

Entre cosplayers y recreacionistas medievales: dos perspectivas sobre la realización de la fantasía

Ponencia presentada en:

Congreso Latinoamericano de Comunicación

Universidad de Buenos Aires – Agosto 2015

ISBN 978-987-3810-21-3.

XIII Encuentro Nacional de las Carreras de Comunicación

Universidad del Salvador (Buenos Aires) – Septiembre 2015

Kohan, Adrián Enrique

adrian.kohan@gentedemente.info

RESUMEN

El escenario urbano contemporáneo es un contexto prolífico para el desarrollo espontáneo de comunidades temáticas que se definen alrededor de circuitos por los que fluyen ideas, contenidos y estilos, circuitos que mantienen distintas modalidades de relación con la industria cultural hegemónica.

Entre ellas destacan las Obras Transformativas, de las que el cosplay es una de sus formas de representación paradigmáticas. Esta práctica consiste en la apropiación popular de los contenidos desarrollados desde el aparato de la industria cultural, a través de la producción y uso de atavíos que reproducen a personajes del mundo comic, la animación y los videojuegos.

La idea de producción y uso de atavíos es central también al circuito del recreacionismo medieval, el que elige reproducir no solo los estilos y vestimentas propios de esa época, sino también sus prácticas y tecnologías.

Desde un abordaje de tinte etnográfico, este trabajo expondrá las características de cada uno de estos fenómenos, explorando las similitudes y diferencias que surgen de la comparación de la forma en que sus exponentes definen dichas prácticas, sus respectivas estructuras normativas, discursivas y organizacionales, sus formas de producción y circulación de contenidos, y las emociones que motivan a sus miembros a involucrarse en las mismas.

LA PRÁCTICA DEL ATAVÍO COMO OBJETO DE ESTUDIO, O: “ESTO ES MÁS QUE UN DISFRAZ”

La práctica del disfraz es tan antigua que la tarea de intentar rastrear sus orígenes y trazar su genealogía sería al menos ingenua pero extremadamente tan ambiciosa como irrealizable. Fenómenos como la teatralización y las tradiciones carnavalescas son claros herederos de dicha práctica, y si bien han sido claro objeto de un abordaje analítico y conceptual, están tan enraizadas en las culturas con las que habitualmente nos enfrentamos que tienden a pasar desapercibidas. Asumimos como “normal” que las personas se disfracen, y asumimos como “normal” que las personas actúen.

De tanto exceso de “normalidad” es que poca atención hemos prestado a la idea del disfraz como parte de la circulación de contenidos de la industria de la cultura popular, y nos sorprende poco y nada que, por ejemplo, un niño se disfrace de un personaje de ficción como parte de sus estrategias lúdicas (o que exista una abundante propuesta comercial de disfraces y accesorios para facilitarles esta práctica). Esto no es decir que no hayamos puesto un ojo crítico sobre los mensajes subyacentes en estos disfraces, que no son sino una extensión de aquellos que gobiernan las narrativas populares e industriales, y hemos aprendido, por ejemplo, a desnaturalizar el hecho de que abunden disfraces de princesas y supermanes de la misma forma que desnaturalizamos la oferta de muñecas y autos de juguete.

Pero siempre hemos acotado la normalidad de la práctica del disfraz a ciertos espacios definidos, definición que serviría de licencia permisiva a dicha práctica. La niñez es una de estas definiciones (que habilitaría la práctica del disfraz y la actuación a casi todo momento y lugar), mientras que para los adultos estas licencias estarían dadas por la *anomía carnavalesca*, la *sublimidad* artística de la teatralización, e incluso por la creciente y reciente *normalización* del travestismo.

El *cosplaying* y el *recreacionismo medieval* se inscribirían en prácticas relacionadas al disfraz que estarían legitimadas dentro de ciertos espacios que ocurren en la intersección de estas tres licencias, y sorprende en relación a ellos no la práctica en sí, sino el relativo desinterés académico por estos fenómenos, máxime ante su clara longevidad: el disfrazarse ha sido siempre parte de las convenciones de comics (Lamerichs, 2011), y el recreacionismo podría datar ya de la edad media (Asensio, 2013; Guha, 2009).

Esta normalidad y longevidad del fenómeno del disfraz nos tienta a categorizar al recreacionismo y al cosplaying como una simple manifestación más de este fenómeno, categorización que nos hace perder de vista la riqueza de esta experiencia para sus practicantes.

El cosplaying es quizás la práctica cuyo intento de definición sea más escapadizo, y sería tan reducida como la idea de "fans del manga vistiéndose como sus personajes favoritos y asistiendo a convenciones donde se realizan competencias por el mejor disfraz" (Bonnichsen, 2011: 7, traducción mía), o tan extensa (y tautológica) como la de Kirkpatrick que lo define como "el amplio rango de actividades culturales realizada por cosplayers, por ejemplo, participación en comunidades digitales o interpersonales (cara a cara), el ser espectador o el compartir conocimientos" (2015, traducción mía).

Kirkpatrick continúa además la definición de Lamerichs (2011) que incluye también a las prácticas que ocurren alrededor del "disfraz" (extensión que considero central a la definición del cosplay): la creación del mismo, y su puesta en escena frente a otros, puesta en escena que introduce la idea de performatividad teatral a la definición. La centralidad de esta puesta en escena es previamente señalada por Craig Norris y Jason Bainbridge quienes indican que "no se trata entonces simplemente de 'vestirse' sino habitar el rol del personaje tanto física como mentalmente" (2009, traducción mía). Estas definiciones encuentran un eco empírico en la propia definición (o intento de definiciones) brindados por los cosplayers locales, quienes también confirman la complejidad y multidimensionalidad de la definición de la práctica al optar (frente a la pregunta "contame de que se trata esto") por enumerar aquello que incluye como la forma más frecuente de definirla.

Similar dificultad encontramos a la hora de definir al recreacionismo medieval, que a los ojos del lego se reduciría simplemente a disfrazarse con vestimentas y accesorios pertinentes al medioevo y participar de encuentros y eventos donde se reproducirían algunas de las prácticas de la época (en particular el combate), pero que en el relato de sus practicantes incorpora los actos que hacen a la fabricación del disfraz (desde la investigación de las técnicas de confección propias del período recreado, hasta la puesta en práctica de dichos conocimientos), la construcción de un personaje coherente con el período histórico que quiere representar, y su exhibición en público, definición sintetizada por Agnew como una práctica que "licencia el vestirse, simular e improvisar, proyectándose a uno mismo como el protagonista de la investigación propia

y logrando que otros le sigan la corriente" (2005: 327, traducción mía), y que tiene más de acto pedagógico que de puesta en escena: a diferencia del cosplaying, el recreacionismo no busca una espectacularidad sino una experiencia educativa que conecte tanto al recreacionista como al público con las condiciones de vida del pasado (Cook en Guha, 2009: 26).

El paralelismo entre estas dos prácticas es más que evidente: son prácticas casi teatrales, que incluyen la confección de un disfraz, y su uso en ocasiones especiales dentro de una especie de licencia carnavalesca, poniendo en escena un personaje que no es parte de nuestra *realidad* (siendo ficcional en el caso del cosplaying o cuasi-histórico en el caso del recreacionismo). Además, otros ejes conceptuales permiten trazar paralelismos, coincidencias y desencuentros entre ambas prácticas: la relación entre el actor y su personaje, la centralidad de la artesanidad aplicada a la fabricación del disfraz, la constante referencia a la idea de coherencia narrativa, los espacios de circulación de las producciones, y hasta la más evidente de las superposiciones entre ambas prácticas: los sub géneros del *cosplaying medieval* y el *recreacionismo fantástico* (anclados en los mundos fantásticos de Tolkien, Martin y sus similares) que hacen de especie de puente entre ambos fenómenos.

Esta triada entre el personaje, el disfraz y la puesta en escena es definida por el cosplay como una experiencia lúdica (recordando que cosplay es una contracción de los vocablos *COS*tume/disfraz y *PLAY*/juego, pero también actuación), ludicidad que la anclan en el territorio de lo carnavalesco, mientras que los recreacionistas rechazarían de pleno el término *disfraz*, prefiriendo en su lugar el concepto de *atavío*, al que le atribuyen cualidades superadoras respecto al primero. Más allá de las diferencias denominacionales que condensan las construcciones del relato sobre las experiencias cosplayer y recreacionista,¹ bastará con decir en esta instancia, y a los fines de la definición del fenómeno que intento abordar, que ambas prácticas suponen una experiencia superadora respecto a la mera idea del disfraz a partir de una experiencia transformadora que tiene que ver con el componente de representación teatral: no es solo disfrazarse, es *hacerse uno* con el personaje representado estableciendo con él una "relación dinámica" (Lamerichs, 2011) en la que se negocian identidades, acompañadas

¹ Diferencia que se anota como una primera e importante deuda de este trabajo.

de una dimensión física (que tiene que ver con la materialidad del disfraz/ataavío) a la que Agnew se refiere como “body-based discourse” en relación al recreacionismo (2005: 330) y Lamerichs como “embodied practice” (2011) y “embodied translation” por Kirkpatrick (2015), ambos en relación al cosplaying.

CONSIDERACIONES METODOLÓGICAS

Trataré aquí entonces de abordar las manifestaciones locales (circunscriptas al ámbito geográfico del Área Metropolitana de Buenos Aires) de ambos fenómenos, desde una perspectiva metodológica de inspiración etnográfica.

La intención en este punto no es la de compartir los aprendizajes propios del final de un recorrido de investigación, sino exponer el proceso en sus estadios relativamente tempranos, dejando asentados algunos rumbos que deben ser explorados a futuro, y buscando en esta instancia (y en otras que podrán seguir) el enriquecimiento de esta búsqueda a través del compartir lo ya recorrido con la comunidad académica, en un proceso que espero sea iterativo, e inspirado en las propuestas metodológicas de los paradigmas ágiles (“Principles behind the Agile Manifesto”, 2001).

Para ello, inicié un recorrido por circuitos cosplayers y recreacionistas que combina y superpone el abordaje de los mismos a través de múltiples técnicas y espacios.

El punto de partida de este recorrido fue (y es) la observación participante de estos fenómenos en sus espacios más públicos: los eventos cosplayers y medievales, participación en la que me identificaba tácitamente como un *outsider* interesado por el fenómeno (identificación que se evidenciaba en mi vestimenta *civil* y en la portación de cámaras fotográficas) y no como un practicante de los mismos. Mi carácter de *outsider* no establecía una barrera frente a los practicantes que pudiese resultar en un obstáculo metodológico, ya que por definición estas prácticas incorporan la existencia de un *público* observante como elemento constituyente de la experiencia.

De hecho, mi *portación de cámara* lejos de establecer una distancia con los practicantes servía de elemento naturalizador de mi intervención, reforzando el elemento participativo de mi observación: hasta tanto yo decidiese presentarme como investigador, era para los practicantes no solo un actor más de los que habitualmente circulan por sus espacios, sino hasta uno necesario para la completitud de la experiencia cosplayer o recreacionista.

Esta centralidad del público externo, sobre todo del público curioso, y en particular la figura del fotógrafo es una de las características comunes a ambos fenómenos, aunque con matices diferentes. La idea de exhibirse frente a colegas y legos es parte tanto de la experiencia cosplayer como de la recreacionista, aunque la idea de exhibición es más central a la primera que a la segunda (donde tomaría centralidad el *driver* pedagógico). Así, indagada al respecto de la diferencia entre estar "arriba del escenario" (en el momento del casi obligado concurso que es parte de casi todo evento cosplayer) y simplemente circular por el evento, una cosplayer (y digo "una" intuyendo que esa categorización de género era la correcta, ya que la misma no era visualmente evidente) me indicaba "¿vos te pensás que nosotros no tenemos público?", hablando del cosplaying como un *acting* permanente, y no solo uno que ocurre arriba del escenario.

En relación al fotógrafo, no se trata solo de una figura tolerada dentro del evento, sino de un actor con el que se establece una relación estructural, explicitada no solo en las entrevistas que tuve oportunidad de realizar, sino también en la posterior circulación de contenidos que sigue a todo evento, en la circulación de producciones fotográficas (tanto amateurs como profesionales) de las creaciones de los practicantes, e incluso por la incorporación de la reflexión sobre esta relación en el relato de los practicantes (ver figuras 1 y 2).



Figura 1 – Post en la Fanpage de Facebook Piratacristina Cosplay's (5/11/2015 - <https://www.facebook.com/piratacristinacosplay>)



Figura 2 – Post en la Fanpage de Facebook de la revista La Vida en Cosplay (25/6/2015, <https://www.facebook.com/LaVidaEnCosplay>)

Esta centralidad del fotógrafo no ha sido explorada en las investigaciones que preceden a este trabajo, por lo que se anota como una deuda pendiente para profundizar en futuras fases de la investigación, no solo por su protagonismo en dichos fenómenos sino por las oportunidades que la misma presenta para la reflexión sobre la relación entre el

investigador y los nativos (por usar un término que nos parece más apropiado que el de “sujetos”). No es solo por la facilitación del vínculo que la *portación de cámara* representa (que, de paso sea dicho, mientras más grande mejor), sino por las implicancias que dicha portación tiene en la configuración de la relación entre los actores de la investigación, de las cuales la cámara es ejemplificadora (sobre todo en la relación con los cosplayers), pero que se extienden también al acto de la entrevista (sobre todo en la relación con los recreacionistas).

Así, podemos sugerir que en el abordaje de estas prácticas no solo podemos permitirnos abandonar la preocupación concerniente al efecto disruptivo que nuestra presencia como investigador tendrá en la práctica, sino que podemos asegurar que justamente nuestra presencia es percibida por los nativos como constituidora de su propia experiencia: ellos son *para la cámara*.

Retomando el relato metodológico, durante la participación en dichos eventos realicé entrevistas poco estructuradas a diversos actores de los mismos, tanto a aquellos que parecían pertenecer al núcleo cosplayer o recreacionista, como a asistentes que – como yo – podrían ser categorizados como *el público*. También aquí, en relación a los cosplayers y recreacionistas (más a los segundos que a los primeros), la experiencia de la entrevista era percibida por los nativos como un elemento que sumaba a la constitución de su práctica.

Dada la naturaleza de estos eventos, las entrevistas variaron en su duración y nivel de profundidad. En general, comenzaban con las mismas preguntas disparadoras², y fluían según los emergentes traídos a colación por el propio entrevistado, salvo que *a priori* hubiera algún elemento contundente en el entrevistado que sugiriese la conveniencia de abordar frontalmente ese tema.

Durante los eventos también realicé un registro visual de los estilos estéticos predominantes (sobre todo en lo que a vestimenta y accesorios se refería), los tonos de habla de los conductores de los eventos, el tipo de espacio en el que el evento ocurría, así como un registro de los elementos comerciales presentes en los mismos (venta de

² Las preguntas disparadoras habituales eran: “Contame que es este evento”, “¿Qué hacés vos acá?”, “¿Qué le suma este evento/el cosplaying/el recreacionismo a tu vida”, y eran precedidas por mi presentación como investigador de tendencias y fenómenos sociales.

mercaderías). Por último, esos eventos ayudaron a intentar identificar algunos actores de mayor centralidad en las comunidades cosplayer y recreacionista, ya sea por su protagonismo en cada evento, o por su aparición repetida en los diversos eventos observados.

La circulación por los eventos se complementó con una observación (ya si menos participativa) de los espacios digitales tanto cosplayers como recreacionistas en la red social Facebook, que incluyeron grupos y *fanpages*. No se estableció *amistad*³ con ninguno de los nativos, ni se *siguieron*⁴ sus perfiles personales (aunque en algunos casos se visitaron, para contrastarlos con sus *fanpages* públicas).

Por último, inicié una serie de entrevistas individuales semiestructuradas por fuera de los eventos, presenciales o por chat, serie que comenzó por recreacionistas, que continúa todavía hoy, y que será el foco de futuras entregas de esta investigación. Es interesante en este sentido atender al hecho de que algunas de estas entrevistas adquieren un carácter asincrónico, ya que si bien son cursadas por el chat de dicha red social (que supone un medio sincrónico), muchas veces encontraba considerable dilación en los turnos de la interacción. Esta asincronicidad sería natural para los nativos, quienes incluso la habrían sugerido espontáneamente como instancia salvadora de las dificultades para encontrar coincidencias en las disponibilidades horarias. Noto aquí que dicha modalidad de entrevista resultó no solo interesante sino también productiva, y dejó abierta una posible futura reflexión a las implicancias metodológicas de la misma.

³ En el sentido que Facebook le da a este término, que implica el envío de una solicitud para establecer un vínculo formal entre dos personas, que les da acceso mutuo a contenido que de otra forma sería privado.

⁴ También en el sentido que Facebook le da a este término.

TRIBU, SUBCULTURA O MOVIDA: UN CONTEXTO (TEÓRICO) PARA REFERENCIAR EL FENÓMENO

Salvada (o casi) la dificultad de definir las prácticas del cosplay y el recreacionismo, nos enfrentamos a la dificultad de definir la perspectiva teórica, si ya no categorización, que guiará mi aproximación al entendimiento de estos fenómenos.

Esta búsqueda no responde a una imperiosa necesidad de taxatividad, sino más bien a la búsqueda de inspiración para el fortalecimiento de los senderos metodológicos y la constitución de un primer ordenamiento de los datos en relación a una matriz conceptual inicial, de la cual me reservo el derecho de desviarme a medida que me transformo – como diría Goldman (2003) – mientras transformo esos datos en conocimiento.

Además, surge en relación a la no tan infrecuente necesidad de explicar a los nativos el por qué de mi intención comparativa entre el cosplaying y el recreacionismo, explicación que se simplificaría enormemente de existir una categoría que englobe a ambas y que ya si no fuera desafiada por los nativos, al menos no les generase rechazo.

Esta última necesidad no fue considerada a priori, sino que resultó un aprendizaje propio del trabajo de campo. En mi presentación inicial como investigador, intentando intuitivamente explorar una categorización no categórica y con poco potencial sesgador, exploré en forma no sistemática varias alternativas, arrancando por “fenómenos sociales” (que me sonó particularmente dura), siguiendo por “tendencias” (que me pareció introducía un juicio de valor, que por positivo no dejaba de generar un sesgo) y hasta asentarme en el término “movida”, al que por su coloquialidad atribuí una dosis de neutralidad que lo harían apto a los fines de mi presentación, aunque no a los fines del delineamiento de perspectivas metodológicas y analíticas.

Sin embargo, la supuesta neutralidad del término fue rápidamente echada por tierra por uno de los recreacionistas abordados, quien reaccionase ante el término “movida” con la aclaración de que “No se si estás al tanto de que es el recreacionismo histórico, que es lo que hacemos. Nada que ver con “movidas” tipo steampunk, tribus urbanas, etc.” (JC, comunicación personal, 13/5/2015).

Esta respuesta me resultó problemática en al menos tres sentidos. Primero, al atribuir una carga semántica negativa al término “movida”, me impedía de utilizarlo en futuras

interacciones con los nativos. Segundo, me amonestaba preventivamente sobre la utilización de la categoría “tribus urbanas” para el entendimiento del fenómeno (amonestación que considero relevante por su espontaneidad, dado que el entrevistado no sabía de mi intención de inspirarme en dicha categoría a los fines de mi aproximación a su práctica). Y tercero, me alertaba sobre la *incorrectitud* por él percibida en posibles intentos por establecer comparaciones con otros fenómenos tales como el cosplay (que yo mencionase abiertamente) o el steampunk, que no le fue mencionado al entrevistado pero que formaba (y forma parte todavía) del universo de fenómenos relacionados a la práctica del atavío que intento abordar.

En todo caso, la contundencia de esta amonestación se constituyó en un llamado a la reflexión sobre las dinámicas de encuentro y desencuentro que operan en la relación entre cosplayers y recreacionistas, no ya (o no solo) desde las similitudes o diferencias que analíticamente se identifican en las prácticas, sino sobre todo desde la percepción mutua que estos grupos se tienen.

Estas dinámicas pueden ser descritas como estableciendo una relación de asimetría, dada no solo por la aparente diferencia en la magnitud de la difusión de cada uno de los fenómenos, sino también surge de las respuestas que cosplayers y recreacionistas dan a la pregunta de “qué pensás de...”, donde cosplayers parecen casi ni registrar la existencia de recreacionistas, mientras que los recreacionistas en cierta medida se definen a partir de su diferencia con los cosplayers.

Poco diré sobre esta diferencia de magnitud, y me limitaré solo a mencionar la relativa masividad del cosplaying no solo en el contexto japonés, de donde la práctica es originaria y donde alcanza niveles de difusión considerables, sino también en otras regionalidades tales como Australia, Taiwan, China, Brasil (Lamerichs, 2011; Norris y Bainbridge, 2009; Wang, 2010) y hasta en el contexto local, del cual este trabajo parecería ser su primer relevamiento. Frente a esto, el recreacionismo medieval, si bien como mencioné anteriormente mantiene una continuidad histórica con prácticas medievales y ciertas relaciones con los eventos de *reenactment* (los cuales a propósito distingo del recreacionismo en su sentido más amplio⁵) tan en boga en los EEUU y otros

⁵ El fenómeno recreacionista que intento retratar aquí, a diferencia del *reenactment*, no busca la puesta en escena de un evento histórico en particular sino recrear las vivencias cotidianas de un período histórico

países (Agnew, 2005; Asensio, 2013; Guha, 2009; López de Uribe y García, 2013), sigue siendo un fenómeno de difusión relativamente acotada, aunque notoriamente creciente,⁶ lo que le resta sorpresa al hecho de que la mayoría de los cosplayers consultados no tuviesen noción de la existencia del recreacionismo (desconocimiento del cual los actores centrales del cosplaying no serían partícipes, como se evidenciaría en múltiples ocasiones⁷).

Sin embargo la principal asimetría se registra en la marcada intención recreacionista no solo de separarse de la práctica del cosplay, sino hasta de adjudicarse una mayor legitimidad derivada de su relación con la idea de autenticidad histórica que hace no solo a la definición de la temática central del recreacionismo, sino de las reglas de la praxis de confección del atavío.

Esta *intención asimétrica* se hace evidente en la discursividad recreacionista sobre el cosplaying, que en enunciados como "no tengo nada en contra de ellos" se ancla en un territorio semántico que indica conflicto, o al menos oposición. Generalmente, sigue a esta declaración una explicitación de las características diferenciales del recreacionismo en relación al cosplay, en la que se construye esa legitimación a partir de la idea de autenticidad histórica enunciada en el "nosotros recreamos algo que existió" versus el "no somos una cuestión de fantasía", que deja entrever una crítica al objeto de imitación que define al cosplaying (el género de ficción animada). Interesante es que ninguno de los recreacionistas entrevistados sugiere espontáneamente algún tipo de reflexión sobre la condición ficcional de su recreación, ni tampoco la íntima relación que el recreacionismo histórico establece con los géneros fantásticos de inspiración medieval, desde Tolkien y Martin y hasta Harry Potter.

determinado. En este sentido, está más abierto a la ficción, ya que si bien estructuralmente tendría una especie de manual de estilo, no tendría un libreto.

⁶ En particular solo mencionaremos al torneo de combate medieval Battle of the Nations, celebrado por primera vez en el 2009 y del cual actualmente participan treinta países; o – para referirnos al ámbito local – al creciente impulso que el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires dió a este fenómeno a partir de la difusión de sus actividades que llevaron 40.000 visitantes en la última Feria Medieval del Espacio Cultural del Sur (11 y 12 de abril del 2015) duplicando la cantidad respecto a la edición anterior (Schoj, 2015), o a la sorpresa que manifestara Hugo Kisil, recreacionista miembro del Clan del Oso y vendedor de carnes ahumadas al estilo medieval, por la cantidad de visitantes a un reciente evento medieval en la ciudad de La Plata, que superase ampliamente sus expectativas (entrevistado en su hogar el 2/6/2015).

⁷ Destaco entre ellas mi interacción personal con las organizadoras del evento "Concurso de Cosplays y Atavíos Medievales" (<https://www.facebook.com/events/263549840499003>), que tendrá lugar el 22 de junio en Salta.

En todo caso, queda claro que los recreacionistas atribuyen al elemento historicista de su práctica una condición de superioridad de tinte ontológico por sobre el elemento fantástico de los cosplayers, superioridad sobre la que construyen un intento de auto-legitimación que tiene sentido en cuanto se plantea en referencia (y a costa) del cosplaying: frente a lo fantasioso del cosplaying, ellos son "serios". Esta dinámica de auto-legitimación a costa de otros fenómenos similares encuentra un paralelismo en las estrategias discursivas descritas por Ceriani (2013) donde ciertas corrientes religiosas – como mormones y espiritistas – se apalancaban en el discurso historicista/genealógico para presentarse como legítimos herederos del cristianismo original, lo que les permite una apropiación del territorio de la autenticidad, que casi inevitablemente va acompañada de una deslegitimación de otras corrientes con las que competiría por el espacio simbólico de lo religioso⁸.

De menor centralidad pero de inescapable existencia es el hecho de que algunos cosplayers conocedores de la práctica recreacionista se involucraran también en esta competitividad, ya no buscando apropiarse de la idea de legitimidad, pero si intentando establecer órdenes de grado que erigirían al cosplaying como una práctica superior, a partir del peso que el elemento teatral tendría en su praxis. Así, Doris, una cosplayer salteña entrevistada por chat el 1/7/2015 define esta superioridad del cosplaying en relación al recreacionismo (la que es desafiada por algunos recreacionistas, utilizando exactamente la misma lógica argumentativa):

El que se cosplaya (sic) juega a ser ese personaje, toma ese rol. No es sólo el traje. El atavío, la palabra sola, refiere al conjunto de ropa y accesorios que uno usa (ya sea medieval o no) pero el cosplay es representar junto con la ropa a un personaje en todos sus aspectos⁹.

Paradójicamente, quien da esta definición del cosplay lo hace desde su rol de organizadora de un evento que integra a ambos fenómenos¹⁰.

⁸ Así por ejemplo autoridades de la Escuela Científica de San Basilio (espiritistas) declararían que "la Escuela desde sus inicios, siguió las Enseñanzas del Maestro, Jesús de Nazareth", o las declaraciones de los Santos de los Últimos Días (mormones) de que "El 'Mormonismo' no es una religión nueva. No es un evangelio nuevo", "no es una iglesia protestante, sino que es la Iglesia de Nuestro Señor Jesucristo reestablecida en toda su pureza", referencias recogidas por Ceriani en el trabajo mencionado.

⁹ La secuencia del chat fue editada mínimamente para facilitar su lectura, reemplazando saltos de línea por signos de puntuación. Se mantuvo la desviación original del lenguaje normativo.

¹⁰ Ver nota 7, más arriba.

Lo interesante de esta cuestión es que, así como las corrientes religiosas de Ceriani no serían aquellas que identificaríamos con el *mainstream* religioso argentino representado por el catolicismo apostólico romano, y sin ignorar la relativización de la centralidad de esta denominación sugerida por Navarro (2007), las prácticas del cosplaying y el recreacionismo no serían ni a los ojos de sus practicantes ni a los ojos de los outsiders parte del *mainstream* cultural o industrial-cultural argentino (incluso dentro de la creciente difusión y masividad que estos fenómenos registran). Por esto digo que esta estrategia de auto-legitimación de unos a costa de otros tiene sentido solo en términos de un ordenamiento de grados de legitimidad en dónde el pináculo de legitimidad sería la conducta *mainstream*, que excluye tanto al recreacionismo como al cosplaying, bajo la cual se subordinarían estas últimas como conductas si no desviantes al menos alternativas. No es solo la mirada del outsider la que da pie a esta determinación, sino la propia mirada de los practicantes, que reconocen a su práctica como algo no menos que poco común, que los hace parte de colectivos particulares que los distingue de la sociedad toda (aunque no establece una ruptura)¹¹.

Esta distancia doblemente establecida entre recreacionistas y cosplayers por un lado, y la cultura *mainstream* por el otro, nos tienta a contextualizar estas prácticas en términos de *subculturas*, categoría que nos aporta elementos para la reflexión y entendimiento comparativo de estos fenómenos. No entraré aquí en el debate sobre la posible cercanía o distancia entre los términos *subcultura* y *contracultura*, limitándome al primero, que sería el de mayor utilización en la bibliografía que hace foco sobre estos fenómenos.

Lamerichs elige categorizar al cosplaying como una subcultura, a partir de su lectura de las obras de Hebdige – quien en su entendimiento define a las subculturas como “formas de resistencia cultural” que implican un “desafío a la ideología dominante” (trad. mías) – y las obras de Fiske y Jenkins quienes, según Lamerichs, definen al *fandom* (fenómeno del cual se desprende, incluye o contextualiza al cosplaying) como “una subcultura que

¹¹ Sería interesante en el futuro tener la posibilidad de explorar la construcción mediática de estos fenómenos, a la par de su percepción en los ojos de dichos outsiders que opto por llamar como “la sociedad en general”, exploración que seguramente contribuirá a comprender estas disquisiciones sobre la idea de legitimidad.

parcialmente responde, y subvierte, la cultura popular mainstream a través de las actividades y apropiaciones d sus fans” (Lamerichs, 2014: 4, traducción mía).

Importa poco aquí si Lamerichs luego suaviza su definición del cosplaying para abarcar a todo fenómeno que se despegue de “comportamientos de consumo más ampliamente aceptados” (p.4, traducción mía), corriendo el riesgo de diluir la definición de subcultura al punto de hacer peligrar su capacidad explicativa (Crosset, Beal, y otros, 1997), ya que lo que importa es el anclaje del debate alrededor de las prácticas de consumo y circulación de bienes, importancia que lleva a Lamerichs a priorizar sabiamente el foco en las ideas de transgresión y ruptura que caracterizan en gran medida al estudio de los fenómenos subculturales tanto en las tradiciones norteamericana como inglesa (Costa, Pérez Tornero, Tropea, y Lacalle, 1996: 60-63).

Esta idea de tensión entre industria y cosplayers que sería necesaria para definir al cosplaying como una subcultura en los términos de Hedbige (1991) – que habla del proceso dialéctico de oscilación entre el surgimiento de la subculturas *auténticas* como forma de resistencia a la cultura hegemónica, y su posterior e inevitable absorción por parte de la hegemonía industrial-cultural – es desafiada por Norris y Bainbridge para quienes la crítica sobre la visión romántica de la tradición de Birmingham (en la que se enmarca el primero) sería más patente en el caso del cosplaying, fenómeno al que no consideran una reapropiación alternativa y desafiante de los contenidos hegemónico-industriales, sino que “la cultura cosplay es, de muchas maneras, un producto de las *industrias comerciales*” (2009, itálicas en el original, traducción mía).

Habría sin embargo al menos dos puntos en los que esta concepción contrahegemónica de las subculturas se manifestaría en relación al cosplaying. El primer punto se evidencia con contundencia en la venta de copias no originales de obras de manga y animé¹² que son características de casi todo evento cosplayer o relacionado al fandom y tiene que ver con la clara cercanía que existe entre el cosplaying (o el fandom en general) y la violación de las leyes de propiedad intelectual. Esta dimensión *pirata* no tiene manifestación entre los recreacionistas, quienes constituyen su *corpus* inspirador no en productos de la industria cultural, sino en las interpretaciones históricas sobre la época

¹² Utilizo aquí el término “contundente” para referirme a la notoriedad y claridad taxativa del fenómeno, y no a una intención de emitir un juicio de valor respecto el status ético de dicha práctica (juicio del cual ideológicamente me declaro lejano).

recreada, reconstruida a partir de diversas fuentes que se dejan caracterizar por lo público¹³ por lo que su relación con el corpus inspirador no juega un rol en la definición de subcultura.

El segundo punto está en la existencia de circuitos alternativos de circulación de bienes producidos por los propios cosplayers, quienes intercambian o revenden no solo accesorios necesarios para la construcción del atavío (en particular las pelucas del material kanekalon y maquillajes profesionales) sino también disfraces completos (o cosplays, para usar la terminología nativa)¹⁴ en los cuales si bien su carácter de reinterpretación artística podría salvarlos de una posible caracterización como violación de los derechos de propiedad intelectual, no dejan de ser un producto que compite con la comercialización de disfraces en el contexto de la industria de licencias de contenidos, además de ser circulados en un contexto de informalidad que podemos caracterizar como un *mercado gris*.

El nivel de aceptación que la industria de contenidos expresa por las prácticas y circuitos cosplayers es probable evidencia de lo funcional que esta circulación alternativa resulta para la industria, sobre todo cuando la comparamos con lo intensidad con la que la industria reacciona cuando son otros los géneros que son reinterpretados¹⁵ o recirculados¹⁶.

Esta cuestión de legalidad no hace a la experiencia recreacionista, la cual también abunda en circuitos de venta de objetos, en particular cotas de malla (que tendrían un grado de aspiracionalidad e inalcanzabilidad similar al de las pelucas de kanekalon de los cosplayers) y espadas. Sin embargo no es en la pregunta legalista donde se dirime la implicancia de la circulación de objetos recreacionistas sobre su posible categorización como subcultura, sino en la configuración del circuito de ferias medievales.

¹³ El foco sobre las fuentes concretas sobre las que basan sus investigaciones, las relaciones que los recreacionistas establecen con las mismas, así como las dinámicas particulares del proceso de investigación en sí, son una deuda pendiente que se suma a la definición de la agenda futura de esta investigación.

¹⁴ Ver por ejemplo los grupos de Facebook "VENTA DE COSPLAYS Y PELUCAS ARGENTINA!" (<https://www.facebook.com/groups/266213350199155/>) y "Intercambios y ventas de Pelucas y cosplay, accesorios, ropa etc" (<https://www.facebook.com/groups/822319681118112/>).

¹⁵ Ver por ejemplo la reseña de Tomas (2012) sobre el notorio caso de Kodama vs. Katchadjian.

¹⁶ Ver por ejemplo el accionar de la industria contra Taringa («La Corte Suprema ratificó el juicio contra los responsables de Taringa», 2013) o contra Cuevana (Sirvén, 2012).

Estas ferias se caracterizan por una coexistencia entre los grupos recreacionistas propiamente dichos que participan de los eventos sin fines lucrativos (y atendiendo al objetivo divulgador que cimienta la práctica recreacionista), y un circuito de artesanos y artistas que comercializan creaciones de inspiración medievalista, por llamarlas de alguna forma. Así, es infaltable la presencia en estos eventos de artesanos del cuero y el metal cuyas creaciones se inspiran o reproducen elementos estéticos medievales (en particular brazaletes y muñequeras), los cuales seguramente pueden (o podrán) ser rastreados en objetos de la industria textil



Figura 3-Fotografías tomadas durante la Feria Medieval en el Espacio Cultural del Sur, 12 de abril del 2015. A la izquierda "Laucha Celta", conocido artesano del circuito. Al centro, brazaletes adquirido por uno de los asistentes. A la derecha gorro inspirado en una cota de malla en venta en uno de los stands.

Siguen a estos, otros objetos cuya presencia forma parte casi obligada de estos eventos, tales como hidromiel, cervezas artesanales (ambos legitimados en el contexto del evento como bebidas características de la época medieval), cierta oferta culinaria que intenta atender a los sabores y formas de preparación medievales, parafernalia medieval, y hasta literatura fantástica (que no adhiere estrictamente al principio de autenticidad histórica), por referirnos solo a algunos.

A diferencia de los eventos cosplayers, donde la oferta de objetos es en general una propuesta de comercialización de productos y contenidos originados en la industria de la cultura popular, en los eventos recreacionistas el principio rector sería el de la artesanidad (o al menos la apariencia de artesanidad) de dichos objetos, suponiendo una propuesta alternativa frente a la industria cultural. Si los cosplayers se apropian de la (re)circulación de la producción de la industria, los recreacionistas se alinean con una propuesta anti-industrial, que hace sentido con el espíritu de una época cuyos modos de producción y comercialización responden al paradigma pre-industrial.

La vivencia de estos eventos se articula no solo alrededor de la idea de artesanidad, cuya centralidad a la definición y vivencia de la práctica recreacionista discutimos

anteriormente y cuyas significaciones se amplían aquí, sino a la interpretación del propio evento como una recreación de formas de vinculación propias de esa época. Así, una participante de uno de estos eventos¹⁷ que se definiría como ex-punk expresaría su vínculo con el recreacionismo como el haber cambiado “la guitarra eléctrica por el violín y el arpa”, una vuelta a un tiempo “más simple” y una revalorización de “lo básico y esencial”. Para ella el evento sería una reconstrucción de un mercado medieval donde confluían algunas actividades primarias, en un entorno comunitario donde todos se conocerían e intercambiarían productos en forma directa, y que se caracterizaría por un vínculo de confianza y conocimiento mutuo. Este llamado a la desintermediación sería propio también de las corrientes que bregan por el consumo sustentable, donde se resalta la importancia del vínculo directo entre el productor y el consumidor¹⁸ en oposición a un consumo industrializado que imposibilita este vínculo directo.

Este nexo entre el recreacionismo y algo que podríamos denominar *circuitos de comercialización alternativos* (donde el “alternativo” no tiene solo que ver con la relativa informalidad del circuito sino con el carácter anti-industrialista de su oferta) se refuerza en la frecuente caracterización del *momento recreacionista* como un opuesto al sentimiento de *opresión*¹⁹ propio del entorno o las responsabilidades laborales.

Desde la conjunción de estos elementos es que podemos aventurar la idea de que el recreacionismo, a diferencia del cosplaying, es un fenómeno que podría cómodamente categorizarse en términos de la concepción contra hegemónica que la literatura atribuye a la construcción del concepto de subcultura.

Más allá de la discusión sobre los potenciales categorizadores de estos términos, creo que el ejercicio de aplicación como epíteto de los fenómenos aquí estudiados contribuye claramente al enriquecimiento de nuestro entendimiento de los mismos.

¹⁷ El “Highland Games y Feria Medieval”, que tuvo lugar en el predio de las Escuelas Técnicas Raggio en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires el 13/9/2014 (ver <https://www.facebook.com/events/572048512908778/>)

¹⁸ Este elemento surge de una serie de entrevistas a importantes referentes de las corrientes del consumo sustentable en la Ciudad de Buenos Aires, realizadas durante el mes de mayo del 2014.

¹⁹ Los recreacionistas entrevistados no utilizaron la categoría opresión, pero a mi entender la daban a entender al hablar del trabajo como una obligación versus un disfrute del recreacionismo, e incluso a través del lenguaje corporal que adoptaban al hablar de este tema.

A MODO DE CONCLUSIÓN

La intención declarada de este trabajo no es la de presentar un abordaje cabal y exhaustivo sobre los fenómenos del cosplaying y el recreacionismo, sino dar inicio a una serie de exploraciones iterativas sobre este tema.

Me limité en esta ocasión a un intento de definición de estos fenómenos con la doble pero sola intención de delimitar el objeto de estudio y de presentar estas prácticas que, por su actual relativa marginalidad, podrían resultar desconocidas en la comunidad académica (desconocimiento del que la escasez bibliográfica sobre el tema podría estar dando cuenta). Esta definición gira alrededor de los elementos transformativos que la práctica de la producción de un disfraz o atavío (para salvar este trabajo de la aversión recreacionista al primer término) y su posterior uso en un entorno público tendrían, atendiendo solo parcialmente a las significaciones que esta práctica tiene en relación a procesos de construcción de la identidad personal, y referenciando solo tangencialmente el aspecto de la vivencia corporal de dicha práctica.

Este trabajo también representa una oportunidad para una reflexión epistemológica sobre las implicancias metodológicas presentadas por la configuración de los espacios públicos y semi públicos donde estas prácticas existen, así como las dinámicas entre los diferentes actores que circulan por los mismos. Estas reflexiones son extensibles a todo fenómeno, desde prácticas individuales y hasta construcciones experienciales grupales, en donde la existencia de un espectador resulte constitutiva de dicha práctica, ya que dicha necesidad del espectador reconfigura la relación que se establece entre el investigador y el nativo, llevando a repensar la figura de la observación participante, dándole mayor peso al adjetivo calificativo *participante* que al sustantivo *observación*.

El trabajo explora también la relación que se establece entre estos fenómenos a partir de sus intentos de apropiación de la idea de legitimidad. Se han encontrado algunos paralelismos con ciertas dinámicas de apropiación del territorio de la legitimidad registradas entre diferentes corrientes religiosas no pertenecientes a la hegemonía que el catolicismo apostólico romano representa a nivel local. Estas dinámicas y sus implicancias en la definición de estas prácticas como no pertenecientes o identificadas con lo mainstream, abrieron la oportunidad de utilizar la propuesta conceptual de subcultura para el entendimiento de estos fenómenos, a partir del cual los definimos como fenómenos de cierta marginalidad (no en el sentido delictivo, sino en el sentido de

su limitada difusión) pero que establecen complejas relaciones simbióticas con las instituciones de la industria cultural (en el caso del cosplay) o se apalancan en la idea de alternatividad como eje constituyente de la experiencia recreacionista.

Este último punto es el que mayor relevancia ha tomado en este trabajo, atendiendo al contexto en el cual el mismo es presentado, y busca en este sentido enriquecer el debate sobre la complejidad que debemos atribuir a nuestra mirada sobre las relaciones entre la industria cultural y la forma en la que individuos y colectivos transan con ella, la subvierten, la resignifican o la rechazan.

Entre los pendientes de este trabajo, que no son pocos y han sido al menos parcialmente enumerados a lo largo de estas páginas, queda uno de particular interés en el contexto de los estudios de las comunicaciones, y es el de la profundización en las prácticas socio-comunicacionales que definen, estructuran y regulan los procesos y canales de producción y circulación de información de estos colectivos e individuos, identificando a los diferentes actores y roles que intervienen en los mismos, perspectiva que no solo complementaría las reflexiones aquí planteadas sobre su relación con el cuerpo de la industria cultural, sino que probablemente arroje algo de luz sobre las estructuras de poder relacionadas al control del capital simbólico que opera en estos colectivos.

BIBLIOGRAFÍA

Agnew, V. (2005): Introduction: what is reenactment? *Criticism*, 46(3), 327–339.

Asensio, Jonathan Cabrera. (2013): Las recreaciones históricas y sus fundamentos:(Qué es, Quiénes somos, Cómo crearlas). *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, (3), 7.

Bonnichsen, H. (2011): Cosplay-Creating or playing identities?: An analysis of the role of cosplay in the minds of its fans. Recuperado de: <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2:424833>

Ceriani, C. (2013): La religión como categoría social: encrucijadas semánticas y pragmáticas. *Cultura y Religión*, 7(1), 10–29.

Costa, P., Pérez Tornero, J., Tropea, F., y C. Lacalle (1996): *Tribus urbanas: el ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia* (1a. ed.). Barcelona: Paidós.

Crosset, T. y B. Beal (1997): The use of “subculture” and “subworld” in ethnographic works on sport: a discussion of definitional distinctions. *Sociology of Sport Journal*, 14, 73–85.

Goldman, M. (2003): Os tambores dos mortos e os tambores dos vivos. Etnografía, antropología e política em Ilhéus, Bahia. *Revista de Antropologia*, 46(2), 423–444.

Guha, S. (2009): *Motivational push factors for visiting reenactment sites*. Recuperado de http://scholarworks.sjsu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4700&context=etd_theses

Hebdige, D. (1991): *Subculture: the meaning of style*. London ; New York: Routledge.

Kirkpatrick, E. (2015): Toward new horizons: Cosplay (re)imagined through the superhero genre, authenticity, and transformation. *Transformative Works and Cultures*, (18). Recuperado de: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/613/502>

La Corte Suprema ratificó el juicio contra los responsables de Taringa. (2013, agosto 20). *La Nación*. Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/1612325-la-corte-suprema-ratifico-el-juicio-contra-los-responsables-de-taringa>

Lamerichs, N. (2011): Stranger than fiction: Fan identity in cosplay. *Transformative Works and Cultures*, (7). Recuperado de: <http://journal.transformativeworks.com/index.php/twc/article/view/246/230>

Lamerichs, N. (2014): Costuming as subculture: The multiple bodies of cosplay. *Scene*, 2(1-2), 113–125.

López de Uribe y García, J. (2013, septiembre 6). La recreación histórica como generador de riqueza turística - ileon.com. *ileon.com*. Recuperado el 26 de junio de 2015 de: <http://www.ileon.com/cultura/patrimonio/029228/la-recreacion-historica-como-generador-de-riqueza-turistica>

Navarro, C. (2007): Diversidad Religiosa y Políticas Públicas en América Latina. *Cultura y Religión*, 1(1), 48–60.

Norris, C, y J. Bainbridge (2009): Intersections: Selling otaku? Mapping the Relationship between Industry and Fandom in the Australian Cosplay Scene. *ntersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, (20). Recuperado de: http://intersections.anu.edu.au/issue20/norris_bainbridge.htm

Principles behind the Agile Manifesto. (2001): Recuperado el 19 de septiembre de 2014 de: <http://www.agilemanifesto.org/principles.html>

Schoj, E. (2015, abril 13): El recreacionismo medieval convocó a 40 mil personas en su aldea de Barracas. *Tiempo Argentino*. Recuperado de: <http://tiempo.infonews.com/nota/149983/el-recreacionismo-medieval-convoco-a-40-mil-personas-en-su-aldea-de-barracas>

Sirvén, P. (2012, marzo 15): Inician causa penal contra Cuevana. *La Nación*. Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/1456828-inician-causa-penal-contra-cuevana>

Tomas, M. (2012, abril 16): Que nadie se atreva a tocar a mi Borges: María Kodama y la industria del juicio. *La Nación*. Recuperado de: <http://www.lanacion.com.ar/1465418-que-nadie-se-atreva-a-tocar-a-mi-borges-maria-kodama-y-la-industria-del-juicio>

Wang, K. (2010): *Cosplay in China: popular culture and youth community*. Lund University. Recuperado de <http://lup.lub.lu.se/student-papers/record/1698210/file/1698215.pdf>