

# Máscaras y ocio. La diversión de interpretar personajes dentro del *fandom*

La investigación en México sobre  
*Cosplay, Anime y culturas de  
aficionados*

© The Author(s) 2021  
ISBN( 電子 ):978-4-910171-07-4  
<https://nichibun.repo.nii.ac.jp>

国際日本文化研究センター  
プロジェクト推進室  
International Research Center for  
Japanese Studies,  
Promotion Office

**Daniel Ramirez Uribe**

Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social

## Resumen

Los grupos humanos construyen simbólicamente diversos espacios y tiempos sociales de ocio donde desembocan ciertas fuerzas físicas y mentales que no se representan en la vida cotidiana. En este artículo se propone repensar el concepto de "ocio" tal cual se usa habitualmente pues este no es la ausencia de actividad, por el contrario, es la continua posibilidad de la búsqueda de aquello que permite a los individuos y la colectividad imaginar el mundo de forma distinta.

Dentro del presente texto se problematizará la particularidad del uso de máscaras y la interpretación de personajes dentro de las actividades lúdicas, específicamente en sus manifestaciones dentro del *cosplay*, por lo cual en el análisis se tratarán dos elementos que darán forma al tema, a saber. La importancia antropológica de la máscara y las máscaras en el *cosplay*: entre el ocio y *fandom*.

"Los cuentos de hadas superan la realidad no porque nos digan que los dragones existen, sino porque nos dicen que pueden ser vencidos."

G. K. Chesterton

"El hombre es menos él mismo cuando habla en su propia persona.

Dadle una máscara y os dirá la verdad."

Oscar Wilde

## Introducción

El presente artículo forma parte de una serie de reflexiones teóricas sobre las temáticas del ocio, las máscaras, el *fandom* y el *Cosplay*. El trabajo se sustenta en la investigación bibliográfica y etnográfica realizada anteriormente durante el año 2013 y hasta el 2015 en la Ciudad de México como parte de la presentación de la tesis de Licenciatura que lleva por nombre: *El Costume-Play en la Ciudad de México. Análisis Antropológico de las vivencias del juego moderno de máscaras y disfraces*. Cabe destacar que dentro de la metodología del trabajo de campo se recuperó la información a través de entrevistas simples y a profundidad, cuestionarios y observación participante en espacios de convenciones de *anime* y *manga*, convenciones de cómics y ciencia ficción, dentro de

distintas plazas comerciales especializadas y en otros espacios pertinentes como *La Marcha del Orgullo Frikí*.

La importancia antropológica de la máscara

El siguiente apartado tiene como objetivo principal que el lector comprenda ciertos aspectos multidisciplinarios relativos al uso de las máscaras, para que de este modo revalorice la importancia histórica como objeto y su relevancia antropológica dentro de diversas manifestaciones culturales donde estas aparecen en el contexto sociocultural actual.

Según el sociólogo francés Roger Caillois (1962) la máscara es el objeto cultural con más presencia dentro de los grupos humanos por encima del arco o la palanca, debido a que tanto las sociedades primitivas como las altamente industrializadas usan estos objetos de transformación en distintas prácticas que pasan por lo religioso, lo artístico y lo lúdico.

El *potlatch* era un antiguo ritual que fue practicado por los pueblos indígenas que habitaron la costa del océano Pacífico en el noroeste de Norteamérica. Para la realización de dicho ritual se organizaban grandes banquetes, se intercambiaban obsequios con las tribus vecinas y también se acostumbraba la destrucción suntuaria de algunos bienes y el uso de máscaras y disfraces.

En congruencia con lo propuesto por Caillois y la evidencia arqueológica que se tiene en la actualidad, se puede decir que las máscaras han estado presentes aparentemente en todas las sociedades desde los inicios de la humanidad, la aparición de

la máscara dentro de la historia de nuestra especie se remonta a miles de años atrás, específicamente su origen arqueológico puede rastrearse hasta el periodo del paleolítico superior, es decir hace más de 30,000 años a.C. Como evidencia arqueológica las máscaras más antiguas de las que se tengan registro se encuentran en el Museo de Israel en Jerusalén, están hechas de piedra y sus diseños no son muy elaborados pues la colección consiste en una serie de caretas lisas que sólo poseen orificios en boca y ojos. Según los curadores de museo estos objetos pueden haber sido usados en distintos rituales donde servían para la representación de espíritus o antepasados de la comunidad donde fueron creadas.

Como herramienta de transformación y objeto ornamental la máscara ha hechizado e hipnotizado al ser humano desde su origen, dicho sea de paso que este objeto ha estado presente y ha acompañado al desarrollo de todas las sociedades a lo largo de la historia. No hay lugar a dudas que la particularidad en cómo se porta y vive la máscara se conecta de forma inherente al origen de la misma, pues la palabra máscara deriva del árabe *masharrah*, que significa literalmente "objeto que da risa" (Arroyo, 2004). Sin embargo dicha acepción en la actualidad resulta un tanto limitada, por tal motivo y con fines analíticos es más adecuado pensar en ella como un objeto provocador, pues bajo el ocultamiento del sujeto enmascarado y la interpretación de una personalidad distinta emergen y se muestran todo tipo de personajes que van desde animales, antepasados, seres fantásticos y dioses que envuelven al portador y atraen al espectador convenciéndolo de la presencia fantástica y engendrando alegría, furor, risa terror o miedo. Normalmente las máscaras son un vehículo que le permite a la persona encubrirse la cara para no ser reconocido y así tomar el aspecto de otro ser. Las prácticas culturales que confirman el uso de la máscara como herramienta de ocultamiento del sujeto incluyen al carnaval, el ritual, el teatro, el juego y los deportes.

La máscara como objeto sagrado es un elemento que aparece en ciertos rituales y celebraciones donde lo que se busca principalmente es la manifestación de las narrativas religiosas así como el ambiente extraordinario y carnavalesco, mismos que a través de los símbolos invierten los sentidos del mundo cotidiano, es decir, dentro de estas prácticas se transforman lúdicamente los roles sociales y sus expresiones junto con ciertos aspectos del orden del mundo, ejemplos de lo anterior son los carnavales tales como el de Río de Janeiro donde los pobres olvidan temporalmente su situación de precariedad para participar en el Sábodromo y los bailes o, como sucedía en las antiguas Saturnalias romanas donde los esclavos podían ser reyes por un día.

Cuando se habla de espacios rituales donde se manifiesta la máscara, en el caso de México se puede pensar en prácticas como *la danza de los Chinelos*, *la pelea de tigres* en Guerrero o incluso las representaciones de *la Pasión de Cristo* durante Semana Santa que no solamente ocurren en México, sino en varios países de amplia tradición católica como Brasil o España.

Dentro de los deportes y el uso de máscaras, el caso recurrente es el de la *Lucha Libre Mexicana (Mexican Wrestling)*, la cual posee la particularidad de que algunos practicantes porten una o varias máscaras a lo largo de su trayectoria como luchadores. La máscara encubre la verdadera identidad durante las peleas e incluso en el aspecto público de la vida cotidiana de los

luchadores, lo cual tiene el fin de crear una atmósfera de misterio alrededor del portador. Para el luchador enmascarado su máscara es imprescindible, el perderla en una contienda y revelar su identidad significa perder su honor y un prestigio como luchador o en el peor de los casos, perder en su totalidad la oportunidad de continuar una carrera profesional dentro de la Lucha Libre.

En el mundo cotidiano también se usa la máscara para el anonimato. En otras circunstancias, este objeto se convierte en un recurso para ocultar la verdadera identidad en los actos delictivos, en los movimientos sociales o bien, sirve para expresarse políticamente de forma abierta sin temor a represalias (en medios como el internet y las redes sociales por ejemplo), donde una careta, un paliacate, un antifaz o una pantimedia cumplen la función de limitar y deformar la imagen total del rostro, de tal forma que la identidad del sujeto no sea reconocida. Los usos utilitarios de la máscara se desprenden de la función de disimulo que posee este objeto. Roger Caillois (1994) sostiene que ésta forma de presentación de la máscara se reproduce en el mundo moderno con una la particularidad dual, pues el enmascarado ya no sólo busca imponer una presencia, más bien pretende disimularse y desvanecerse en el anonimato para proteger su identidad.

Sin embargo, las máscaras no sólo están destinadas a ocultar a quien las usa. En numerosas ocasiones estos objetos son un medio por el cual el portador se muestra y se hace ver ante los demás. Tal es el caso de las máscaras funerarias, este tipo especial de caretas cumplen la función específica de crear una imagen que asemeje el rostro en vida de su portador, lo que se busca es mostrar un retrato. Algunas investigaciones arqueológicas aseguran que la complejidad, fidelidad, materiales preciosos y belleza de las máscaras mortuorias, proyectan la jerarquía de quien las usó, el poder político, económico, militar y religioso que poseyó, esta representación preserva la imagen de su dueño más allá de la muerte y la degradación natural del rostro tras su fallecimiento (incluso en un cuerpo perfectamente embalsamado). La máscara se convierte, entonces, en un elemento de testimonio que pretende mostrar al usuario y preservar su presencia al manifestar su rostro para la eternidad y asegurar su trascendencia en el mundo sobrenatural.

La máscara, sus emblemas e insignias indican el rango y la función, es el medio por el cual su portador entra en contacto con el mundo de lo sobrenatural y encausa la comunicación hacia lo sagrado o trascendente. Testimonio de ello es la máscara que cubría el rostro de Janaab' Pakal, gobernante de palenque entre 615 y 683 d.C. La reconstrucción y estudio de esta enigmática máscara es un ejemplo del mosaico de relaciones simbólicas que tienen su origen en los mitos mayas y, al mismo tiempo, en los significados político, militar y religioso que son atribuidos al grupo social (Arroyo, 2004, p.7).

En las sociedades urbanas contemporáneas se cataloga a la máscara y el disfraz moderno como objetos accesorios mundanos y sin trascendencia; debido a que aunque dichos objetos pueden ser producidos artesanalmente en las urbes, los personajes que se representan y las motivaciones detrás de su uso guardan una distancia que establece diferencias respecto al uso de los mismos en sociedades tradicionales. Sin embargo, las máscaras tienen un uso específico en las sociedades modernas: sirven para participar activamente en festividades determinadas

como *Halloween* o el Día de muertos en México, participar, divertirse en alguna reunión o para mezclarse en ciertos carnavales.

Por otro lado, el uso de máscaras dentro de los juegos se puede significar con el ejemplo del inocente juego de máscaras de los niños interpretando objetos como aviones, automóviles, ferrocarriles o representando con sus ademanes a diversos animales o a sus personajes favoritos de sus series animadas o películas predilectas. En un nivel más especializado y desarrollado aparece el *cosplay* que se manifiesta como una actividad lúdica donde los participantes gustan de disfrazarse de sus personajes favoritos de ciencia ficción, cómic, *manga*, *anime* o videojuegos buscando representarlos según la interpretación que los jugadores tienen de los personajes.

El portar máscaras y representar personajes son actividades ampliamente socializadas y presentes en numerosas culturas, actividades que tuvieron sus respectivas particularidades de tiempo y espacio pero que en común, compartían su origen al estar estrechamente ligados con lo político y lo religioso.

El éxtasis y la metamorfosis encuentran a la máscara como vehículo, a través de ella se captan las fuerzas y la energía de los antepasados, los animales y las deidades. En consecuencia, si el que se disfraza desea transformarse totalmente debe renunciar momentáneamente a su yo, debe ceder ante el trance y abrazar con gusto la posesión implícita en la fuerza del disfraz. (Caillois, 1994:133)

## Las máscaras en el Cosplay: entre el ocio y fandom

Roland Barthes (1999) en su libro *Mitologías* reflexionó concienzudamente sobre la dinámica teatral de las peleas de *Catch*, antecedente directo de la lucha libre moderna y las artes marcia-

les mixtas. Como parte del análisis teórico de esta práctica partió del supuesto de que las peleas debían ser vistas como un espectáculo más próximo al teatro que al deporte; es decir, el *Catch* para Barthes es una puesta en escena donde mediante signos se representan las nociones mitológicas del bien y el mal, éstas se representan durante la pelea a través el uso de “máscaras”, no porque los luchadores usen caretas necesariamente, sino porque la interpretación del personaje ya es en sí el uso de una máscara.

Las máscaras y disfraces han sido elementos inseparables en la representación de personajes desde su origen; motivo por el cual cotidianamente dichos elementos de metamorfosis se mezclan entre sí, debido a que sostienen un vínculo estrecho propio de su naturaleza complementaria, ya que de cierta manera la máscara es un disfraz y también viceversa. Comúnmente se tiende a pensar que la máscara se crea con el único objetivo de cubrir el rostro del usuario y el disfraz el resto del cuerpo, sin embargo se pasa por alto las motivaciones y experiencias perseguidas al representar una personalidad distinta ante los demás. Aunque en sentido estricto puede haber máscara sin disfraz y disfraz sin máscara, en la medida en que se busque el éxito de mostrar la presencia del personaje y su historia detrás éstos se implicaran conjuntamente; de hecho, de ello se entiende la intromisión de otros elementos en las representaciones, que en el teatro por ejemplo, tiende a introducir escenografías, luces, sonidos etc. Una noción amplia de la máscara y el disfraz centrada en la representación de los personajes puede trascender los límites de los objetos físicos, ya que incluiría elementos como el uso de maquillaje y accesorios para la caracterización del rostro y el cuerpo.[Imagen 1]



Imagen 1. Ramirez, D. (2014). Sin título [fotografía]. La *cosplayer* mexicana Rosy Durán, conocida cariñosamente en el medio como doña Rosy o la abuelita *cosplay* es una importante y reconocida *cosplayer* mexicana de 60 años de edad con varios reconocimientos y diversos premios entre los que se encuentra el trofeo de la Copa Cosplay Pacífico 2014, entre muchos otros más.

Barthes asume que el espectáculo es parte importante de la vida humana, muy a pesar de la realidad innegable de que lo que se ve en escena no es verdadero, lo que hay frente al espectador es una elaborada farsa. Las peleas de *Catch* se desarrollan en un escenario con actores debidamente “enmascarados” en sus personajes, la pelea se desarrolla de forma coreografiada o muy desmesurada en cuanto a gestos y ademanes, pero esto no le importa al público hasta cierto punto. Lo trascendente en el *Catch* como en otros espectáculos es la capacidad de la puesta en escena y de los actores por interpretar su papel para atraer la

atención del público y emocionarlos.

Es evidente que todos los seres humanos necesitamos de espacios y tiempos de ocio. Es decir lugares y ratos donde podamos desembocar nuestras fuerzas físicas y mentales en actividades que no tienen necesariamente un impacto en la cotidianidad. Hablar del esfuerzo por lo “inútil” es referirse a aquellas actividades cuya realización no ofrecen ninguna ventaja directa en términos productivos. Sin embargo, las actividades improductivas no yacen en lo vacío. Estos ámbitos de la vida humana que engloban lo inútil representan a una amplia serie de universos

significativos culturalmente establecidos, donde el ser humano abierto a la posibilidad vive experiencias que habitualmente no puede (o no debe) alcanzar en la vida corriente (Elias & Dunning, 1992). Dicho lo anterior es posible ampliar y repensar el concepto limitado de “ocio” tal cual se usa habitualmente, pues el ocio no es pasividad, no representa la ausencia de actividad; por el contrario, es de cierta forma una serie de esfuerzos por alcanzar aquello que permite imaginar las cosas de forma distinta, estimula la creatividad y amplía la capacidad de sentirse pleno y libre.

No es casualidad que la palabra *divertir* refiera en su etimología a “la separación de algo”, ya que para vivir este tipo de experiencias es necesario alejarse de lo cotidiano y así lograr el “verterse” en algo distinto o dicho de otra forma: *di-vertirse*; este aspecto es fundamental para la creación de otros universos no cotidianos, *cuasi-realidades* o “subuniversos” tal cual los entiende Alfred Shutz (2003); pues estos universos improvisados permiten a los seres humanos desenvolver la creatividad e imaginación, elementos fundamentales para lograr representar la ficción en grupo.

En el contexto de la globalización e industrialización contemporáneas, uno de los fenómenos donde aparecen las máscaras y la interpretación de personajes fantásticos es el *cosplay*, mismo que forma parte del fenómeno social conocido como *fandom*. *Fanatic kingdom* o *fandom*, neologismo que se puede traducir al español como “reino del fan”, se define como la práctica social que comprende el universo de relaciones intersubjetivas de los *fans* (Yano, 1997) donde expresan su afición de distintas formas. El término *fandom* se usa cotidianamente para designar a todo aquello que involucra la afición al mundo de los cómics, el *manga*, el *anime*, la ciencia ficción, los videojuegos, etc.; elementos que si bien son parte del mercado del entretenimiento, no deberían ser sólo vistos como mercancía, pues de ellos emergen narrativas de ficción que introducen a quienes los consumen a vivir, experimentar y conectarse con los personajes, las historias y con otros *fans*.

Dentro del *fandom* los *fans* no limitan su acción al conocimiento de las historias, siempre van más allá; es habitual que muchas veces intenten potenciar los límites de la ficción dejándose cautivar de distintas formas, dentro de las que se encuentran el darle vida a los personajes a través del enmascaramiento; es decir, prestar el cuerpo para la representación de la ficción. Dar vida a un personaje es interpretar o jugar a ser otro, esto requiere que socialmente el intérprete utilice además de la máscara, otros objetos más, ya que se debe cubrir el cuerpo y adoptar otra personalidad. Por lo que se puede decir que al recurrir al disfraz el *fan* presta de él como una herramienta donde se encubre y se convierte temporalmente en el personaje seleccionado, para así hacerle creer a los demás que él es otro, que es la aparición o la presencia fantástica.

Para actuar convincentemente un personaje, además de colocarse un rostro encima de otro, se debe apelar a la caracterización. Este es un proceso que va desde el maquillaje de la cara y el cuerpo, el uso de distintos accesorios, trajes, disfraces pero que también incluye el aprender los ademanes y aspectos estereotipados que identifican al personaje a representar; por lo que es esencial tener un amplio estudio de las características particulares del personaje, aquellas que lo hacen único y así,

darle vida ante el público.

Para precisar los párrafos anteriores es importante remarcar que ser un fan por sí mismo no es un argumento con suficiente contundencia para que alguien dentro del universo del *fandom* decida usar un disfraz o una máscara; debido a que la decisión de participar en la práctica del *cosplay* se encuentra en función de cada persona, de su experiencia individual, de que tanto le emociona enmascarse o de si encuentra dentro de su historia personal algunas motivaciones que le animen ser el intérprete del personaje.

La elección del personaje en el *cosplay* no es tarea sencilla, ya que sin importar si la representación será individual o en colectivo, ésta involucra el reconocimiento de ciertos aspectos que se definen a partir de la asimilación de la personalidad, el cuerpo y las habilidades artísticas. Todo lo anterior se relaciona en correspondencia a la identificación con el personaje, en primera instancia porque la mayoría de los *cosplayers* establecen conexiones con aquellas figuras a quienes aspiran representar. De hecho, para algunos de ellos el vínculo emocional con el personaje suele ser tan significativo que bien vale la pena darle vida a través de sus cuerpos.

En particular, los parámetros de elección fluyen principalmente en cuatro sentidos, aunque los dos primeros son los más recurrentes, en conjunto, pueden intersectarse de manera sintética o antitética, a saber: la identificación vivencial con el personaje, la admiración por la personalidad de la figura ficticia, el parecido físico y, por último, el gusto por la estética del traje (Ramirez, 2015).

**La identificación vivencial:** Para comprender el proceso de identificación del *cosplayer* con el personaje, es necesario concebir que el cúmulo de narrativas y figuras implicadas dentro de las creaciones fantásticas por muy ajenas que parezcan, siempre conservan un bosquejo de cotidianidad que permite su asimilación a partir de circunstancias vivenciales.

Los *cosplayers* se involucran con la historia de los personajes a través de la identificación de ciertas características que relacionan directamente con su personalidad. Al dar seguimiento a un *manga*, *anime*, videojuego, cómic, película, etc., en ocasiones les es suficiente el reconocerse a partir del carácter, el humor, los ademanes, los distintos roles sociales o algunos escenarios circunstanciales que les permitan conectar directamente su historia de vida con la historia del personaje.

El establecimiento de los vínculos subjetivos con la figura está sin duda, antecedido por el ingreso a un estado auto-reflexivo mediante el cual los ejecutantes analizan su personalidad social y la definen de tal forma que logran su reconocimiento en ciertos personajes. Al sustentar un relato sobre las experiencias que los constituyen, pueden extraer una serie compleja de vivencias que se tornan más significativas al encontrar intersecciones con el personaje.

Y es que el hallarse dentro de una figura ficticia es conocerse de nuevo, es identificarse a sí mismo ante las contingencias de la propia existencia (incluso las culturales), es de cierta forma *re-conocerse*.

La superación de las contingencias también incluye a aquellas establecidas por la fantasía. Esto sirve de explicación al respecto del por qué los individuos logran identificarse y pueden representar cualquier tipo de personajes, incluso aquellos que

asemejan animales, creaturas fantásticas u otros cuya imagen y constitución esté escasamente antropomorfizada. Se apela a la personalidad e historia del personaje, muy por encima de su forma o posibilidad de existencia, lo que importa es la eventualidad de encontrarse dentro del relato. Porque las narrativas fantásticas son un reflejo estereotipado del mundo, una dramatización que reclama su entendimiento a través de circunstancias que invocan aspectos de lo humano como las emociones, los sentimientos, las pasiones y los recuerdos.

Dentro de esta característica también se incluyen aquellos *cosplayers* que eligen en función a otros intérpretes, dicho de otro modo, aquellos que optan por representar personajes que mantienen cierta relación o rol con el elegido por sus semejantes. Esta cuestión se hace presente sobre todo entre los jugadores que mantienen vínculos de amistad, familiar o de pareja amorosa, donde uno inspira la elección del otro, por lo que la historia del primer personaje seleccionado se toma como referencia, y hace que este se manifieste junto con las demás figuras implicadas en la historia de la ficción, toman fuerza y se extienden. Esto cumple una doble función para la investigación; por un lado, es evidencia de la hipótesis en la que sostengo que los intérpretes dentro del *cosplay* dramatizan y estereotipan su vida cotidiana en torno a vivencias significativas y, por otro lado, el carácter social de la fantasía.

Por su parte, la serie de confluencias que permiten la identificación del personaje llevan a la delimitación del mismo. Una vez que se han reconocido las similitudes subjetivas entre la persona y el personaje elegido, el *cosplayer* se da a la tarea de delimitar el personaje, con el fin de hacerlo reconocible e identificable para los demás. El ejecutante inspecciona los elementos básicos que caracterizan a la figura fantástica que pretende representar, de tal forma que al recrearla evoque su contenido y su historia.

**La admiración por la personalidad de la figura ficticia:** Esta característica surge principalmente de la intención por representar a un personaje por la admiración de uno o varios aspectos de su personalidad, los cuales resultan ampliamente significativos para el intérprete. Primordialmente se presenta

como una forma de proyección de lo que se quiere ser. Este tipo de motivación se encuentra estrechamente vinculada a las características de elección del apartado anterior, aunque los relatos involucrados en ambas fluyen en un sentido distinto; ya que en la *identificación vivencial* se habla a menudo desde la identificación del yo-soy o yo-fui, mientras que en la *admiración por la personalidad de la figura ficticia* se toma a las vivencias como sustento de la construcción de un relato en tiempo expectante, con connotaciones del yo-quisiera-ser.

Cabe mencionar que la conexión con el personaje a partir de este aspecto responde ampliamente a la subjetividad y a la historia de vida del intérprete, por lo que la proyección mantiene una estrecha relación con la construcción de la persona. Se entiende que los personajes representados dentro del *cosplay* son complejos, sin embargo, estos aún se presentan como figuras ampliamente estereotipadas.

La admiración por los personajes no sólo apunta a lo que se relaciona con los ámbitos socialmente positivos, ya que los estereotipos y características que convergen a la hora de seleccionar una personalidad ficticia van desde el personaje heroico, torpe, cómico e inofensivo hasta aquellos que asemejan villanos, delincuentes, antisociales, dementes y asesinos. La diversidad de personajes permite múltiples posibilidades de identificación donde la admiración del intérprete por estos apunta a la proyección del yo-quisiera-ser; situación que no siempre implica la concreción de un deseo real orientado a la vida cotidiana, sino que más bien fluye en el sentido de un desfogue de tensión y liberación del estrés de la personalidad social, así como la reinterpretación de algunas vivencias de su historia. La dramatización de la vida del intérprete permite la emergencia de la catarsis que en ocasiones se expresa a través la posibilidad de invertir sus roles sociales, al igual que ocurre en los carnavales. Por ello, las licencias implícitas en el uso de la máscara y el disfraz permite que los *cosplayers* puedan decir y hacer cosas que pocas veces se atreverían a mostrar en su vida cotidiana, aspectos de su personalidad que encuentran su vía de escape a través de la metáfora en otro rostro, en un ser distinto. [Imagen 2].



Imagen 2. Ramirez, D. (2014). Sin título [fotografía]. El *crossplay* es un estilo de *cosplay* con la particularidad de que se representan personajes que no concuerdan con el género de los intérpretes. El hecho de que los *cosplayers* representen personajes de un género distinto no denota su orientación sexual, el *crossplay* es un juego que tras su culminación restablecerá al individuo a su vida cotidiana. La caracterización e interpretación en este estilo de *cosplay* se complejiza y se torna un asunto realmente serio, pues se busca transformar el cuerpo temporalmente por medio de la máscara y el disfraz con el fin de asemejar en lo posible al personaje y su género.

**La semejanza física con el personaje:** Para algunos *Cosplayers* el principal criterio de elección responde a la similitud de la forma de su propio cuerpo con la del personaje, circunstancias que incluyen la complejión, estatura, facciones, etc. Aquellos que privilegian este aspecto sobre la *identificación vivencial* o la *admiración por el personaje* aseguran que para hacer un *cosplay*, en toda la extensión de la palabra, se debe seleccionar a un personaje con el que se tengan similitudes físicas.

Aunque dentro del mundo del *fandom* existen personajes de todas las complejiones posibles, la mayoría de los personajes principales del género masculino poseen cuerpos atléticos, musculosos o bien son muy delegados, algunos de ellos son bastante altos, mientras que los personajes femeninos suelen ser delgados, de rasgos finos, grandes ojos y algunos muy voluptuosos. Esto supone un problema, incluso para aquellos intérpretes que comparten el mismo fenotipo representado por el personaje. Y es que la variabilidad de la forma de los cuerpos pocas veces coincide con la imagen idealizada por la ficción.

En ocasiones algunos *cosplayers* llegan a esforzarse tanto por representar fielmente la fisonomía de un personaje que modifican su aspecto físico en el proceso previo a su presentación, por lo que moldean sus cuerpos a través del ejercicio y el cuidado de su alimentación. Este criterio se manifiesta sobre todo en los niveles más especializados y profesionales del *cosplay*, porque dentro de los niveles amateur se privilegia comúnmente la aparición de los demás criterios de elección. Sin embargo, cabe resaltar que el parecido físico aun en los ambientes profesionales actúa sólo como referencia y marco discrecional relativo, ya que recurrentemente se ve secundado por la identificación vivencial o la admiración por la figura ficticia. De hecho, en muchas ocasiones los *cosplayers* prefieren representar a una figura con quien se identifiquen o a quien realmente admiren, muy a pesar de las semejanzas físicas que encuentre él u otros respecto de cierto personaje.

Y es que las motivaciones que impulsan a los individuos a enmascararse y disfrazarse se sustentan en el goce implícito de la interpretación, por tal motivo estas superan por mucho las diversas diferencias respecto de realidad cotidiana, los roles sociales, el cuerpo, el género entre otros. Pues como se mencionó en los dos apartados anteriores, la mayoría de los *cosplayers* gustan de reconocerse dentro de las narrativas desde aspectos vivenciales y altamente emotivos, así como de establecer una serie de vínculos de identificación con estas dramatizaciones del mundo.

**El gusto por la estética del traje:** Se refiere a la elección que realizan aquellos intérpretes cuando optan por cierto personaje debido a la atracción que sienten por la imagen del mismo, a nivel principiante se suele elegir aquellos cuyos disfraces sean sencillos y fáciles de confeccionar, sin embargo en los niveles medios y expertos se suele estimar la elección de personajes cuyo traje posea elementos que denotan complejidad, gustan de elegir aquellos que ostentan armonía en conjunto, con muchos detalles y balance del uso de colores, por lo que la motivación fundamental detrás de este aspecto es el reto ante la dificultad de confeccionarlo, así como también, por el simbolismo que se le atañe al mismo.

Aunque el acervo de personajes dentro del *fandom* pareciera abrumador y muy diverso, este se construye a partir de algunos

parámetros visuales y simbólicos que permiten resaltar la personalidad del personaje, incluso mucho antes de estar al tanto su historia. El diseño de los personajes pretende representar visualmente la personalidad del mismo, se tiene como referencia desde la forma del cuerpo, los rasgos del rostro, el tamaño de los ojos, el peinado, los colores y por supuesto la vestimenta. Por ello se entiende el por qué en ciertas ocasiones algunos *cosplayers* eligen intuitivamente a ciertos personajes basados en su mera imagen.

Dentro del *cosplay* algunos intérpretes y el público cultivan un gusto muy particular por la estética de los disfraces, especialmente porque al colocarse como espectadores admiran el trabajo artístico implícito detrás del *costume*. En el entendido de que la mayoría de éstos se producen artesanalmente, se privilegia su complejidad y belleza, así como también la pericia y destreza del artista respecto del manejo de materiales que una vez transformados dan forma a los diversos "*outfits*", trajes o vestimentas inspirados en distintos personajes. Por lo que dentro de este aspecto selectivo se involucran diversas motivaciones entre las que se encuentran principalmente la satisfacción ante la superación de dificultades gratuitas, así como el desarrollo de diversas capacidades creativas y manuales.

## Consideraciones finales

A pesar de que en sus orígenes tanto la máscara como el disfraz estuvieron vinculados a las prácticas mágicas y religiosas de las sociedades, hoy en día estos objetos se encuentran dentro de los ámbitos más secularizados e influenciados por la dinámica capitalista e industrial; ya que el tránsito de dichos objetos de lo sagrado a lo mundano es sin lugar a dudas parte del desarrollo de los procesos de civilizatorios en los que se han visto implicados la mayor parte de los grupos humanos.

En la actualidad aquellos que se disfrazan ya no encuentran su inspiración directa en la mitología. Su intención no es la de ser receptáculos y vehículos de las diversas deidades del panteón mitológico de su cultura, su principal inspiración fluye ahora hacia aquellos sentidos que apelan a la fantasía, a personajes diseñados por seres humanos a diferencia de la antigüedad en la que se trataba de espíritus y entes que procedían de la naturaleza. Hoy día, la máscara y el disfraz se aparecen como espectáculo donde se representan héroes, villanos y toda clase de figuras fantásticas que provienen de narrativas cuyo principal fin es el entretenimiento, la "posesión" se ha invertido, el espíritu o la divinidad ya no habla a través del enmascarado, es el enmascarado quien habla. Cuando el ser humano se disfraza el personaje es él y él es el personaje, el vínculo entre la posesión y el trance se desplaza de un lado a otro, pues esto pone en marcha sus capacidades imaginativas y actorales con el fin de que su interpretación de la fantasía tenga éxito y se contagie a otros para vivir experiencias que le permiten superar el tedio de la vida cotidiana, le capacitan para imaginar el mundo de forma distinta y expresar aspectos de su personalidad que quizás no tendrían cabida más que en estos universos fantásticos, no solo por congruencia, sino por falta de espacio.

## Bibliografía

- Arroyo, S. (2004). Presentación. *Arqueología mexicana* 16, (Edición especial).
- Barthes, R. (1999). *Mitologías*. Ciudad de México: siglo xxi editores (12vaed.).
- Caillois, R. (1962). *Medusa y Cia*. Barcelona: Seix Barral S.A.
- \_\_\_\_\_ (1994). *Los juegos y los hombres*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Elias, N., Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de civilización*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Ramírez, D. (2015). *El Costume-Play en la Ciudad de México. Análisis Antropológico de las vivencias del juego moderno de máscaras y disfraces*. (Tesis de Licenciatura), Escuela Nacional de Antropología e Historia, Ciudad de México.
- Shutz, A. (2003). *Las estructuras del mundo de la vida*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Yano, C. (1997). Charisma's realm: Fandom in Japan. *An international journal of cultural and social anthropology*, 36 (4).