mayoría tienen la piel blanca y en algunos casos se ven con la necesidad de pintar su piel para parecerse más a estos personajes y ser aceptados o evitar ciertas críticas.

Imagen 12

Proceso de ensayo con el maquillaje

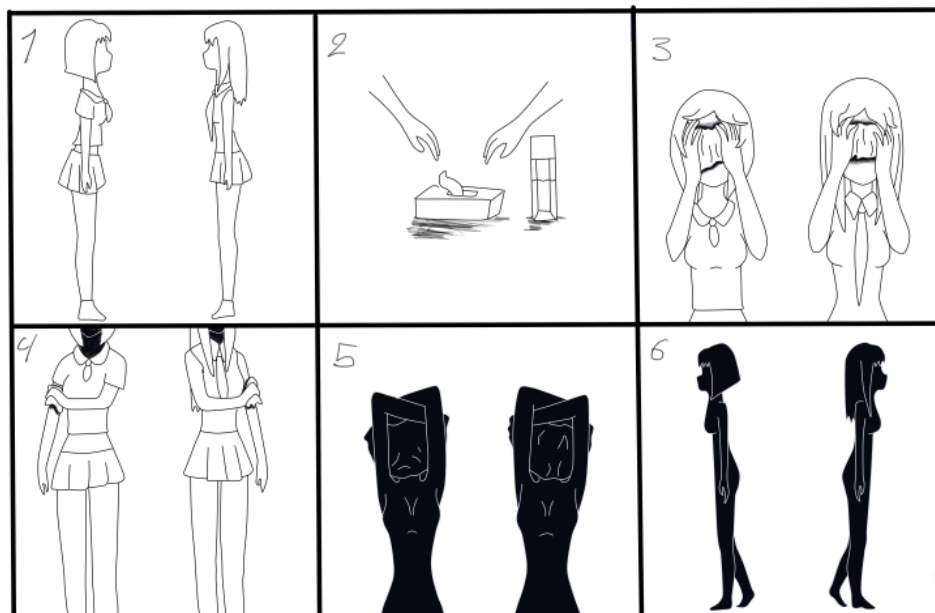


La performance será realizada por las dos hermanas, esta tomará como principal herramienta, el maquillaje, el cual será colocado por todo su cuerpo cubriendo su color de piel natural por uno

mucho más claro y de esta forma comenzar con la acción performática; se inicia con ambas hermanas vestidas de un personaje x de ficción provenientes de la animación japonesa y maquilladas de tonalidades claras en todo su cuerpo para luego proceder a desmaquillarse dejando ver su verdadero color, esto se verá reflejado en el presente *Storyboard*

Imagen 13

Storyboard de la video performance



El video se desarrolla mientras sucede todo el acto, este será filmado de manera frontal con una toma en cuerpo completo y cámara fija sin cortes; se usarán elementos además del maquillaje para la realización, como el uso del *cosplay* y elementos que ayuden a desmaquillarse, como lo son los pañitos húmedos y jabones desmaquillantes; el escenario donde se desarrollara será un espacio vacío y donde los únicos elementos que se encuentren sean los ya mencionados y en donde halla espacio para el desplazamiento y la realización del acto; todo esto sucede estando las gemelas en silencio mientras realizan la acción.

La performance inicia entrando las dos hermanas al lugar de filmación, completamente maquilladas de blanco y con un vestuario distintivo del anime, se procede a tomar los elementos

desmaquillantes para comenzar a quitar las capas de este y dejando ver la piel natural, iniciando por el rostro seguido del resto del cuerpo hasta quedar completamente limpias, este acto se realizara de manera agresiva para dar a entender que las capas de maquillaje para aclarar el color del cuerpo es un acto en contra de la aceptación del mismo ser; se continua quitando el vestuario, prenda por prenda hasta dejar en descubierto toda la piel morena y se finaliza con un abrazo de las hermanas en símbolo de aceptación para luego retirarse del lugar siendo exactamente como son y aceptando su color natural de piel.

El video presentará una frase que de cuenta de la problemática que se tiene con la creación de *cosplay* siendo de piel oscura, haciendo alusión a la obra “me gritaron negra” de Victoria Santa Cruz, esta se presenta en el siguiente párrafo: ¿Por qué? ¿Por qué debo pintarme la piel para agradar a otros? ¿Porque debo aclarar mi cuerpo para gustarle a los demás? ¿Por qué? ¿Porque no puedo aceptar quien soy solo para que me acepten? Y llenarme de capas de maquillaje para complacer a otras personas, ¡Se acabó! No pintare mi piel porque no hay nada malo con mi color, no pintare mi piel porque me acepto como soy, y si me dicen "das vergüenza" y si me dicen "das asco" y si me dicen "deja esto para los blancos" me levantaré y diré "yo también puedo hacerlo" "yo también voy a lograrlo" no dejaré que nadie se reía de mí, no dejaré de hacer lo que amo, y si no te gusta, y si te incomoda, gritare diciendo ¡así es como soy! ¡así me acepto! ¡así lo hare! ¡porque amo como soy!

Laura y Manuela, cosplay rozen maide con y sin maquillaje



Nota: fotografía tomada por Camila Zapata

6. Conclusiones

El proceso de la investigación deja varias reflexiones frente a diferentes aspectos que pueden presentarse durante la elaboración y puesta en escena del *cosplay*, algunos fueron descubiertos a medida que avanzaba la investigación y otras eran conocidas pero muy poco reflexionadas; partiendo desde el entorno de la cultura *otaku*, la cual se compone generalmente por adolescentes y jóvenes adultos que de cierta manera buscan su ser y el *cosplay* en muchos casos ayuda con esto, ya que para lograr un excelente trabajo hay que llegar a entender tu cuerpo, asumir el rol de un personaje interpretando sus movimientos y personalidad permite ejercer un acto performático que permite establecer conexiones con el cuerpo y el papel que se está ejerciendo, lo que permite a los *cosplayers* a experimentar diversas personalidades que pueden adaptarlas o incluirlas a su propio ser.

El *cosplay* necesita de un acto performático para hacerse correctamente, necesitando un tiempo y un lugar para su realización, este ha avanzado poco a poco en el terreno mundial teniendo gente muy activa en este tipo de actividades ya sea de manera profesional o como un hobby, teniendo los profesionales una calidad muy alta no solamente en la parte del vestuario sino también en la interpretación del personaje y con esto darle a los fanáticos una experiencia de convivir con sus figuras favoritas del mundo de ficción, por al menos un momento. El *cosplay* se convierte en un ejercicio de autodescubrimiento y reflexión que parte desde las conexiones que para hermanas gemelas estas conexiones permiten a los aficionados vivencias más acertadas a las del anime con personajes que son gemelos.

Se comprende que el acto performativo realizado en el *cosplay* por hermanas gemelas no solo da experiencias más cercanas a los fanáticos cuando se tratan de personajes con esta característica,

sino que también se reflexiona por el cuerpo y las interacciones de este con el de la otra persona para generar diálogos coordinados en un ejercicio de expresión que permite distintas posibilidades y cambios según las figuras de quienes se están representando y así se vuelve mucho más fácil la interacción con otros *cosplayers* y aficionados sin perder el papel representado.

En términos generales el *cosplay* no debería discriminar a nadie sin importar el tono de piel y tampoco si el cuerpo no es igual que el del personaje a interpretar, sino que vale más del preformas que se logra a través de llevar ese traje, a pesar de que hallan personas que no respetan las diferencias físicas de los demás y los critican por “no parecerse totalmente al personaje”, esto de cierta manera se ha reducido gracias a las protestas y apoyos que se ha tenido frente a estas situaciones, especialmente de la comunidad negra, quienes han sido de cierto modo los más perjudicados ante críticas racistas y discriminatorias a la hora de realizar esta práctica.

Se evidencian artistas que, si bien no realizan la práctica del *cosplay*, si manifiestan su obra de una manera muy similar, partiendo desde la creación o interpretación de personajes que les ayudan a manifestar la acción que parte desde una reflexión planteada por los mismos artistas según sus intereses y manera de representar el arte, para ello toman elementos que les ayudan a cambiar su apariencia física para resaltar las diferencias entre las figuras creadas y la persona y así crear una pieza artística que expresen las intenciones que quieren lograr.

Si bien el *cosplay* no se ha manifestado dentro del mundo artístico, este al tomar ciertas características de la performance artística para la representación, se pueden lograr unir estas para permitir distintas posibilidades desde el arte para interpretar dantes acciones acompañadas por personajes de la cultura pop no necesariamente del anime y manga, pero que fortalezcan las acciones a interpretar.

El proyecto propone e invita de cierta manera a utilizar el cosplay como una forma de expresión artística que parte desde la performance y la representación de personajes para reflexionar sobre problemáticas fuertes que día a día se presentan en la sociedad y que aunque se haya o no hablado de alguna de estas propuestas en el arte, dependiendo de los intereses de los artistas, se puede considerar optar por el uso del *cosplay* para plantear reflexiones y/o críticas que apoyen el uso de este, y al mismo tiempo incentivar a los *cosplyers* hacia el mundo artístico donde ellos mismos puedan crear propuestas que fortalezcan su representación.

Bibliografía

- ABC. (2021). *Historia del «blackface», el racismo de «la escoria de la sociedad blanca» que humillaba a los negros*. [online] Available at: <https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-historia-blackface-racismo-escoria-sociedad-blanca-humillaba-negros-202006140052_noticia.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F> [Accessed 15 July 2021].
- Alain, N. (2015). *Diseño y confección de vestuario y props inspirados en personajes de ficción y videojuegos. creación de props*. (Grado en Bellas Artes). Universitat politècnica de valència.
- Alcazar, J. (2001): *Mujeres y performance: el cuerpo como soporte*. Prepared
- Behance.net. 2021. *Behance*. [online] Available at: <<https://www.behance.net/lindymarquez>> [Accessed 15 July 2021].
- Casa tres patios* (2014). CuBO.X Lindy Márquez. Available at: <<https://www.casatrespatios.org/lindy-marquez>> [Accessed 15 July 2021].
- Cejas, S. (2019). Twitch expulsa a una cosplayer por maquillarse de negra al disfrazarse de Lifeline, el personaje de Apex Legends. [Blog] *vida extra*, Available at: <<https://www.vidaextra.com/pc/twitch-expulsa-a-cosplayer-maquillarse-negra-al-disfrazarse-lifeline-personaje-apex-legends>> [Accessed 15 July 2021].
- Cortés, L., Polanco, M. V., Retamal, M. E., Guerra, K. y Farfán, S. (2018). Lo performativo en la performance art. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 10, 9-20.

- dachi, d., 2021. "IN MEMORY OF MEMORY": ME, MYSELF AND MY FAMILY. [Blog] *Dangerous Reading*, Available at: <<https://dangerousreading.com/in-memory-of-memory-me-myself-and-my-family/>> [Accessed 15 July 2021].
- Díaz, M. (2019). Vestir las escancias: experiencias de cosplayers en Córdoba. *Revista Latinoamericana De Estudios Sobre El Cuerpo, Emociones Y Sociedad*, (28), 9-20.
- Díaz, M. (2020). Vestir las esencias: experiencias de cosplyers en Córdoba. *Revista*
- Esta cosplayer de color rompe las barreras raciales del cosplay de formas alucinantes. (2021). Retrieved 15 July 2021, from https://www.boredpanda.es/desafio-cosplay-racial-kiera-please/?utm_source=ecosia&utm_medium=referral&utm_campaign=organic
- Flores Hernández, J. (2019). *Antropología del Performance. Expresión y apropiación entre los practicantes del Cosplay en la ciudad de Puebla*. (licenciatura). Universidad Autónoma de Puebla Facultad de Filosofía y Letras.
- Flores, J. (2019). *Antropología del Performance. Expresión y apropiación entre los practicantes del Cosplay en la ciudad de Puebla*. (Licenciatura). Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Gaviria, D. (2017). *Caracterización de las prácticas y consumos culturales de un grupo de cosplayers en la ciudad de cali* (Grado en comunicación). Pontificia universidad javeriana Cali.
- Guiñón, Á. (2021). *Karupups, suspendida de Twitch por cosplay "ofensivo"*. [online] Movistar eSports. Available at: <https://esports.as.com/bonus/influencers/Karupups-suspendida-Twitch-cosplay-ofensivo_0_1248175175.html> [Accessed 15 July 2021].

López, A. (2021). El anime es acusado de racista y los fanáticos negros piden un cambio en la industria | Tomatazos. Retrieved 15 July 2021, from <https://www.tomatazos.com/noticias/512867/El-anime-es-acusado-de-racista-y-los-fanaticos-negros-piden-un-cambio-en-la-industria>

Mandel, C. (2008). *El arte performativo en las artes visuales contemporáneas: Cuerpo y memoria*. (doctorado). Universidad de Costa Rica.

Molina Durango, D. (2014). *El cosplay en Santiago de Cali: una práctica juvenil que va de la fantasía a la realidad* (pre-grado). universidad autónoma de occidente facultad de comunicación social departamento de ciencias de la comunicación.

Molina, D. (2014). *El cosplay en Santiago de Cali: una práctica juvenil que va de la fantasía a la realidad* (Pregrado). Universidad autónoma de occidente facultad de comunicación social.

Naomi Osaka, el racismo en Japón y el “cosplay racial”. (2021). Retrieved 15 July 2021, from <https://internationalpress.jp/2019/10/02/naomi-osaka-el-racismo-en-japon-y-el-cosplay-racial/>

Palmera, G. (2021). *ORLAN: Cirugía de protesta*. [online] Radio Gladys Palmera. Available at: <https://gladyspalmera.com/solo-se-vive-una-vez/orlan-cirugia-de-protesta/> [Accessed 15 July 2021].

Pérez Porto, J. y Gardey, A (2010). Publicado: 2010. Actualizado: 2013. Definicion.de: Definición de racismo (<https://definicion.de/racismo/>)

Latinoamericana De Estudios Sobre Cuerpos, Emociones Y Sociedad, (28), 67-75.

Pinheiro, F. (2003). performanceS. *Urdimento*, (5), 10-18.

¿Por qué se considera racista pintarse la cara de negro? (y en qué lugares de América Latina se hace) - BBC News Mundo. (2021). Retrieved 15 July 2021, from <https://www.bbc.com/mundo/noticias-49767129>

¿Qué es el racismo y qué tipos de racismo hay? - ACNUR. (2021). Retrieved 15 July 2021, from <https://eacnur.org/blog/que-es-el-racismo-y-tipos-de-racismo-tc-alt45664n-o-pstn-o-pst/>

Quiroz, L. (2015). *Cosplay, jugando a ser otro el uso del disfraz en la construcción sociocultural de las comunidades otaku en México*. (Licenciatura). Escuela nacional de antropología e historia.

Rosa, B. (2021). Una cosplayer de raza negra cuenta el racismo que sufrió al caracterizarse de D. Va de 'Overwatch'. Retrieved 15 July 2021, from <https://www.zonared.com/noticias/cosplayer-racismo-sufre-personajes-blancos/>

Terrones, Á. (2013). Usar en caso de performance. Estudio del proceso creativo en el arte de acción. *Efímera Revista*, (Vol. 4), pp.32-41.

Turu, P. (2014). Realidades Inventadas: el arte de recrear de Rafael Goldchain. [Blog] *cultura colectiva*.

Valero, V. (2017). Video performance: arte poderosamente expresivo. *Revista De Investigación Y Pedagogía Del Arte*, (2), 1-9.

Vimeo. 2021. *Azul y Lindy Márquez*. [online] Available at: <https://vimeo.com/azulylindymarquez> [Accessed 15 July 2021].