

## Cosplay, Vestuario y Subjetividades

Fecha de recepción: agosto 2020

Fecha de aceptación: octubre 2020

Versión final: diciembre 2020

Érica Strangi (\*) y Fernanda Troiano (\*\*)

**Resumen:** A lo largo de la comisión de debate y reflexión, plantearemos la práctica del *Cosplay* como convergencia entre distintas disciplinas artísticas. Se considera el *Cosplay* como la conjunción de *Costume* (disfraz) y *play* (actuar). Desarrollaremos, a partir de estos conceptos, la importancia de esta práctica como herramienta de salubridad y despliegue de subjetividad de las personas que la desarrollan. Se trabajará específicamente personajes enmascarados, sus vestuarios y el significado de los mismos y de cómo esta actividad emergente se expande más allá de los ámbitos específicos propios para trasladarse a diversas plataformas de consumo audiovisuales, redes y televisión.

**Palabras clave:** Cosplay – vestuario – subjetividad – art - disciplinas artísticas

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 50]

Para poder desarrollar el tema a tratar, nos pareció conveniente hacer una pequeña introducción a lo que es el *cosplay* y explicar quiénes son los “cosplayers” a través de una pequeña retrospectiva que nos ayude a entender más el ámbito y de donde proviene. Etimológicamente hablando, *Cosplay* es una conjunción de *Costume* = *kosumu* (コスチューム) vestuario o traje, y *play* = *pure* (プレイ) interpretar o actuar.

Este nombre fue inventado por el escritor japonés Nobuyuki Takahashi en los años 70s. Sin embargo, el *cosplay* es mucho más antiguo que su propio nombre: remitiéndonos a los años 30, en Estados Unidos en las primeras convenciones de ciencia ficción. Un lugar donde los aficionados a los libros y películas de este género se reunían para conversar, cambiar información, asistir a las exposiciones y las últimas novedades sobre este mundo. Muchos asistían a estas convenciones con trajes confeccionados por ellos mismos e interpretando a personajes de esas series libros o películas que consumían. Un claro ejemplo de los primeros “cosplayers” de los que se tiene registro son Mirtle R. Douglas, Alias “Morrojo” y *Forrest Ackerman*, quienes asistieron en 1939 a la primera *World Science fiction convention* o *Worldcon* con sus trajes del largometraje *Things to come* de 1936. Volviendo a los años 70 y 80, en Japón se realizaban los *Comic markets*: reuniones de fans de diferentes juegos, mangas, animé, pero con un enfoque más comercial, donde había stands de venta de mangas y *Dōjinshis*. A pesar del marco lucrativo de estos eventos, los fans asistían vestidos de personajes, así fue que Nobuyuki Takahashi intentando diferenciar esta actividad del resto de los disfraces buscó ponerle un nombre para poder escribir un artículo para referirse a los fans que asistieron con trajes de personajes a la *Comiket* de 1975 aunque se sabe que los jóvenes estudiantes de secundaria y universitarios asistían a fiestas ataviados con sus *cosplays*. *Cosplay* es el nombre que se sigue utilizando actualmente, con algunas ramificaciones y variantes debido a su evolución y la necesidad de diversificar la actividad, algunos ejemplos son: *Crossplay*, *Cosmaker*, *Lowcost cosplay*, entre otros. Cabe destacar que, si bien esta actividad no es considerada un tipo de arte, si conlleva una

gran producción artística de distintas disciplinas, no solo por la manufactura del vestuario, sino también por los accesorios llamados *Props*, el maquillaje, el fx, la puesta en escena en las presentaciones performáticas y demás. Son el uso de estas disciplinas y el marco en el cual son expuestas, lo que diferencia un *cosplay* de un disfraz, por más complejo que este último sea.

Todos estos recursos obligan al *cosplayer* a aplicar conocimientos en costura, estampados, pintura, esculpido y moldeado de diferentes materiales, conceptos de electrónica, e incluso actuación, que vendría a complementar el armado o composición del personaje, ya pasando de ser un homenaje a ser una evocación del mismo. En Argentina desde aproximadamente 1998/99 se practica el hobby propiamente dicho con el surgimiento de las grandes convenciones como *Fantabaires 99* y *2000*, donde la actividad se empezó a difundir bajo el nombre de *cosplay*. Hay ejemplos de la actividad anteriores a esta época, pero sin presentarse un marco y registros de ellos. En un principio se practicaba de manera muy amateur y esporádica pero hoy en día ya a casi 20 años después, esta actividad aún sigue considerándose emergente. Sin embargo en los últimos años se está promoviendo una gran difusión, gracias a los medios y especialmente, las redes sociales.

Este crecimiento es directamente proporcional al del ámbito creciente del mundo *geek* y *nerd* el cual hoy es libre de los estigmas del aquel entonces, cuando para practicarlo teníamos que ocultarlo de nuestras familias o compañeros de la escuela por el miedo a las prohibiciones, el maltrato o el *bullying*.

Aquí intentaremos probar que muchas veces el *cosplay* cumple la misma función de desarrollo de salubridad en las personas que lo practican. No solo es un hobby, sino un conductor del desarrollo de subjetividades e identidades. De todos modos, a pesar de que nosotras consideramos que el *cosplay* es una actividad del siglo XX el mundo de su antecesor, el disfraz, es antiguo, casi como la humanidad misma. Es interesante destacar un elemento central del disfraz clásico: la máscara.

Este objeto que se ha usado sobre todo para cubrirse o taparse por motivos relacionados a la preservación del anonimato, la seguridad, la actividad ritual y demás, acompaña a la humanidad desde el desarrollo de las primeras civilizaciones.

Todos sabemos que las máscaras son piezas que generalmente ocultan nuestro rostro. La máscara como cualquier alegoría, es la representación de un rostro ajeno o distante a la propia personalidad con los elementos básicos que representan los rasgos particulares más básicos de nuestros rasgos de forma simbólica.

En la edad antigua, las máscaras eran empleadas como elementos rituales de gran importancia ya sea para protección antes las fuerzas de la naturaleza, para adoración de deidades o elementos naturales como animales e incluso para invocación o veneración de muertos, tal es el ejemplo del teatro Noh japonés, que inició como un ritual funerario. Estas culturas también enmascaraban a sus soldados para evocar el miedo en sus adversarios, agregando el uso bélico a la larga lista de usos de la máscara.

Sorprendentemente estos usos se repiten de maneras muy similares en todo el mundo: Aztecas, maorís, distintas tribus africanas entre otros pueblos y culturas por solo citar algunos ejemplos.

En el periodo clásico griego y romano era una herramienta de representación de cómo estas civilizaciones veían a sus dioses, héroes y leyendas. No solo en teatro eran usadas sino también en las fiestas como la de Dionisio, que, si bien tenían un marco religioso, se empezaban a convertir en algo vinculado a lo social.

Esta evolución de lo ritual a lo social, llega a su cenit con la aparición del carnaval de Venecia, oficializado en siglo XI, y es el exponente máximo de las celebraciones en donde la máscara es la protagonista, a pesar de la riqueza de los vestuarios.

Durante el renacimiento empieza a tomar más protagonismo el disfraz, dejando de ser simplemente un complemento de la máscara.

Durante este periodo las imágenes, símbolos y alegorías que describían o mostraban imágenes exóticas o referentes a otras tierras, eran objeto de gran interés para la elite europea, que buscaba imitar estas culturas mediante la moda y disfraces ya que era una época en la que no todos sabían y aprendían a leer.

Ya muy lejos del oscurantismo de toda la edad media, la mente de la gente empezaba a ampliar sus horizontes gracias al constante avance filosófico, científico, y sobre todo la lenta pero constante pérdida de poder e influencia de la iglesia.

No era raro entonces, que en las fiestas de esta época los hombres se vistieran de mujer y viceversa y que se usen simbologías mitológicas y religiosas en el vestido para representar ciertos valores. Las fiestas de máscaras eran las ocasiones ideales para mostrar estas virtudes en el lenguaje de la moda.

Durante el siglo XVI y XVII, comienzan a realizarse mascaradas sociales pero en ámbitos privados (a diferencia del festival de Venecia que era público y todas las clases se mezclaban). Los disfraces mostraban las interpretaciones de mundos de fantasía de los cuales muchos buscaban imitar: Amazonas, santos, atavíos orientales, ar-

lequines y más. Muchas veces vestían como personajes de la literatura actual o antigua e incluso hacían interpretaciones en el vestir basados en el mundo clásico y la biblia (esto último también influyó muchísimos años antes, en la edad media en la vestimenta austera de las mujeres al imitar a la virgen maría embarazada, ideal de mujer de la época, y se ve manifestado en muchísimas pinturas en ese periodo. Un ejemplo claro es el del pintor flamenco Van Eyck, el Matrimonio Arnolfini (1434). Las mascaradas concedían a la gente la posibilidad de ser otras personas al menos por un corto periodo de tiempo, permitía que interpretaran un personaje y que jugaran a ser algo totalmente diferentes en un clima de misterio, y anonimato, oportunidades perfectas para poder salirse de la línea de la extrema decencia y represión que imponía la sociedad "puritana" de la época, con relativa impunidad.

Los disfraces para los bailes en este periodo comenzaron a ser más sofisticados e incluso se editaban libros especializados en la confección de disfraces para mascaradas que las personas consultaban para poder sacar ideas para sus próximos vestuarios.

Mientras que en el ámbito social público se gestaba *La Commedia dell'arte*, una corriente teatral italiana popular del siglo XVI que mezclaba muchas artes y géneros donde los personajes eran fijos pero las situaciones iban cambiando. Era muy común que interpretaran obras literarias renacentistas, el carnaval y sus personajes, y lo que hoy llamaríamos arte circense, como malabarismo, mimo, etc. Este tipo de teatro, revive el concepto medieval de bufón y lo ressignifica en el conocido Arlequín con traje de rombos.

En el año 1867 se sucede la Exposición universal de París un evento de gran magnitud que reúne la cultura tecnología y arte de los principales países. Los artistas europeos quedan fascinados con la muestra japonesa, lo que genera una ola de influencia de este país en muchas corrientes artísticas y sociales de la época, desde la moda y la literatura, hasta la ilustración y la pintura. Un ejemplo claro es la pintura "La japonesa" de Claude Monet, un cuadro con una gran influencia de la estampa japonesa o ukiyo-e, obra en la cual se puede ver a su esposa Camille, disfrazada con un kimono.

La admiración por lo oriental continuó hasta finales del siglo XIX. Incluso influenciando al diseñador Paul Poiret, artista parisino emblemático de la belle époque conocido por liberar a la mujer del corset, fusionando moda teatro y arte, creando esquemas basados en los ballets rusos, los kimonos japoneses y el arte clásico. Estos diseños innovadores y la genialidad de sus vidrieras, sellaron su lugar en la historia de la moda y la sociedad francesa, que lo recordaría por sus maravillosos vestuarios y sus fiestas de disfraces orientales de la que era anfitrión, en donde desplegaba una atmósfera de misterio basado en la obra literaria de oriente medio *Las 1001 noches*.

El esplendor de los disfraces continúa a finales del siglo XIX. El 2 de Julio de 1897, fue el *Devonshire House Fancy Dress Ball*, uno de los ejemplos más emblemáticos en cuanto a lo lejos que llegaba la creatividad del disfraz: una fiesta de disfraces organizada por el duque y la duquesa para conmemorar el jubileo de la reina Victoria.

Asistieron miembros de la alta sociedad de la realeza y la aristocracia.

Los temas más recurrentes de los disfraces fueron reyes y reinas de la antigüedad, personajes de la historia, personajes del mundo clásico y personajes de ficción o alegorías. Los trajes fueron encargados y diseñados por los modistos más famosos de la época mezclando así los vestidos de fantasía con la moda actual, convirtiéndolos en increíbles piezas de arte.

Es según algunos en este marco, durante el siglo XIX, que nace la etimología de la palabra disfraz.

Es según algunos en este marco, durante el siglo XIX, que nace la etimología de la palabra disfraz. Adjudicado a una corrección de, *desfrezar*. “Este término tiene el valor de “encubrir u ocultar algo”, proviene del latín y más concretamente hace referencia a la acción de “quitar las huellas o rastros de animales” (‘frezar’). Así, disfrazarse pasa a entenderse como una forma de despistar u ocultar algo, la identidad en este caso. El lexicólogo Joan Corominas afirma que el término se transformó en el actual *disfra*’ y ganó la connotación de *desfigurar* y *engañar*. El catalán fue la primera lengua que aplicó este vocablo (*disfressa*) para designar a los trajes que se utilizaban en estas fiestas.

Ya al comienzo del siglo XX, Podemos destacar a la diseñadora Elsa Schiaparelli, que continuó con el legado de la moda-arte muy influenciada por la corriente surrealista y dadaísta de los años 20 y 30. Se vio influenciada por su círculo cercano de amistades, entre los que se encontraban Man Ray y Duchamp entre otros artistas plásticos. También trabajó en varios de sus extravagantes diseños con Salvador Dalí. Era considerada una artista escandalosa para la época ya que sus diseños tenían formatos y colores demasiado extravagantes e irónicos para la convencionalidad de sus tiempos, una verdadera vanguardista.

Salvador Dalí decía sobre Schiaparelli:

La tragedia constante de la vida es la moda y es por eso que siempre quise colaborar con madame Schiaparelli; solo para probar que la idea de vestirse o disfrazarse uno mismo es consecuencia de la traumática experiencia de nacer, el trauma más fuerte que un ser humano puede experimentar, pues es el primero.

Conociendo las filosofías de estas corrientes artísticas, se puede notar la inminente connotación psicológica que se adjudicaban a sus prendas, inspiradas por la incipiente escuela psicoanalista de Freud. Esta filosofía sostiene que la necesidad de disfrazarse no viene solamente por querer asistir a una fiesta y divertirse, en ocasiones específicas. De lo más profundo de la psiquis surge la necesidad de ocultarse tras una máscara o querer representar a una persona o personaje diferente al que somos nosotros por diferentes motivos. Esta necesidad también se le puede adjudicar, en muchos casos, al concepto del *cosplay*, un desdoblamiento claramente similar al que Dalí y Schiaparelli mencionaban acerca del disfraz. Pero que va a un paso más allá de este en cuanto a la complejidad y significado, no solo del disfrazado, si no de los iconos tragedias y leyendas del nuevo siglo.

## Cosplay y Subjetividades

Si bien el *cosplay* no es considerado un tipo de arte, conlleva una gran producción artística de distintas ramas. Quien hace *cosplay* hace arte, no solo por la manufactura del vestuario, sino también por los accesorios llamados *props*, el maquillaje, la puesta en escena en las presentaciones performáticas y demás: en eso básicamente se diferencia un *cosplay* de un simple disfraz. Con esta conjunción, en su etapa final hablamos de un producto, una obra de arte, una obra artística: que la definimos como “manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos y sonoros” (real academia española). Al vincular la obra de arte con el ser humano creador, hace que dicha obra sea única, porque está formada por el objeto en sí y la subjetividad del autor. A partir de aquí haremos un recorrido muy breve de distintas conceptualizaciones de sujeto y subjetividad tanto de la filosofía como desde la psicología:

1. Desde la historia de la filosofía, encontramos en Heidegger un descentramiento con respecto a la posición del yo-sujeto de la modernidad. Para Heidegger el ser es un ser en el mundo, lo que implica que el sujeto no existe en sí mismo, sino que ex-siste, no posee un significado en sí mismo, no tiene esencia, sólo significa, sólo es en el mundo.

Denomina al ser con un verbo: Dasein, que significa existir, pero literalmente se refiere al ser ahí.

2. Sigmund Freud posee algunos puntos de contacto con Heidegger en tanto, para ambos el sujeto está descentrado del sujeto de la modernidad. Para Freud se trata de un sujeto dividido: entre consciente e inconsciente, entre Yo, Ello y Super Yo. Además, la realidad freudiana es una realidad construida, psíquica.

3. Alicia Stolkiner plantea distintas formas de conceptualización de sujeto: es un ser común y potente. Construido por las determinaciones comunes de la vida y potente, porque tiene capacidad de trascender, de composición y recomposiciones continuas de deseos y actos cognitivos en las cuales se manifiesta la potencia de la re-apropiación de la vida. El sujeto ES, pero se desliza en un *estar siendo*, procesos, devenires.

Una subjetividad se produce cuando el viviente entra en contacto cuerpo a cuerpo con los dispositivos con los que se les dieron para atravesar, en palabras de la autora, entre ellos el lenguaje. Dispositivos los define como herramienta de producción de subjetivación y subjetividad. Estos dispositivos son concreción permanente de formación institucional. Con ese devenir se producen pensamientos no hegemónicos donde existe coexistencia permanente de pares que no son antagónicos en lo esencial. Estos dispositivos son constructores sociales, nos construimos en relación al otro, no se puede diferenciar la determinación social del individuo, hablamos de singularidades, pero lo genéricos no es lo externo a la singularidad, lo genérico constituye lo singular.

4. Felix Guatari: plantea también la subjetividad como algo producido, como producto de un proceso de creación, no es algo dado. Este proceso se da por instancias: individuales, colectivas e institucionales. Los diferentes registros semióticos que concurren a engendrar subjetividad no mantienen relaciones jerárquicas obligadas, establecidas de una vez para siempre. No conoce ninguna instancia dominante de determinación que gobierne a las demás instancias como respuesta a una causalidad unívoca. En estas condiciones parece oportuno forjar una concepción más transversalista de la subjetividad, que permita responder a la vez de sus colisiones territorializadas idiosincrásicas (Territorios existenciales) y de sus aperturas a sistemas de valor (Universos incorporales) con implicaciones sociales y culturales.

Vimos distintos registros semióticos (en palabras de Guatari) que van apareciendo en la vida del ser, y que a la vez que aparecen van produciendo formas de agenciamiento subjetivo (en palabras de Alicia Stolkiner) diferentes para cada uno. Por lo tanto, la práctica del *cosplay* (actuación, realización de *make up* e indumentaria, interpretación) sería considerada productora (una plataforma para el despliegue) de subjetividades a la vez que se va enriqueciendo con ese devenir. En lícito pensar la práctica del *cosplay* como escenario donde se vuelca la interpretación y lo que hace único a cada personaje elegido, en ese preciso momento. La subjetividad tiene distintos modos de agenciamientos. Múltiples agenciamientos.

#### Padecimientos de la época actual

La época actual engendró un mapa de afecciones y trastornos que tiene su impronta particular. Son, podría decirse de algún modo, las enfermedades de la vida moderna.

1. Violencia contra las mujeres: La atención de este padecimiento implica hacer un fuerte hincapié en la prevención a través de la promoción de la igualdad de género, el empoderamiento de las mujeres y su disfrute de los derechos humanos. Siguiendo los postulados de ONU Mujeres, destacamos:

Valores y conductas que evitarían la violencia:

- Creer en los efectos positivos de la igualdad para toda la sociedad.
- La valoración de la persona sin considerar su género, ni su imagen, ni su país de origen, ni si presenta o no discapacidad, ni su edad, etc.
- La diferencia y la diversidad como riqueza.
- La interacción social como valorable.
- El valor de la autonomía individual entendida como que cada persona es un ser completo.
- La solidaridad y la responsabilidad social.
- La igualdad de oportunidades para todas las personas.
- El respeto mutuo y la libertad individual.
- La participación de todas las personas en la toma de decisiones.
- El valor de la no violencia en la gestión de los conflictos.
- El valor del amor en equidad

#### 2. Depresión

Según la OMS, 350 millones de personas padecen depresión en el mundo, este hecho la convierte en la principal enfermedad mental de nuestra sociedad. La depresión puede aparecer por diversas causas, pero es verdad que en los últimos años, el estrés es la causa principal de este problema. Llevar una vida activa y más sana puede mitigar esta enfermedad.

Valores y conductas que evitarían la depresión:

- Hablar de los sentimientos con alguien de confianza.
- Realizar actividades que siempre le han gustado, o buscar alternativas si ya no le es posible realizarlas.
- No aislarse. Mantener el contacto con familiares y amigos.
- Alimentarse a intervalos regulares y dormir suficientes horas.
- Realizar ejercicio regularmente, aunque se trate de un pequeño paseo.
- Evitar o limitar la ingesta de alcohol

Entonces, he aquí la definición de una *cosplayer* en las puertas de un evento de *cosplay*:

Una masa compacta de jóvenes y, no tanto, avanzan por los pasillos de la convención de historietas disfrazados de los personajes de su saga favorita. Imitan sus poses, se toman fotos y se reconocen entre sí por la destreza de sus movimientos y la fidelidad de los trajes.

A partir de una encuesta anónima realizada a 20 *cosplayers* pudimos observar lo siguiente:

1. Comienzan a hacerlo por gusto, por hobby.
2. Parece brindarles las horas más intensas de la vida, en un juego con el *second life*, o vida ficcional de los avatares.
3. Permite generar lazos sociales: “sería inútil que una persona haga *cosplay* para sí solamente” tanto en eventos como en las redes sociales.
4. Intercambian técnicas tanto de realización del *cosplay* como también técnicas marciales, o posturales
5. Permite compartir un código en común. La valoración del trabajo del *cosplayer* sin centrarse en la persona, independiente de su género, de su imagen, de su país de origen, si presenta o no discapacidad, de su edad, etc.
6. Hay tantos personajes por hacemos como cantidad de subjetividades dispuestas a crear.
7. Es un mundo inclusivo donde cada uno encuentran en la práctica del *cosplay* una forma de realización personal.

La enfermedad de la época, en su momento fueron las histéricas de Freud, hoy es la violencia y la depresión. La violencia está dada por el individualismo supremo de las personas, el no poder empatizar ni dar cuenta de lo que le pasa el otro. La depresión dada por el aislamiento, entonces...no es casual que suceda el *Boom del Cosplay*. El mundo del *cosplay* es un espacio donde no solo tenemos la libertad de crear y concretar nuestras propias ficciones y con ello homenajear a ciertos héroes y per-

sonajes de la infancia sino que también nos da la posibilidad de compartir esto, en los eventos cara a cara y en las redes sociales, socializando y tejiendo distintos tipos de relación tan necesarias en esta nuestra época...por qué no abrimos a ese mundo sin prejuicios y darnos y dar esa oportunidad.

#### Bibliografía:

- Stolkner, Alicia (2001) *Subjetividades de época y prácticas en salud mental* en Revista Actualidad Psicológica, Año XXVI-No 293 Buenos Aires 2001
- Alvarez. M. *El legado de las colaboraciones surrealistas de Elsa Schiaparelli con Salvador Dalí*. Disponible en: <https://thamaranta.com/brillo/las-colaboraciones-de-elsa-schiaparelli-con-salvador-dali/>
- Black, A y Cullen, O. (2012) *Moda historia y estilos* (edición 2013, traducido al español) Gran Bretaña: Dorling Kindersley Ltd.
- Daniel Delgado, "De donde viene la palabra disfraz". Muy historia. Madrid, España: Disponible en: <https://www.muyhistoria.es/curiosidades/preguntas-respuestas/ide-donde-viene-la-palabra-qdisfrazq#>
- Freud, S. (1933). *Nuevas conferencias de Introducción al psicoanálisis*. Conferencia XXXI. La descomposición de la personalidad psíquica. Obras Completas, vol. XXII. Buenos Aires: Amorrortu.
- GIANNI VATTIMO, *La crisis de la subjetividad de Nietzsche a Heidegger, Nietzsche, Heidegger y la posmodernidad*, Publicado en *Ética de la interpretación*, traducción de T. Oñate, Barcelona, Paidós, 1991.
- GUATARI, Felix. *Caosmosis*, Ed. Manantial, Bs. As. ONU mujeres, página oficial.
- OMS, página oficial.
- García Ruíz, P. E. *Humanismo y subjetividad. Heidegger y desfondamiento ontológico de la ética, anuario de filosofía, Universidad Nacional Autónoma de México, 2007*
- Ruiz M. Victoria (2018). *Una breve introducción al cosplay*. Manuscrito no publicado.
- Troiano. F (2019) *Historia y bullying en el cosplay, retrospectiva para entender nuestro fandom*. Manuscrito no publicado.

Vega Ma. Victoria. *Los bailes de máscaras en el siglo XIX*. Disponible en: <http://xn--casademuecasgarnata-23b.es/un-hobby-didactico-y-apasionante/los-bailes-de-disfraces-en-el-siglo-xix/>

**Abstract:** Throughout the debate and reflection commission, we will consider the practice of cosplay as a convergence between different artistic disciplines. Cosplay is considered to be the conjunction of Costume and play. We will develop, based on these concepts, the importance of this practice as a health tool and display of subjectivity of the people who develop it. It will specifically work on masked characters, their costumes and their meaning and how this emerging activity expands beyond their own specific scopes to move to various audiovisual, network and television consumer platforms.

**Keywords:** Cosplay - costumes - subjectivity - art - artistic disciplines

**Resumo:** Ao longo da comissão de debate e reflexão, consideraremos a prática do cosplay como uma convergência entre diferentes disciplinas artísticas. Cosplay é considerado a conjugação de Costume e peça. Desenvolveremos, com base nesses conceitos, a importância dessa prática como ferramenta de saúde e demonstração de subjetividade das pessoas que a desenvolvem. Ele trabalhará especificamente em personagens mascarados, seus figurinos e seu significado e como essa atividade emergente se expande além de suas próprias áreas específicas, passando para várias plataformas de consumidores audiovisuais, de rede e de televisão.

**Palavras chave:** Cosplay –figurino –subjetividade – arte - disciplinas artísticas

(\*) **Erica Strangi**. Licenciada en Psicología (UBA) Diploma de honor. Especializada en Estudios de las Mujeres y de Género (UNLu)

(\*\*) **Fernanda Troiano**, cursando la Licenciatura en Universidad Nacional de las Artes (U.N.A). Diseñadora de indumentaria y textil (Escuela Argentina de Moda)

## El Clú del Claun una historia del clown en Buenos Aires de los años 80

Marina Suárez (\*)

Fecha de recepción: agosto 2020  
Fecha de aceptación: octubre 2020  
Versión final: diciembre 2020

**Resumen:** La transición democrática en Buenos Aires trajo aparejada la aparición de un movimiento cultural *underground* en el que emergieron variadas experiencias artísticas. Redes de amistad y vínculos colaborativos comenzaron a reunir a personas provenientes de distintas disciplinas e incluso amateurs, con afinidades electivas, en donde los espacios formativos fueron un componente fundamental para la emergencia de círculos creativos. Considerando este contexto, nos proponemos indagar en el surgimiento del elenco *El Clú del Claun* (1984-1989) el primer elenco clown de la Argentina. El presente artículo analiza las trayectorias de sus integrantes, considerando aquellos espacios formativos y de encuentro que fueron fundamentales para su conformación y permanencia en el tiempo.