

## Del *anime* al teatro: un estudio de cómo la cultura pop asiática ha influido en la práctica de actividades escénicas

### From *Anime* to Theater: A Study on How Asian Pop Culture Has Influenced the Practice of Performing Arts

Aura T. Ortiz Arenas <sup>a</sup>

---

#### Abstract:

With the rise of social networks and streaming platforms, Asian pop culture, such as anime and cosplay, has gained popularity. In Mexico, theater education, traditionally influenced by European methods, has shown resistance to new forms of theatricality, such as 2.5D, which adapts two-dimensional media to theater. This article defends the inclusion of 2.5D in Mexican theater programs, highlighting how it can enrich stage practice and overcome prejudices. Resistance to these new forms, based on the perception that cosplay and 2.5D are less serious or unfeasible, limits the creativity and potential of students. Recognizing the artistic value of cosplay and 2.5D could foster a more inclusive theater education, improve student training and open up new areas of work, aligning academic training with the emerging interests and skills of young people.

#### Keywords:

Theater, 2.5D, Cosplay, Performance, Mexico

---

#### Resumen:

Con el auge de redes sociales y plataformas de streaming, la cultura pop asiática, como el anime y el cosplay, ha ganado popularidad. En México, la educación teatral, tradicionalmente influenciada por métodos europeos, ha mostrado resistencia hacia nuevas formas de teatralidad, como el 2.5D, que adapta medios bidimensionales al teatro. Este artículo defiende la inclusión del 2.5D en los programas de teatro mexicano, destacando cómo puede enriquecer la práctica escénica y superar prejuicios. La resistencia a estas nuevas formas, basada en la percepción de que el cosplay y el 2.5D son menos serios o inviables, limita la creatividad y el potencial de los estudiantes. Reconocer el valor artístico del cosplay y del 2.5D podría fomentar una educación teatral más inclusiva, mejorar la formación de los estudiantes y abrir nuevas áreas laborales, alineando la formación académica con los intereses y habilidades emergentes de los jóvenes.

#### Palabras Clave:

teatro, 2.5D, cosplay, performance, México.

---

## Introducción

Con el incremento de uso de las redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok) y plataformas de streaming (Netflix, Amazon Prime, CrunchyRoll), se ha facilitado el acceso a la cultura pop asiática en forma de *anime*, *k-pop*, *doramas* y *manga*, por mencionar algunos. A pesar de la negación de algunos creadores escénicos a la integración de este tipo de material en la producción artística, gran parte de los jóvenes que consumen este tipo de materiales han desarrollado actividades artísticas relacionadas con consumo de

estos medios como lo son: *cosplay*, dibujo digital, *k-pop / j-pop dance*, doblaje, maquillaje artístico, como dijo Hans-Thies Lehmann:

Las nuevas tecnologías y los nuevos medios de comunicación se vuelven cada vez más inmatriciales en impactantes saltos cuánticos... Y sin embargo esta institución aparentemente anticuada sigue ocupando un lugar sorprendentemente estable en la sociedad junto a las avanzadas técnicas multimedia. Es evidente

---

<sup>a</sup> Autor de Correspondencia, Independiente, Pachuca, México, <https://orcid.org/0009-0004-6441-1359>, Email: [or415511@uaeh.edu.mx](mailto:or415511@uaeh.edu.mx)

Fecha de recepción: 16/09/2024, Fecha de aceptación: 30/10/2024, Fecha de publicación: 05/01/2025

que cumple una función que tiene que ver precisamente con sus desventajas (2013).

Entonces, resulta cuestionable la negativa de integrar dentro de la creación escénica las actividades relacionadas con la cultura pop asiática debido a que requieren de habilidades creativas que resultan familiares dentro de la práctica teatral, como lo son la danza, fotografía, dibujo, pintura, actuación, entre otras.

Como muestra del creciente interés del público mexicano en objetos culturales provenientes de países asiáticos como Japón, China y Corea del Sur, Bandai Namco, la reconocida compañía japonesa dedicada al desarrollo y publicación de videojuegos proporcionó las siguientes estadísticas del consumo de series *anime* durante el año 2023,<sup>1</sup> las cuales dictan que: “el 26% de los mexicanos, es decir, aproximadamente 18.8 millones son devotos del *anime*. Dentro de esta audiencia el 40% se identifica como mujeres y el 60% como hombres. 55% comprendido entre los 16 y 34 años” (Dios Gokú, 2023). A raíz de estos porcentajes, podemos observar que una parte significativa de la población mexicana consume *anime* y, derivado de esto, también podemos asumir que gran parte de estas personas participa en actividades derivadas del consumo de *anime*, como lo es el *cosplay*.



Figura 1. Musical: *The Prince of Tennis* (Japan Today, 2010)

Desde mi propia experiencia, siendo consumidor de *anime* y *manga*, mi curiosidad y fanatismo me llevaron a acercarme a practicar el *cosplay* como una actividad

---

<sup>1</sup> El *anime* es una animación de origen japonés, que se presenta como series o películas. Se caracteriza por un estilo visual particular: ojos grandes, expresividad, diseños extravagantes en cabello y vestimenta.

recreativa que me ha permitido expresar mis gustos y personalidad. Esto mismo, aunado a mi desarrollo profesional dentro del mundo del teatro, me llevó a querer encontrar un punto de fusión entre el arte, una de mis grandes pasiones, y el *cosplay*.<sup>2</sup> Fue así que descubrí *Rock Musical Bleach*, una obra dirigida por Takuya Hiramitsu, que toma de base mi *anime* favorito, *Bleach*, y lo lleva a escena a través de escenarios móviles, luces, y canciones. Al final, encontrar esta obra me motivó a estudiar la licenciatura en teatro.

Desgraciadamente, dentro de mi trayectoria académica formativa, me encontré con muchos obstáculos que me impedían combinar mis dos pasiones: el teatro y el *anime*. Esto es una señal inequívoca de lo obsoleto que se ha vuelto el currículum de dicha licenciatura, ya que la opinión entre el profesorado es que “el *cosplay* es recreativo”; y si bien es cierto que muchas personas lo practican de este modo, es innegable que el *cosplay* contiene un elemento performativo al caracterizar e interpretar a algún personaje proveniente de un *anime*. También me encontré con argumentos en contra de un proyecto de dicha naturaleza por “la imposibilidad de producir una puesta en escena como la que vi, por que la escuela no cuenta con las instalaciones o materiales correctos para su desarrollo” o incluso llegué a escuchar que no podía pensar en ejecutar tal hazaña “por la falta de seriedad al trabajar con caricaturas y cómics”. Afortunadamente, también existieron docentes que me animaron a experimentar en mis intereses y que, con su acompañamiento, tuve la oportunidad de dirigir y producir una obra que toma de base una serie *anime*, a la par de experimentar con el *cosplay* para buscar la teatralidad y complejidad de este.

Este artículo busca afirmar que la cultura pop asiática actual, en expansión debido al uso de redes sociales y plataformas de streaming, ha propuesto nuevas formas de teatralidad que sería benéfico adoptar dentro de los programas de estudio de dicha disciplina en México. Para exponer mis argumentos, haré un estudio sobre el género 2.5D y su naturaleza performativa, explicando sus características y usando como ejemplo dos proyectos que realicé dentro de este género teatral.

## Desarrollo

### ¿Qué es el género 2.5D en el teatro?

A partir de los años 90 en Japón surgió un nuevo género teatral conocido como *stage play*, o *2.5 Dimensional Musical* (2.5D) que se define como el arte de “combinar el mundo bidimensional ficticio con la realidad

---

<sup>2</sup> Este término será definido en un apartado posterior.

tridimensional. 2.5D se comenzó a usar en un sentido más amplio para hacer referencia a la práctica de expresar obras como *mangas*, *anime* y videojuegos (2D), con el cuerpo humano (3D)” (Sugawa, 2020). Es decir, este género adapta exclusivamente medios bidimensionales, como lo son el *anime*, el *manga* y ciertos videojuegos, al medio teatral, añadiendo un elemento tridimensional. Este género a diferencia de cualquier adaptación que se haga de algún libro o guión de teatro, parte de una construcción visual previa, y una estética clara, es decir, ya existe un elemento visual que se debe tomar en cuenta al momento de adaptar la obra

El 2.2D tomó popularidad en el año 2003 con: *The Prince of Tennis*, una adaptación musical del *manga* homónimo en el que “actores jóvenes tenían la capacidad de recrear sobre el escenario a esos personajes, desencadenando una sucesión de producciones 2.5D, diseñadas para hacer que el público sintiera que los personajes habían saltado de las páginas” (Sugawa, 2020). Esto dio como resultado la creación de obras de este tipo como: *El viaje de Chihiro*, *Rock Musical Bleach*, *Banana Fish the Stage Play*, *Fairy Tail Stage Play*.

Bajo este concepto, sería sencillo confundir cualquier adaptación de lo animado a lo escénico, como las que hace Disney, por ejemplo, con una producción 2.5D, lo que lleva a la pregunta: ¿cuál es elemento que vuelve a una puesta en escena parte de este género? Es inevitable notar, que cuando se observa una obra 2.5D, estás toman elementos que producciones de Disney o Broadway utilizan, como son las escenografías monumentales, escenarios móviles y uso de pantallas.

La diferencia entre este tipo de producciones recae especialmente en el ámbito actoral, donde algunos movimientos de los actores parecen exagerados y poco realistas aunque la situación que se esté planteando en escena sea de una naturaleza seria. Esto se debe a que los actores buscan reproducir con exactitud los manierismos característicos de los personajes de *anime*. Por ejemplo, el musical *The Prince of Tennis*, pertenece a un género de *anime* conocido *spokon*,<sup>3</sup> que enfoca la trama en algún deporte, en las personas que lo practican y en las dificultades que experimentan para llegar a un objetivo final. En este caso específico, hay que tomar en cuenta que los actores no son deportistas, y por lo tanto, para lograr que esta ficción sucediera y que fuera lo más cercana posible al *anime*, los actores se ayudaron de movimientos coreografiados y efectos

especiales: “El espectáculo en directo reproduce la visión del mundo original del manga de manera brillante, expresándose con el sonido de las pelotas cuando son golpeadas, reflectores teatrales y vídeo” (Web Japan, 2017).

Otro ejemplo relevante surge a partir de lo que sucede en *Rock Musical Bleach*<sup>4</sup>. Se puede observar que los actores realizan movimientos toscos y exagerados, incluyendo expresiones faciales excesivas para denotar alguna emoción. Adicionalmente, cuando sucede alguna situación física violenta, como una herida grave de espada, no se busca que esta sea realista, sino que hace evidente que la espada no está atravesando el cuerpo y está, en realidad, pasando por el costado de la cintura, es decir, se resalta la performatividad del actor con ayuda de la iluminación (en color rojo para simbolizar la sangre): la postura y el lenguaje corporal que toma el “herido” ilustran al público sobre la situación que acaba de suceder.

A partir de los ejemplos anteriores se puede observar que, a pesar de que el teatro 2.5D toma elementos de producciones como las de Broadway, mantiene elementos propios del teatro japonés, como la corporalidad, los movimientos, las expresiones, el habla y el cómo se representa la muerte o los besos en escena. Dichos elementos probablemente tienen su origen en el teatro tradicional o teatro Nô: “el teatro Nô japonés está constituido fundamentalmente por aspectos provenientes de la danza, el coro y la música, procedimientos ceremoniales muy estilizados, textos narrativos y líricos” (Lehmann, 2013).

A pesar de que Japón reniega de Yoshi Oida por su aparente malinchismo hacia el país, no se puede negar que es un autor que sirve como referente para un acercamiento sobre cómo es la educación teatral en Japón. En su libro *El actor invisible*, a través de descripciones de algunos ejercicios, habla sobre cómo repercutieron dichos ejercicios en su formación como actor. Él menciona que “el cuerpo del actor existe en el particular espacio del teatro y necesita expandirse para llenarlo, deben ser capaces de percibir todas las direcciones que rodean su cuerpo” (Oida, 2005). Gracias al texto de Oida, es posible saber que la corporalidad es un elemento importante para la teatralidad en Japón. Esto se relaciona con mi objeto de estudio porque si se realizara una fórmula para definir los elementos que componen a una obra 2.5D, esta quedaría estructurada de la siguiente manera:

<sup>3</sup> Spokon es una palabra compuesta por *Sport*, deporte en inglés, y *Kondo*, espíritu deportivo en japonés (*Abacus Online*, 2023).

<sup>4</sup> Consulta la obra en este enlace: [Rock Musical Bleach The Dark Of The Bleeding Moon SUBBED Full \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

actor + teatro japonés (cuerpo, movimiento, expresividad) + teatro de Broadway (estructuras, efectos, iluminación) + anime/videojuego/manga = obra 2.5D dimensional musical.

Pero, ¿qué pasaría si el elemento Broadway fuera retirado parcialmente de la fórmula elaborada?, ¿dejaría de ser teatro 2.5D? Si bien este tipo de teatro toma elementos de ese tipo de producciones, en la actualidad este término no solamente es adjudicado a obras que adaptan series y mangas a un espacio escénico añadiendo un tinte musical, si no que también, por la definición que se le da, “observaremos el concepto de 2.5D desde perspectivas como el *cosplay*, los conciertos, las proyecciones con público activo y el turismo de contenidos” (Sugawa, 2020.) Estas actividades aparentemente carecen de alguno de los elementos formulados, pero mientras se realizan, cada una mantiene su forma de teatralidad.<sup>5</sup>



Figura 2. *Banana Fish* (2018)

### **City Sense, un experimento de teatro 2.5D**

A partir de observar algunos de estos montajes, surge la pregunta: ¿qué pasaría si uno de estos montajes se presentará en México? ¿realmente existe una posibilidad de que un público fuera del ambiente friki se acerque a una de estas obras?<sup>6</sup> *City Sense*, obra de

<sup>5</sup> Patrice Pavis define teatralidad en su diccionario de la siguiente manera: “Es el teatro menos el texto, es una espesura de signos y de sensaciones que se edifica sobre el escenario a partir del argumento escrito, es una especie de percepción ecunémica de los artificios sensoriales, gestos, tonos, distancias, sustancias, luces, que sumerge al texto bajo la plenitud de su lenguaje exterior” (1998).

<sup>6</sup> *Friki* nace de la palabra en inglés *freak*, que significa raro o extravagante: “Originalmente se usaba para personas que tenían una malformación física, como mujeres barbudas, enanos...” (Sanz, 2010). En el contexto del *anime*,

teatro basada en el *manga Banana Fish*, se desarrolló como la puesta de escena con la que egresé de la licenciatura en teatro con énfasis en dirección. Surgió como experimento a la necesidad de investigar el objeto de estudio que desarrollo en este artículo. Brevemente, *Banana Fish*, es un *manga* que cuenta con adaptación al *anime*, la cual lidia con la vida de: “un soldado estadounidense que enloquece repentinamente luego de susurrar las palabras: *Banana Fish*. 1985, Nueva York. Ash intenta averiguar qué se esconde detrás de esas palabras (Yoshida, 2020). Ash y Eiji, coprotagonistas dentro de esta historia, muestran la combinación de dos mundos diferentes del que provienen cada uno con respecto a su clase y ambiente social, siendo Ash el líder de una de las pandilla juveniles más peligrosas y Eiji un ex-atleta que, debido a una lesión, ha decidido dedicarse al periodismo y fotografía, conviviendo ambos dentro del mundo de Ash, al querer resolver el problema de la distribución de droga y terminar con la prostitución infantil, misma de la que Ash fue víctima gran parte de su infancia.

Dado que *Banana Fish* toma varias problemáticas sociales, contextualizadas en el New York de los años 90, uno de los primeros aspectos que consideré al momento de crear mi adaptación fue que, para que un público mexicano empatice con algunos de sus temas, yo debía de seleccionar los problemas que fueran similares al contexto social del México actual. Según el INEGI: “la encuesta nacional de Seguridad Pública dio a conocer los resultados sobre la percepción de seguridad pública en diversas entidades de México donde destacaron algunas alcaldías de la Ciudad de México. Entre los resultados obtenidos, se conoce que las tres demarcaciones que reportaron haber tenido conflicto o enfrentamientos fueron: las alcaldías de Cuauhtémoc (71.0%), Venustiano Carranza (61.9%) y Magdalena Contreras (61.8%)” (INEGI, 2023).

De las alcaldías arriba mencionadas, se centró especial atención en la Venustiano Carranza, donde se encuentran colonias que son coloquialmente llamadas “de gueto” en las que se presentan problemáticas como robo, trata de personas, venta de drogas, entre otras. Con estos datos se armó el contexto sociocultural que se le daría a la obra y se integró con una selección de las escenas y momentos relevantes del *anime*, que pudieran funcionar como guía para construir el relato. En este primer boceto textual, se enumeraban las situaciones por las que los personajes irían pasando cronológicamente, tratándose de una historia lineal, en donde por cada situación se remarcaba una

funciona como un adjetivo para describir a las personas que le dan atención desmesurada y excesiva a una afición.

problemática a exponer: prostitución infantil, drogadicción, vida precaria, pandillas juveniles, trata de personas y corrupción.

Cabe mencionar que mi adaptación no es la primera que se realiza de este *anime*. En el año 2020, en Japón, se realizó una adaptación 2.5D (*stage play*) de *Banana Fish*,<sup>7</sup> teniendo continuidad con una parte final en 2021. La obra fue dirigida por Fumiya Matsuzaki y protagonizada por Kenta Mizue y Kurumu Okamiya (Kawase, 2021). Dicha versión de *Banana Fish*, como la mayoría de las producciones 2.5D, buscó ser tanto visualmente como actoralmente apegada al *manga* y al *anime*. La diferencia más notoria en la adaptación teatral son los escenarios, ya que no se observa una escenografía totalmente realista, como la que muestra el *manga*, sino que simularon contenedores metálicos oxidados, que abren y cierran algunos de sus lados, mientras se realizan proyecciones sobre otros. Pasa lo mismo con el perfil de los actores y su caracterización, que va encaminada hacia el *cosplay*, lo que significa que intenta imitar lo mejor posible los rasgos físicos de los personajes por medio de maquillaje, pelucas y diseño de vestuario. Es importante señalar que Ash es un joven norteamericano caucásico, y en la obra es interpretado por un actor japonés, así como sucede con los otros personajes que son de origen estadounidense en la historia. A pesar de que el elenco de actores está conformado por actores japoneses, sus rasgos físicos no intervienen en el desarrollo de la obra, pues su actuación y la dirección de Matsuzaki logran hacer que su espectador viaje por la historia, y tenga la sensación de estar mirando una vez más la serie animada, con el toque de tener a los personajes de frente y respirando.



Figura 3. *Banana Fish*, la obra de teatro. (Kawase 2021)

<sup>7</sup> Consulta material de la obra: [「Banana Fish | The Stage - 前編-\(ゲネプロ\) - YouTube](#)

*City Sense* no es una obra que cuenta con una producción con la magnitud de la adaptación de *Banana Fish* producida en Japón, así que el peso de esta versión cayó en la actuación y dirección de escena. Para lograr nuestros objetivos, los actores tuvieron que buscar a sus personajes fuera de un ambiente de ficción. En otras palabras, tomar al personaje del *manga* y adjudicar a este características reales (humanas), en palabras de Lano: “es difícil recrear la sensación de estar en la escena mientras lo lees en el *manga* en el escenario, pero si lees el *manga* y se te ocurre una idea de conversión, entonces hay una posibilidad. Si simplemente copias el original, entonces no funcionará y también perderías si no se tiene el dispositivo de conversión en la cabeza” (Lano, 2010). De esta forma, para la construcción de los personajes, los actores tuvieron que imaginar cómo luciría su personaje físicamente, teniendo como premisa principal alejarse de la apariencia visual que se tiene en el *anime*, y en su lugar situar esas características en el contexto sociocultural y político planteado, para alejarse de una copia de los personajes originales, y construir un personaje cercano al mexicano, con el que el espectador pudiera tener empatía.



Figura 4. Ensayos de *City Sense* en el Instituto de Artes de la UAEH. Fotografía propia.

En este proyecto es importante resaltar, que dentro de la construcción física de los personajes, se buscó que la apariencia se alejara del *cosplay*: “en la horizontalidad grupal, la voz de trabajo se reparte entre los integrantes. Cada integrante aporta su propia voz al trabajo creativo colectivo” (Alegret, 2016, 9), lo que implicó que la caracterización de los actores se alejará de la imagen visual con la que se les dibuja en el *anime* y el *manga*, adquiriendo de esta manera rasgos que iban de acuerdo a un entorno mexicano.

Para fomentar el sentimiento de unión en cuanto a la pandilla ficcional, los actores realizaron durante los primeros ensayos ejercicios de improvisación en los que ellos mismos proponían lugares o situaciones para determinar cómo se comportaría su personaje y sus reacciones hacia estímulos que surgían al estar en contacto con el personaje de su compañero, como sugiere María Eugenia Alegret: “La improvisación, va a ser el procedimiento escénico predominante dentro del trabajo grupal, donde las poéticas de cada actor se entremezclan, logrando crear colectivamente los mundos ficcionales sobre el escenario, configurando poéticas grupales singulares” (2016). El realizar estos ejercicios como primeras exploraciones, requería que los actores no borrarán al cien por ciento el ser de su personaje dentro del *manga*, si no que tomarán al personaje del *manga* y jugarán con él, como suelen hacerlo los niños cuando juegan a ser su héroe de su película favorita. Con este proceso de juego se generaron algunas interacciones e inclusive escenas que fueron tomadas para que quedaran fijas dentro de lo que sería el producto final.

A pesar de la libertad creativa que concedió sobre gran parte del trabajo de los actores, en *City Sense* también se contó, dentro del planteamiento de escenas, con una dirección tradicional (*stanislavskiana*)<sup>8</sup>, específicamente cuando se trataba de monólogos o escenas clave del *anime*, que por su importancia decidí mantenerlas como el “texto-gráfico” para hacer que la obra se mezclara con el trabajo colectivo. Al momento de elaborar la estructura, opté por enfocarme en la temporalidad y desarrollar dos historias simultáneas, confrontando dos ficciones diferentes.<sup>9</sup>

En la primera línea temporal, Eiji toma la cabeza, y narra la historia en un tiempo que podría verse como *presente*, hablando en forma de monólogo y dirigiéndose hacia al espectador para contarles su historia. Esta línea está basada principalmente en el especial del *manga*, *Garden of Light* de la misma autora

<sup>8</sup> Al definir las características principales del método de trabajo de Konstantin Stanivlaski encontramos una: “visión integral del fenómeno teatral, delimitación de las funciones de actores y director, claridad respecto a los objetivos del arte del actor, terminología comparada entre actores y director, planificación del periodo de ensayos”(Salgado, 2007).

<sup>9</sup> La temporalidad en el arte del teatro gira en torno al hecho de que su representación siempre está necesitada de tiempo. Cómo otras realidades históricas. La obra teatral tiende íntimamente a su devenir, pues acontece en la negrura del escenario durante un instante determinado (Díez Fisher, 2004).

de *Banana Fish*, Akimi Yoshida. La segunda línea muestra un pasado, un recuerdo, dónde se presenta la vida de Ash a través de los ojos de Eiji. En esta línea Ash juega el papel del protagonista y Eiji de secundario. Formando de está manera una historia no lineal. Similar a lo que sucede con el texto *El jinete de la divina providencia* de Oscar Liera:

El jinete de la divina providencia presenta en dos actos el origen, vigencia y los mecanismos en los que se sostiene un mito popular: Jesús Malverde. La obra se apoya en la capacidad de invención y de representación, de ahí su teatralidad que se hace presente desde el manejo del espacio y del tiempo, dividido según una primera didascalía en exterior (presente) e interior (pasado), así como en el discurso de sus personajes y sus acciones. (Adame, 2016)

A diferencia del texto de Oscar Liera, *City Sense* funciona estableciendo comunicación directa con los espectadores, haciéndolos participar dentro de la ficción de la obra, en la manera en que Dubatti define convivio: “llamamos convivio a la reunión de cuerpo presente de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial cronotópica” (Dubatti, 2011). Al animar al espectador a participar dentro de la ficción, se logra que este suceso mágico nombrado convivio se intensifique, haciendo que la historia sea comprendida de manera más digerible, a la par de generar una mayor empatía por los diferentes personajes que se presentan a lo largo del espectáculo; es entonces que: “el espectador puede ser tomado, incorporado por el acontecimiento poético a partir de determinados mecanismos de participación y trabajo que suman el cuerpo poético” (Dubatti, 2011).



Figura 5. *City Sense* en el foro “El Cubo”, fotografiado por Marco Antonio Juaréz.

Esto rompe también con la creencia del teatro tradicional en el que el espectador debe permanecer sentado observando, y los actores permanecen inmersos en sus

acciones, sin poner atención a lo que sucede con el público:

El teatro es un acto social donde se implica al individuo, la colectividad y la dinámica histórico-social presente en el momento de la creación . . . Resaltemos el valor del teatro, no como el que viene a aportar soluciones a la conflictiva social, sino como el que refleja las contradicciones sociales e históricas y que propondrá al espectador los diversos enfoques y jerarquizaciones que constituyen una visión crítica de la realidad objetiva. (Alatorre, 1986)

De esta manera, al final, actores y público pueden compartir en catarsis con Eiji en la última escena, dejando ir consigo las emociones que se generaron durante el viaje,<sup>10</sup> al despedir con una pequeña ofrenda al difunto Ash, quien funciona como un chivo expiatorio, para llevar al público hacia una reflexión final, lo que le da un carácter trágico a la obra: “con frecuencia el individuo queda derrotado por la enorme estructura social, será la víctima propicia en el sacrificio a favor de la persistencia de la colectividad . . . Esta es la razón por la cuál el final del protagonista es la muerte o la locura que son los escapes absolutos de la realidad” (Alatorre, 1986). En este caso, quién juega el papel del individuo a sacrificar es Ash, que fallece al ser víctima de las circunstancias sociales.

Así es como *City Sense* puede contar dos historias en una por medio de sus saltos en el tiempo. Una donde, por medio de una conferencia sobre fotografía, Eiji narra sus recuerdos y otra, dónde Ash y su pandilla buscan por sus propios medios exhibir las redes de trata de blancas en las que en algún momento de su vida se vieron involucrados como víctimas.

La obra finaliza con un último contacto con el espectador: se encienden las luces del teatro, los actores entran a dar las gracias, y Eiji apaga la vela del altar para romper con lo último de la función. Y así cómo en Japón, se abre un canal de comunicación directa entre los actores y el espectador; alguno de los actores inicia por dar un mensaje de agradecimiento y concluir con la pregunta dirigida al público: “Espero que hayan disfrutado de la función y puedan compartirnos su experiencia al vivirla hoy”. Esto abre una plática entre actores y espectadores, para compartir las reflexiones que fueron generando, purificando y limpiando cualquier

---

<sup>10</sup> La catarsis es uno de los objetivos y una de las consecuencias de la tragedia, la cual, al suscitar piedad y temor produce la purga propia a tales emociones. Se trata de un término médico que asimila la identificación a un acto de evacuación y descarga afectiva (Pavis, 1998).

rastros de emoción que haya quedado del acontecimiento que presenciaron. Y así, al salir al mundo real, el mundo de Ash y Eiji ha quedado atrás, pero la experiencia se queda con ellos junto con sus reflexiones formadas.

Si retomamos la fórmula propuesta en el primer apartado, ¿que hace que *City Sense* pueda considerarse parte del género 2.5D? En el primer elemento, es evidente que parte de un *manga*, pero si pasamos al elemento Broadway, a pesar de que la producción no es compleja, este se encuentra en el juego de luces que le da un significado importante a cada color, o al como la luz propone el ambiente de los lugares por los que van transitando; el tercer elemento, el teatro japonés, se encuentra dentro de la actoralidad, cuando al momento de las confrontaciones físicas se hace evidente lo falso de los golpes en las peleas, o al omitir el sangrado con el uso de la luz roja. Todo esto hace que *City Sense*, a parte de ser una obra de reflexión, pueda pertenecer al género 2.5D.

## 2.5D en el Cosplay

El *cosplay* se trata de un “ejercicio que permite que los llamados *cosplayers* representen diversos personajes de ficción que por lo general provienen de la animación japonesa, estos se encargan de darle vida por un tiempo determinado por medio de trajes, maquillaje y representación performática” (Rivera Velásquez, 2021). A partir del concepto anterior, y en comparación en cuanto a lo teatral, se observa el uso del término *representación*, que es: “toda acción teatral, donde algo ficticio o no, se exhibe mediante alguna forma de ejecución para fines lúdicos, pero sobre todo para que esté en lugar de otra cosa” (Dubatti, 2011): Bajo la definición anterior, se puede notar cómo el *cosplay* cumple con los puntos descritos y es una actividad que va más allá de disfrazarse, pues busca interpretar y personificar a los personajes, sacándolos de las páginas del *manga*, de las pantallas en un *anime* o un videojuego, generando convivio y estableciendo una comunicación especial entre los *cosplayers* y los asistentes de las convenciones-exposiciones, festivales y eventos. Si bien en su mayoría los *cosplayers* no han tenido una formación actoral, desde sus habilidades estudian al personaje a interpretar, imitando sus gestos, posturas, formas de hablar, o de comportarse en diferentes situaciones. Pero, ¿de dónde surge está práctica?:

La historia del *cosplay* nos dice que su antecesora es la mascarada. Las mascaradas se caracterizan por el uso de una interpretación. Nos plantea la idea de que el escritor japonés Nobuyuki Takahashi estaba presente en una convención que

se celebró en estados unidos de Norteamérica en 1984, *La convención mundial de ciencia ficción*, y que al ver a los aficionados con sus camisetas de Star Wars, le pareció algo que podía hacer de vuelta en Japón...Así que empezó a propiciar pequeñas mascaradas durante las convenciones de *anime*, en las que los otakus vestían trajes que ellos mismos confeccionaban. (Salazar Rodríguez, 2014)

Con el paso de los años, la práctica del *cosplay* se ha vuelto más común, expandiéndose a diferentes partes del mundo. De acuerdo a los medios nacionales, “en México, el *cosplay* se relaciona con la llegada de las caricaturas japonesas por el año 1974, cuando por vez primera a través de la señal de Canal 5, se transmitió la serie Astroboy (...) Sin embargo el nombre *cosplay* y el fenómeno de esta moda, comenzó a sonar más fuerte en el principio del país hasta principios de los 90” (Notimex, 2017).



Figura 6. Luba Murillo (Lub.bun) caracterizada como Lan Wang Ji de la serie *Mo Dao Zu Shi*. Fotografía tomada por Gil Omaña

El *cosplay* ha afinado sus técnicas para la confección de los trajes, peinado de pelucas, maquillaje y creación de armas, permitiendo que los *cosplayers* puedan asimilarse cada vez más al personaje que interpretan. Con el objetivo de alcanzar imitación casi total del personaje a interpretar, incluso se han añadido detalles más personales en su elaboración como lo puede ser el uso de encajes, pedrería, led o telas exóticas. El grado de atención y detalle que se da al *cosplay* devino del surgimiento de concursos, que ponen a prueba las habilidades quienes practican esta disciplina de manera profesional tanto en elaboración como en interpretación.

Estos concursos pueden dividirse en dos modalidades. La primera, se denomina pasarela y el *cosplayer* tiene

un lapso corto de tiempo para lucir el traje que porta, modelando y realizando posturas exclusivas de su personaje. Dentro de la segunda modalidad, conocida como *performance*<sup>11</sup>, el *cosplayer*, durante un periodo de tiempo indicado por el reglamento de la convención, tendrá que realizar una escena que muestre la esencia de su personaje o parte de su historia.

### **World Cosplay Summit**

*World Cosplay Summit* es “un festival de cultura *Pop* centrado en una competición mundial que reúne a *cosplayers* amantes de obras japonesas” (*World Cosplay Summit*, 2008). Este concurso, como si se tratara de las olimpiadas, exige a los *cosplayers* de diferentes países competir con vestuarios únicamente de origen en series y videojuegos japoneses, evaluando a detalle el nivel de dificultad de su confección y elaboración de *props*,<sup>12</sup> así como la complejidad del maquillaje y el desempeño escénico que tengan en el *performance*.

La cumbre *World Cosplay Summit*, en Nagoya, que comenzó en 2003, es el evento de *cosplay* más grande del mundo. En 2019, un récord de 40 países y regiones participaron en la competencia de *cosplay* de la cumbre. Durante todo el evento, los distintos personajes recorren toda la ciudad de Nagoya, difundiendo el mundo del 2.5D entre la población general. (Sugawa, 2020).

En México, el proceso de selección para ser parte de este evento consta en participar en dos competencias bajo el mismo nombre, una a nivel estatal que funciona como primer filtro, y una a nivel nacional en la que, de cada representante de cada estado de la República Mexicana, se selecciona a un equipo que representará al país a nivel mundial. Las reglas de este concurso exigen a los *cosplayer* mostrar dominio de las habilidades requeridas hasta llevarlas a su punto más alto.

Como primer ejemplo, el equipo *Banana Cospboys*, conformado por Eduardo Peralta y Luis Sáenz, ganadores durante el periodo de 2018 y 2019 en México

<sup>11</sup> A lo largo de estos últimos apartados se estará utilizando el término *performance* para describir los pequeños espectáculos que los *cosplayers* desarrollan para el trabajo escénico en los concursos. Este término fue acuñado entre la misma comunidad, popularizando en competencias bajo este nombre. Es importante no relacionarlo con el movimiento artístico o la corriente desarrollada a partir de los años 70.

<sup>12</sup> Los *cosplayers* definen como *prop* a la utilería creada de acuerdo al personaje, siendo armas, marionetas, estandartes y demás accesorios.

y en Japón, así como los del segundo lugar en *World Cosplay Summit Arabia*, se caracteriza por mezclar actividades circenses dentro de sus presentaciones. En su *performance* de *Avatar*,<sup>13</sup> interpretaron a *Aang* y *Zuko* y ejecutaron una serie de acrobacias que apoyan a la historia que están relatando, inclusive haciendo uso de recursos como telas, abanicos y una pequeña marioneta, que jugó el papel de la mascota del protagonista, volviendo su actuación dinámica.



Figura 7. Banana Cospboys, 2023.

Como se puede ver, uno de los puntos principales a evaluar en esta competencia y con mayor puntuación, es el desempeño escénico. Lo que obliga a los *cosplayers* a que la escena planteada sea digerible hacia el público que conoce o no la trama completa de la obra de donde deriva la misma, ya que entre más entretenido sea para el espectador y el jurado designado, mejor será la calificación por parte de los jueces.

Existen dos consignas principales en esta competencia: “en primer lugar, es necesario preparar un *performance* de duración máxima de 3 minutos. En segundo lugar, el *performance* deberá estar apegado a la historia original de la serie que vayan a representar. Parodias están permitidas siempre y cuando estén basadas en sus personajes (no pueden hacer parodias de series ajenas) (Monroy, 2023). Estas dos reglas, empujan a los *cosplayers* a que su proceso creativo no solo se enfoque en diseñar, coser y crear *props*, pues cada elemento que construyan o diseñen tendrá que ser pensado en beneficio de su movilidad, para no entorpecer su desempeño escénico, como se mencionó en el ejemplo

<sup>13</sup> Consulta material del *performance*: [AVATAR: THE LAST AIRBENDER- GAMERS8 Cosplay Cup by WCS at SAUDI ARABIA- TEAM MEXICO 2023 PERFORMANCE - YouTube](#)

del proyecto *Avatar*, haciendo que el trabajo manual del *cosplayer* gire en torno a lo que quiere expresar en escena.

### El viaje de Chihiro (proyecto de World Cosplay Summit)

El proyecto de *El viaje de Chihiro* conformado por Alberto Elías Juárez Ordaz y Aura Ortiz Arenas bajo el nombre de equipo *Freedom Hunters*, participó en representación de los estados de Puebla e Hidalgo dentro de la modalidad nacional de la competencia *World Cosplay Summit México 2024*, llevada a cabo durante el mes de febrero. El proyecto está basado en la película animada *El viaje de Chihiro*, escrita y dirigida por Hayao Miyazaki. Brevemente, la película trata sobre Chihiro: “una niña de diez años, algo caprichosa y refunfuñona, que acaba de dejar su ciudad. Con sus padres está buscando un nuevo lugar donde establecerse. Durante el viaje los padres de Chihiro, deciden parar a descansar y atraviesan un túnel. Desde ahí se desarrolla una historia fantástica donde Chihiro tendrá que luchar contra sus miedos y limitaciones para liberar a sus padres de un encantamiento que les ha convertido en cerdos y que les puede costar la vida” (Ordoñez). Uno de los objetivos principales de este proyecto era el poder contar la historia en el lapso de tiempo permitido por el reglamento, para evocar en el espectador un sentimiento de nostalgia. Así cómo jugar con elementos que son característicos del teatro para lograr replicar la fantasía que la cinta propone.

Retomando la definición sobre el género 2.5D y cómo es que funciona para que los personajes de algún *anime* o *manga* puedan cobrar vida en escena, la obra *Spirited Away, the Stage Play* tiene la particularidad de mezclar este género con teatro de marionetas, teatro japonés y el uso de mapping para contar la historia.<sup>14</sup> *Spirited Away* es una obra dirigida y adaptada por: “John Caird, reconocido por su trabajo en la adaptación del musical *Les Misérables*” (Steen, 2024). Este montaje es el principal referente para el proyecto de *El viaje de Chihiro*, ya que gran parte de la estética que el equipo plantea parte de lo que se muestra en la obra de Caird.<sup>15</sup>

Como se mencionó arriba, la confección y diseño son elementos importantes dentro de la competencia, que al sumarse junto con la creación de *props*, dan la segunda mitad de la calificación. El reglamento del evento

<sup>14</sup> El nombre que se le da en inglés a la película es *Spirited Away*.

<sup>15</sup> Consulta material de *Spirited Away the Stage Play* aquí: [SPIRITED AWAY: Live On Stage | A new spirit enters the bathhouse - YouTube](#)

también especifica que: “los *cosplays* deberán ser de fabricación casera, prefabricados no son permitidos. Se entiende como prefabricados a objetos u accesorios que se compran ya hechos en una tienda o por internet, y que son de marca comercial. Sólo podrán utilizar accesorios prefabricados que hayan sido modificados de su aspecto original para adaptarlos a las características de su personaje (Monroy, 2023). Es por eso que al tomar de referencia la obra teatral, el equipo tomó la decisión de apegar la confección de los trajes a la forma tradicional. Así, el proyecto inicia con el trazo de los primeros bocetos y patrones para el vestuario y utilería, que en el caso de la vestimenta inspirada en Japón, se trata de cortes y costuras rectas, empalmando rectángulos y cuadrados.



Figura 8. Carpeta de trabajo WCS 2024 Equipo Friki Feria Puebla (Freedom Hunters). Autoría propia.

Estas prendas fueron seleccionadas como el vestuario principal por el equipo para su evaluación y el proceso creativo comienza desde que se traza en el papel el primer diseño. Estos conjuntos de vestuario son una variante de las prendas conocidas como *suikan* “una vestimenta tradicional distintiva del periodo Heian, popularizada entre los años 1930 y 1940 por las mujeres agricultoras” (Navarrete, 2023). Como se puede observar en las imágenes superiores, ambos atuendos son similares en cuanto a las prendas exteriores, variando en sus colores y en la manera de portarlos, los tipos de tela y los detalles que les dan características únicas.

Para su confección, el equipo realizó un estudio de materiales como el *art book*,<sup>16</sup> contexto histórico, *performances* anteriores con la misma temática, elementos u objetos predominantes en la película, colores que destacaban, incluso las piezas musicales que conforman el fondo de la película. Si bien el atuendo base es sencillo y se reconoce que: “el vestuario es tal vez lo más llamativo, especialmente cuando estos trajes llevan armaduras, armas grandes o accesorios

<sup>16</sup> Libro de arte. En él se pueden apreciar bocetos, proceso creativo, pinturas o dibujos exclusivos de un autor y específicamente de una de sus obras.

exagerados los cuales producen mucho más impacto visual” (Rivera Velásquez, 2021), también se buscó añadir detalles decorativos, a pesar de que el personaje no los lleva, estos aumentarían el nivel de dificultad de la confección y el impacto visual, tanto para quienes lo observan de cerca, así como quienes tienen que observar de lejos del escenario. En la propuesta, es evidente el interés por la saturación con elementos como pedrería y bordados, mezclando la forma de confección tradicional de Japón con técnicas europeas y usando como principales referentes para creación a Dior y Sumi Itto.<sup>17</sup>

Esto dio como resultado que el traje rosa distintivo de Chihiro fuera elaborado con telas ligeras, encajes, pedrería y bordados de flores en colores más claros al elegido para la base. Mientras que para el traje de Haku, el equipo optó por un color hueso para la camisa exterior, y azul oscuro para la ropa interior y el pantalón. A diferencia del traje rosa, los bordados de este traje se realizaron en color dorado, formando figuras unidimensionales, como tallos de flores y un pez koi en la zona de la espalda.



Figura 9. Spirited Away: Live On Stage (2020)

Uno de los puntos de partida para la creación escénica y visual fue la obra de teatro *Spirited Away*, donde gran parte de los personajes que pertenecen a este mundo de fantasía son representados ya sea por marionetas o por botargas. Como parte del proyecto propuesto a *World Cosplay Summit Mexico*, el equipo retoma la idea del uso de las marionetas como inspiración ya que: “el acto performativo del *cosplay* se manifiesta en el momento en el que se unen diferentes piezas, las cuáles corresponden al vestuario, maquillaje e interpretación: de esta manera se configura el personaje y se

<sup>17</sup> Christian Dior, S.A. es una casa minorista de ropa francesa fundada por el diseñador de moda Christian Dior. La compañía está bajo control del grupo LVMH, que lleva otras marcas de ropa como Kenzo, Givenchy y Louis Vuitton. Summi Itto es una diseñadora japonesa, encargada de vestuarios para patinaje artístico.

manifiesta a través del cuerpo” (Rivera Velásquez, 2021, 34). Hay que recordar que dentro de la competencia *Summit*, gran parte de la calificación recae en el *performance*.

Para la construcción de este, el equipo pasó por un proceso similar al del montaje *City Sense*: se empezó por una recopilación de escenas y momentos importantes durante la película, y se siguió con la construcción de una escaleta que dicta el orden de las acciones a realizar en el *performance*. Al recordar la fórmula planteada en uno de los anteriores apartados, se mencionaba el uso de algunos elementos propios del teatro japonés y de Broadway, lo que puede generar preguntarse, ¿cómo funciona realmente esta fórmula en el *cosplay*?. Para responder está pregunta, hay que analizar la estructura que hace funcionar este proyecto.

La primera secuencia de acciones planteadas, muestra a Chihiro alarmada y perdida, buscando a sus padres que han sido convertidos en cerdos, hasta que recibe un llamado de atención por parte de Haku, uno de los espíritus que habitan el lugar, y que intenta ayudarla. Haku ayuda a Chihiro a esconderse, indicando que debe encontrar trabajo para sobrevivir en este mundo fantástico, es decir: “el cambio en la mentalidad de la protagonista ya se está produciendo. Ante la paradoja de querer huir de ese mundo pero aceptando quedarse” (López Martín, 2017). Lo que lleva a Chihiro a aceptar volverse parte de este mundo de fantasía, por lo que, posteriormente, el tercer momento marcado dentro de la escaleta es su encuentro con la bruja Yubaba.

La aparición de la bruja, es un momento clave dentro de la historia que se cuenta, ya que genera que Chihiro se vuelva totalmente parte del mundo de fantasía. A partir de que ella firma el contrato ofrecido por la bruja, ésta le arrebató el nombre: “Miyazaki introduce aquí el significado de los nombres que, en una lectura más profunda, se inmiscuye en la cuestión de la personalidad propia, de la individualidad frente al colectivo, del ser tú mismo frente al poder que corrompe a las personas. Yubaba arrebató el nombre de Chihiro para controlarla” (López Martín, 2017, 89).

De esta forma, para la última escena del *performance* se realiza un salto temporal, dando lugar a una pequeña escena donde se puede observar a Haku herido y envenenado por una maldición que se ha comido. Chihiro corre en su auxilio ofreciéndole un pastel de hierbas, regalo otorgado por el Dios del río, sanando así sus heridas, llevando esta última parte a que Haku retome su forma humana al Chihiro pronunciar su nombre, liberando a ambos de sus tratos: “La protagonista ha descubierto quién es realmente, qué hay

dentro de su corazón. Solo tenía que demostrárselo a sí misma. Chihiro ha aprendido a escoger su camino y a afrontar sus consecuencias, fueran cuales fueran. Ha aprendido a aprender, y es que, en la vida se aprende a base de experiencias” (López Martín, 2017, 172).

Debido a que cada equipo se encuentra integrado por solamente dos personas y son estas las que se tienen que hacer cargo todo lo que ocurra en el escenario, es decir, cambios de vestuario, aparición de efectos especiales, aparición de personajes adicionales, manipulación de escenografía, entre otros, es necesario que cada elemento que quiera utilizarse sea pensado con fines prácticos para la fácil manipulación de los *cosplayers* y que de esta forma no se entorpezca su actuación durante el concurso, ya que ante todo se pretende que:

Durante la realización del *performance* la representación de los personajes se dé de manera interactiva en relación con la persona la cual también se está realizando la acción y el público; el cuerpo manifiesta el rol de ser alguien más y se libera de manera espontánea gracias a los ensayos previos, los movimientos y expresiones se manifiestan naturalmente como si se tratara de las habituales (Rivera Velásquez, 2021).

Al estar en escena, la sincronización como equipo debe de ejecutarse de manera casi perfecta, ya que, recordemos que el *performance* está sujeto a un audio con un tiempo reglamentado, por lo que cada acción y diálogo, están ligados al *lipsing*.<sup>18</sup> Si se presta atención al *performance* de este proyecto, se puede observar que el elemento teatro Broadway según la fórmula ya mencionada, se encuentra en los trucos y efectos especiales que el equipo desarrolla, como lo son: un cambio de vestuario rápido, los leds que permiten que el ramo de flores brille o que la marioneta del dragón saque humo gracias a una manguera.<sup>19</sup> Mientras que el elemento teatro japonés se puede observar en los movimientos que realizan los *cosplayers*, movimientos que toman inspiración y de cierta manera imitación de la propia obra *Spirited Away the Stage Play*.

\*\*\*\*

---

<sup>18</sup> Sincronización de los labios con la pronunciación de palabras o canto, simulando así que se está hablando o cantando en vivo. También se conoce como fonomímica o playback.

<sup>19</sup> Consulta *performance* del equipo: [WCS México 2024 - Team Friki Feria - YouTube](#)



Figura 10. World Cosplay Summit, México 2024

A pesar de que en los proyectos de *cosplay* no pueden considerarse obras teatrales por la complejidad que conlleva la producción de un montaje teatral, la dificultad que conlleva la creación de un proyecto de *cosplay*, tanto en su confección como en su interpretación, hace que eventos como *World Cosplay Summit* cobren un nivel importante en implementar un reconocimiento artístico profesional para los *cosplayers* “veteranos”, así como impulsar a los jóvenes que practican el *cosplay* como medio recreativo a acercarse a las artes.

### ¿Por qué es importante el 2.5D?

Si se presta atención a la educación teatral que se imparte en México, centrándonos en particular en el Instituto de Artes de la UAEH, es inevitable notar la influencia europea en los métodos de enseñanza,<sup>20</sup> llegando a excluir géneros que pueden ser del interés de los estudiantes, lo que suele causar desconocimiento y estigmas. En los apartados anteriores, se describieron dos teatralidades diferentes pertenecientes al género 2.5D, enunciando las características que las vuelven similares y que las diferencian. Se mencionan también dos ejemplos de proyectos de cada una, y las herramientas que toman del teatro o aportan, siendo así ejemplo de la posibilidad de que el 2.5D se desarrolle en México. Lo que nos lleva a preguntarnos por qué es relevante el reconocimiento del 2.5D; para responder a esta pregunta, es necesario ver las necesidades y aportes que corresponden tanto al *cosplay* como al teatro 2.5D:

<sup>20</sup> El teatro europeo, en la mayoría de sus métodos busca que la actuación sea realista, y que todo lo que ocurra sobre la escena sea verdad. En México la mayoría de institutos, buscan que esto mismo se aplique en la enseñanza o en la producción de teatro, es decir: El teatro europeo acumuló discursos y hechos sobre la escena, mediante la actuación dramática mimética (Lehmann, 2013).

- A. En la fórmula que se planteó sobre la estructura del 2.5D, se mostraban las características que definen a este género. Algunas de estas características pueden adoptarse al momento de dirigir, principalmente para crear herramientas actorales no invasivas o de composición escénica y esto es relevante porque, en palabras de Lehman: “nunca se insistirá lo suficiente en que, tanto en el arte como en la ciencia, el camino de la experimentación implica pasar por fracasos, errores y desvíos” (2013)
- B. La educación teatral mexicana, mayormente toma su base de métodos europeos y como consecuencia, algunos profesores enfocan su enseñanza a lo ya conocido, limitando la creatividad e intereses de los estudiantes a esa misma línea. Esto puede llegar a crear prejuicios sobre teatralidades como el 2.5D. Es necesario tener una evolución sobre el pensamiento de “la forma correcta de hacer teatro” y erradicar los prejuicios hacia los estudiantes interesados en abordar este género dentro de sus puestas en escena o ejercicios teatrales de práctica, como dijo Piaget:

Cabe preguntarse si en una escuela tradicional, la sumisión de los alumnos a la autoridad moral e intelectual del maestro, así como la obligación de asumir la cantidad de conocimientos necesarios para el éxito en las pruebas finales no constituyen una situación social funcionalmente bastante próxima a los ritos de iniciación y tendente al mismo objetivo general: imponer a las nuevas generaciones el conjunto de verdades comunes (Piaget, 1990).

- C. Como se puede observar en el desarrollo de este artículo, el *cosplay* es una práctica multidisciplinaria, que desarrolla habilidades sociales, cognitivas y escénicas.<sup>21</sup> Es por eso que es necesario darle valor artístico al *cosplay* más allá del hobby y aplicar las habilidades que el *cosplay* desarrolla en los que lo practican dentro de proyectos escénicos, como son: diseño y creación de vestuario y escenografía, maquillaje, creación de efectos especiales. De hecho, estas habilidades que el *cosplay* otorga y que son útiles en la creación escénica, no se

<sup>21</sup> Las habilidades cognitivas permiten al ser humano procesar información, es decir, usar la memoria, la atención, la percepción, creatividad y el pensamiento.

encuentran en la currícula de la licenciatura en teatro de la UAEH.

- D. Por otro lado, los jóvenes que se desarrollan en la disciplina del *cosplay* han demostrado interés por tener una cultura general del arte, así como por querer recibir una educación artística (teatro, danza, artes visuales). Aunque, en muchas ocasiones, la oferta académica no cumple con la expectativas de los mismos. Incentivar a los jóvenes que practican el *cosplay* a tener un acercamiento completo al teatro, y otras artes que sean de su interés, ligándolo con su conocimiento, incrementaría la cantidad de creadores artísticos y, al mismo tiempo, aumentaría la calidad de los *performances* de los *cosplayers* para concursos y entretenimiento.

### Conclusiones

- I. El 2.5D como nueva teatralidad, permite que historias de origen gráfico (*anime*, videojuegos o *manga*) puedan ser representadas escénicamente, ya sea por medio de una obra de teatro o a través de un proyecto *cosplay*
- II. Gracias a la cultura pop asiática, los jóvenes han encontrado una forma de acercarse a las artes desde su gusto personal, alejado de una imposición escolar, lo que les permite practicar actividades escénicas desde sus propias habilidades, así como adquirir nuevas.
- III. Considerar el teatro 2.5D como un género que puede realizarse en México permitiría a los estudiantes de la licenciatura en teatro expresar sus propios intereses y recibir un apoyo adecuado de los profesores al momento de tener que enfrentarse a una evaluación de una puesta en escena completa. Además de esto, abriría una nueva área de oportunidad laboral, en donde el principal público a captar se encuentre entre jóvenes y adultos jóvenes.
- IV. El reconocimiento del *cosplay* como una actividad artística en donde se adquieren habilidades actorales, de diseño, confección, maquillaje y creación de utilería mostraría un camino diferente para los estudiantes de teatro, al permitirles aplicar sus habilidades desarrolladas dentro de la licenciatura y, quizá, crear su propia área laboral, o elevar el nivel de ciertas actividades.

### Referencias

- [1] Adame, D. (2016). Tradición y Transdisciplinariedad en el teatro de Óscar Liera. *Art Escena*, 2, 54 -70.
- [2] Alatorre, C. C. (1986). *Análisis del drama*. Ciudad de México: Grupo Editorial Gaceta.
- [3] Alegret, M. A. (2016). *La creación colectiva del teatro en Córdoba*. Ensayos.
- [4] Banana Cosplayers. (30 agosto 2023). Aang and Zuko. Facebook. Recuperado de: [https://www.facebook.com/photo/?fbid=860692875413125&set=a.1868116286744672&paipv=0&eav=Afbucuxc2NBojKiQWcYvLGz65-XEdW3k7Ze1sAyv-7dHH5px30uoZ2v\\_4Sr1YSE7Bik&\\_rdr](https://www.facebook.com/photo/?fbid=860692875413125&set=a.1868116286744672&paipv=0&eav=Afbucuxc2NBojKiQWcYvLGz65-XEdW3k7Ze1sAyv-7dHH5px30uoZ2v_4Sr1YSE7Bik&_rdr)
- [5] Díez Fisher, F. M. (2004). *El tiempo del teatro y la feliz tragedia de las máscaras*. Buenos Aires: Universidad Católica Argentina.
- [6] Dubatti, J. (2011). *Introducción a los estudios teatrales*. Ciudad de México: Libros de Godot.
- [7] Ritvik. (2020, 29 de junio). Growing Up in Spirited Away (Obra original, Studio Ghibli). ANIMATOPOEIA! Recuperado el 5 de abril de 2024, de <https://animatopoeia.org/2020/06/29/growing-up-in-spirited-away-original-work-studio-ghibli/>
- [8] INEGI. (2023, 19 de enero). Encuesta Nacional de Seguridad Pública Urbana. [https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2023/ensu/ensu2023\\_01.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2023/ensu/ensu2023_01.pdf)
- [9] Kawase, N. (2021, 21 de julio). La obra de teatro "Banana Fish" regresa en 2022. Hikari No Hana. Recuperado el 13 de marzo de 2024, de <http://www.hikarinohana.com/2021/07/obra-teatro-banana-fish-regresa-2022.html>
- [10] Lano, J. (2010, 26 de abril). Musical 'Prince of Tennis' a smash hit. *Japan Today*. Recuperado el 11 de marzo de 2024, de <https://japantoday.com/category/features/musical-prince-of-tennis-a-smash-hit>
- [11] Lehmann, H.-T. (2013). *Teatro posdramático*. Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo.
- [12] López Martín, Á. (2017). *El viaje de Chihiro*. Nada de lo que sucede se olvida jamás... Diabolo.
- [13] Monroy, P. (2023, 11 de diciembre). Reglamento oficial WCS México 2024. Facebook. Recuperado el 19 de marzo de 2024, de [https://www.facebook.com/permalink.php?story\\_fbid=746895020806304&id=100064574384685](https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=746895020806304&id=100064574384685)
- [14] Navarrete, L. K. (2023, 3 de noviembre). Vestuario y simbolismo en El viaje de Chihiro. Meer. Recuperado el 5 de abril de 2024, de <https://www.meer.com/es/76888-vestuario-y-simbolismo-en-el-viaje-de-chihiro>
- [15] Negtva, N. (2021, 20 de junio). Eiji después de Garden of Light. Banana Fishbone. Recuperado el 1 de septiembre de 2024, de <https://www.facebook.com/BananaxFishbone/posts/eiji-despu%25C3%25A9s-de-garden-of-lightalgunas-personas-parecen-crear-que-eiji-no-supera/1497098600631772/>
- [16] Gokú, Dios. (2023, 8 de noviembre). Bandai Namco nos presentó las tendencias de consumo de anime en México. Frames. Consultado el 5 de marzo de 2024, de <https://framesmx.com/2023/11/noticias-bandai-namco-nos-presento-las-tendencias-de-consumo-de-anime-en-mexico/>
- [17] Notimex. (2017, 21 de mayo). *Cosplay, el fenómeno oriental que conquistó México*. Excelsior. <https://www.excelsior.com.mx/nacional/2017/05/21/1164825>
- [18] NYFA. (2023, 12 de diciembre). *Broadway vs Off-Broadway: What 's The Difference?* New York Film Academy. Recuperado el 1 de

septiembre de 2024, de  
<https://www.nyfa.edu/student-resources/difference-broadway-off-off-broadway/>

[19] Oida, Y. (2005). *El actor invisible* (G. Tábora, Trad.). Ediciones El Milagro.

[20] Okayasu, Y., & Uryū, K. (Productores ejecutivos). (2018). *Banana Fish*. Japón: MAPPA.

[21] Ordoñez, A. (s.f.). El viaje de Chihiro. Pastorsj. Recuperado el 20 de marzo de 2024, de <https://pastorsj.org/recursos/ver/319-el-viaje-de-chihiro>

[22] Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro* (J. Melendres, Trad.). Barcelona: Paidós.

[23] Piaget, J. (1990). *A dónde va la educación* (P. Vilanova, Trad.). Barcelona: Teide.

[24] Qué es Spokon | Descubre el género deportivo del mundo manga. (s.f.). Abacus Cooperativa. Recuperado el 14 de junio de 2024, de <https://www.abacus.coop/es/que-es-un-spokon/que-es-un-spokon.html>

[25] Rivera Velásquez, L. (2021). *Cosplay como acto performativo comprendido desde una mirada artística*. ITM. Institución Universitaria. Facultad de Artes.

[26] Ruiz, F. (2023, 28 de noviembre). *Spirited Away: Live On Stage is coming to Max*. Popverse. Recuperado el 21 de marzo de 2024, de <https://www.thepopverse.com/spirited-away-live-on-stage-max-december-2023>

[27] Salazar Rodríguez, L. M. d. C. (2014, octubre). "Los jóvenes y el cosplay". Un acercamiento a los jóvenes que lo practican en la ciudad de Toluca [Tesis de licenciatura]. Universidad Autónoma del Estado de México. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.

[28] Salgado, D. (2007). La dirección de actores según Stanislavski. *Estudis Escènics*, 32, 24.

[29] Sanz, E. (2010, May 25). *¿De dónde viene la palabra friki?* Muy Interesante. Retrieved October 23, 2024, from <https://www.muyinteresante.com/curiosidades/25235.html>

[30] Steen, E. (2024, 29 de febrero). Everything to know about the Japan tour of 'Spirited Away' stage adaptation. TimeOut. Recuperado el 21 de marzo de 2024, de <https://www.timeout.com/tokyo/news/everything-to-know-about-the-japan-tour-of-spirited-away-stage-adaptation-022924>

[31] Sugawa, A. (s.f.). ¿De qué se trata la cultura del 2.5 Dimensions (2.5D)? Google Arts & Culture. Recuperado el 11 de marzo de 2024, de <https://artsandculture.google.com/story/YgUBMKSP6O3LQ>

[32] Teatro musical en vivo "2.5 Dimensional Musical" | Pop Culture | Trends in Japan. (s.f.). Web-Japan.org. Recuperado el 1 de mayo de 2024, de <https://web-japan.org/trends/es/culture/pop171214.html>

[33] Valles, R., & Simental, I. (2011). *Un estudio sobre el actor*. Libros de Godot.

[34] World Cosplay Summit. (s.f.). 世界コスプレサミット. Recuperado el 21 de febrero de 2024, de <https://worldcosplaysummit.jp/en/>

[35] Yoshida, A. (2020). *Banana Fish* (G. Peris, Trans.). Editorial Panini.

[36] Yoshida, S. (2018, 21 de septiembre). The essence of 2.5-dimensional musicals? Sakura Wars and theater adaptations of anime. MDPI, 26. <https://www.mdpi.com/2076-0752/7/4/52>