

Alejandra Rodríguez Rivera, mejor conocida en el medio cosplay como *Yunnale*, es mexicana, diseñadora industrial, con maestría en Ciencias y Artes para el Diseño, egresada de la UAM Xochimilco 2008-2010. Actualmente es diseñadora de vestuario para las artes escénicas y también promueve la cultura de la danza con el objetivo de "sacar el arte a las calles". Junto con el también diseñador industrial y fotógrafo Mauricio Román fotografían artistas en los espacios urbanos con el fin de llamar la atención de los medios periódicos. Este proyecto puede seguirse en www.facebook.com/nonoyume.

Yunnale lleva más de doce años ejerciendo el cosplay. En 2007 ganó la competencia nacional para representar a México, por primera vez, en el World Cosplay Summit, competencia más importante del género que se organiza en Japón. Entre 14 países de todos los continentes, obtuvo el tercer lugar (como mejor vestuario) solo después de Francia y Japón. *Yunnale* ha viajado por todo el país, ya invitada como conferencista, o bien impartiendo talleres, exhibiendo su vestuario o fungiendo como jurado de las competencias de cosplay y otros distintos eventos.

Su trabajo ha sido publicado en medios de comunicación nacionales e internacionales, TV abierta y privada, periódicos, revistas, radio e internet. La embajada de Japón en México le otorga además pleno reconocimiento como artista en su especialidad. Más de ella puede consultarse en www.facebook.com/yunnale.cosplay



YUNNALE

COS PLA YER

Alejandra Rodríguez Rivera

Egresada de Diseño Industrial, UAM Xochimilco

Fotografías: Yunnale

DEFINITIVAMENTE PIENSO QUE TODAS las personas tendemos a quedar “marcadas” por ese algo especial a lo cual habremos de dedicar la mayor parte de nuestro tiempo; en mi caso, puedo decir con certeza que ello ha sido el *cosplay*¹ y la cultura pop japonesa.

El *cosplay* es un fenómeno mundial en el que sus protagonistas, llamados *cosplayers*, toman un personaje de la ciencia ficción, principalmente de la cultura popular japonesa –el cómic en su vertiente de anime o manga, así como sus correspondientes videojuegos– con el fin de traerlo a la realidad por medio de la autocaracterización y el *performance*. Me atrevo a decir que el *cosplay* puede ser considerado una especie de arte, ya que a pesar de que normalmente se retoma a un personaje concebido por un creador externo, la interpretación que el *cosplayer* pueda hacer de tal personaje para trasladarlo del papel a la realidad puede requerir de un trabajo muy exhaustivo y hasta sorprendente, ya que para conseguirlo se requiere de la manipulación de diversas técnicas, muchas veces mezcladas, ideadas y nada ortodoxas. Sin contar con que, por esta razón y muchas otras, el *cosplay* suele ser un arte efímero.

En cuanto a mi experiencia para construir un *cosplay*, comencé por aplicar los conocimientos de mi carrera como diseñadora industrial que me posibilitaban ocupar diversos materiales y técnicas, tales como cerámica, plásticos, metales, maderas y papel; si bien me di cuenta de que la tela era un material que no dominaba. Pese a ello, con los conocimientos adquiridos durante la carrera me fue fácil entender el tema del patronaje y las técnicas de construcción y costura de las prendas. Mi aprendizaje fue autodidacta, y al respecto me ayudé con libros especializados y la minuciosa observación de las prendas. Pero lo fundamental fue la práctica. Las

¹En japonés *kosupure*, en occidente, contracción del término “*costume play*”, “juego de disfraces”.



EL **RETO** MAYOR SIEMPRE CONSISTIRÁ EN LOGRAR HACER UN COSPLAY DE ALTO GRADO DE **DIFICULTAD**, FÁCIL DE PORTAR Y LO MÁS **CÓMODO** POSIBLE.

horas que he pasado en el taller han sido y siguen siendo muchísimas. Es por ello que estoy convencida de que nadie se hace experto en una disciplina si no invierte en ello el suficiente tiempo.

Los conocimientos adquiridos por estos medios me fueron muy útiles para construir mis primeros vestuarios, y descubrí que cada uno de ellos implica distintos retos. Los había desde vestuarios compuestos de prendas básicas, hasta los conformados con alas, armaduras y accesorios mecanizados y con luz. Estos últimos son los que más llaman mi atención, ya que son en los que se puede aplicar muchísimas técnicas. La calidad del vestuario es muy importante, si bien para mí la ergonomía también juega un papel fundamental, dado que el reto mayor siempre consistirá en lograr hacer un cosplay de alto grado de dificultad, fácil de portar y lo más cómodo posible.

No obstante, la tarea no termina al construir el traje o estilizar una peluca, el tema del maquillaje y el calzado también requieren de un tiempo considerable. El cosplayer tiene además que ser muy hábil con el tratamiento de las proporciones, ya que la idea es parecerse lo más posible al personaje seleccionado, y los personajes de cómic son dibujados con extremidades muy largas, ojos enormes, muy musculosos, etc. Ello obliga a que la interpretación (proyección de la adaptación visual) juegue un papel interesante, pues se deben elaborar las piezas de un tamaño adecuado para lograr los efectos esperados. Por si esto fuera poco, el cosplayer también debe estudiar la "personalidad" de su personaje, imitar sus poses y recrear los escenarios en los que este se desenvuelve, todo ello para que su performance pueda ser captado en fotos y videos, y alcanzar el objetivo final de sumergir al espectador en un contexto lo más cercano posible al universo "real" del personaje ficticio.





Al respecto, la fotografía (ya estática o en movimiento) viene a convertirse en uno de los elementos principales para todo cosplayer, toda vez que, como se comentaba, el cosplay puede resultar muy efímero, así que la fotografía viene a ser un registro medianamente seguro para su conservación. Sin descartar que en muchas ocasiones el retoque

fotográfico se utiliza como otro método de maquillaje, al tiempo que la técnica o habilidad del fotógrafo puede ofrecer al espectador una experiencia sensorial adicional, más allá de arreglar u ocultar las imperfecciones del vestuario o el maquillaje, ya con efectos de luz o mediante la utilización de herramientas de software que permitan jugar con arreglos de escenarios superpuestos o agregar otros efectos especiales.

Como hemos visto, se recurre a varios procesos para alcanzar el objetivo y existen muchísimas personas en el mundo que lo logran con resultados sorprendentes. Una de las más importantes consecuencias de todo esto ha sido el surgimiento de toda una subcultura urbana.

Gracias a las redes sociales, los cosplayers de todo el mundo podemos estar en contacto y compartir nuestros trabajos, sin dejar de lado el interactuar para propósitos más nobles como cuando se organizaron colectas para apoyar a los damnificados por el tsunami del 2011 en Japón. Pero esta última acción es solo un ejemplo de la curiosa y poderosa admiración que los cosplayers guardamos al País del Sol Naciente, al grado de que ello nos ha llevado a aprender japonés e imitar algunas de sus costumbres. Estos y otros comportamientos como el vestir de determinada forma, escuchar una música específica

y hasta el dibujar de determinada manera nos delata como parte de este grupo. Hay incluso quienes visten cosplay para salir a la calle, sin que medie para ello un evento en especial. En lo personal, yo solo he experimentado esta faceta cuando he hecho sesiones fotográficas para algún periódico (o propias) en locaciones un tanto extremas como en medio de una avenida muy transitada. En cuanto a mi acercamiento al cosplay, combiné desde un principio mi gusto por los personajes de la cultura pop japonesa, afron-

tar el reto del proceso de su elaboración y el sentir (vivenciar) en mí misma a determinado personaje, con la libertad de elegir al que se me apeteciera en determinado momento, pero también descubrí que me encanta observar las reacciones que mi trabajo causa en los espectadores, ya que no siempre un mismo atuendo repercute de la misma forma en todos los públicos; de manera "técnica" diría que me gusta también "observar el performance del observador por causa del objeto".



Por otro lado, este arte lo vivo con muchos sentidos, y casi podría decir que en verdad me tiene inmersa en un mundo alterno, tal vez la razón más obvia sea mi rechazo a otras ofertas sociales estancadas en la monotonía y la necesidad de una relativa fuga a las constantes presiones de la era del *homo economicus*, aunque estoy consciente de que perderte en tu propio mundo no es lo más recomendable, ya que ello solo lleva a esconderse de tus dolencias, en vez de aprender de ellas y contribuir a un cambio real en una sociedad real. Con esto me declaro convencida de que el arte puede hacer pensar, generar emociones, contagiar e inspirar y, por tanto, generar movimiento para lograr cambios. Un ejemplo de esto lo veo en las artes escénicas en general, pero ¿por qué esperar a que el arte lo veamos únicamente en los teatros y museos?, ¿por qué no acercar a las personas de todos los sectores sociales a disfrutarlo, inclusive en las calles? A ello nos abocamos los coplayers, pues si tú inspiras sensaciones positivas en una comunidad, sabemos que éstas pueden ser contagiosas, y considero que nadie puede resistirse a las sensaciones agradables.



ME ENCANTA OBSERVAR LAS
REACCIONES QUE MI TRABAJO
 CAUSA EN LOS ESPECTADORES
 YA QUE NO SIEMPRE UN
 MISMO **ATUENDO** REPERCUTE
 DE LA MISMA FORMA
 EN TODOS LOS PÚBLICOS



No puedo negar que al exponerme en público he recibido tanto críticas muy positivas como negativas, pero estoy totalmente conciente de las razones por las que las personas pueden o no aceptar mi trabajo en primera instancia; lo principal es que lo nuevo da miedo. Solo “la moda” suele ser aceptada, pero muchas modas comenzaron en el *underground* cuando aún no lo eran. En ese sentido, confío en las nuevas generaciones, ya que la educación está cambiando y ahora se tiene más acceso a la información. He tenido oportunidad

de viajar por casi todo el país y he observado con alegría que muchos jóvenes se están animando a emprender a prueba y error sus ideas; algunos han fracasado pero otros se han levantando y continúan aprendiendo, tal vez varios de esos cosplayers estén relacionados con la nueva generación de los *millennials*². Yo misma me considero parte de este grupo, ya que desde que terminé mi carrera en el año 2006 nunca he llenado una solicitud de empleo (y no lo digo con desdén en ningún sentido), pues siempre he tenido la idea de emprender mi propio negocio, generar empleos, aferrarme a la idea de diseñar y de difundir la cultura. Sé que es un trabajo muy, muy duro, pero igualmente muy satisfactorio.

Llevo muchos años experimentado el cosplay, hasta que en el año 2008 lo adopté como especialidad, y fue cuando en realidad me puse a analizar este “mundo”, y por supuesto me llevé muchas sorpresas positivas y decepciones al descubrir algunas razones del por qué de ciertos comportamientos en el medio; pero lo cierto es que sólo la información nos nutre y puede conducirnos a idear y a proponer, pero lo más importante de todo a crear, a “hacer”. **X**

²También denominados Generación Y, cohorte demográfica que sigue la Generación X. Cfr. <http://www.abc.es/20121103/sociedad/abci-millennials-generacion-201211021603.html>