

PERFECTES

HE
TE
RO
TO
PI
AS



‘MAYO ROCK’

COSPLAY SAMARIA

Por María Angelica del Mar
Mendoza Manotas

Chucky
Cosplayer: Mayo Rock Cosplay
Fotografía: Leo Baquero (Santa Marta)



Velma Dinkley (Scooby Doo)
Cosplayer: Mayo Rock Cosplay
Fotografía: Kevin López (Santa Marta)



Egresada
Programa de Economía
Universidad del Magdalena

Desde el año 2008, cuando me inicié con la interpretación de héroes, he sentido una alegría inmensa por darle vida a los personajes más queridos y significativos de películas, series y videojuegos que han acompañado y seguirán acompañado la vida de muchas personas (incluyendo la mía). A ellos les otorgo mi mayor identidad. Personificarlos se traduce en hacer un reconocimiento sobre lo mucho que han representado en mi vida.

Ser *cosplayer* me ha generado un sinnúmero de cambios que, al inicio, no esperaba o sobre los que, por lo menos, no tenía el conocimiento. En la transición de estas dimensiones, las cuales varían desde el aprendizaje y destrezas de otras disciplinas artísticas, tal es el caso de la fotografía, el diseño, el maquillaje y el performance.



«con el tiempo ha tomado una mayor fuerza haciendo que más personas alrededor del mundo se inserten en este *hobbie artístico*»

UN POCO SOBRE EL COSPLAY...



Hermione Granger (Harry Potter)
Cosplayer: Mayo Rock Cosplay
Fotografía: JCFrost (Bogotá)

“Cosplay” es un término compuesto por dos vocablos: “Cos” (*Costumne*, que traduce “disfraz”) y “Play” (juego o rol de hacer el disfraz). La persona que realiza el *cosplay* es el *cosplayer* y la variación de representación de *cosplay* va desde literatura, cinematografía, animes, videojuegos y creaciones propias basadas en algún estereotipo común en el cual el *cosplayer* personifica; tal es el caso de las lolitas, kenomomimi y las maids.

Las convenciones son el principal escenario donde se da muestra de la cultura *cosplay*. Tal es el caso de la Comic Con, en San Diego, USA, y de la Mole, en México, que con el tiempo ha tomado una mayor fuerza haciendo que más personas alrededor del mundo se inserten en este *hobbie* artístico y demostrando

su potencial en el diseño y confección de atuendos, realización de armaduras, maquillaje artístico, entre otros conceptos artísticos que demandan la representación fiel a un personaje.

A partir de 1970, en el Comic Market de Japón se da una apertura de los escenarios *geeks* con mayor tendencia por parte de los seguidores del entretenimiento y la diversificación del *cosplay* a nivel mundial. Así mismo, los concursos de *cosplay* han sido plataforma para dar a conocer los mejores trabajos de los *cosplayer*. Algunas competiciones que se destacan son: el World Cosplay Summit, realizado en Japón, el Yamato Cosplay Cup, en Brasil, y concursos *cosplay* de grandes compañías de videojuegos como la Blizzcon o la Gamecon, en Estados Unidos y Europa.



**MARÍA
ANGELICA DEL MAR
MENDOZA MANOTÁS**

**‘MAYO
ROCK’**

Soy *cosplayer* de la ciudad de Santa Marta, egresada del programa de Economía de la Universidad del Magdalena, especialista en Gestión Empresarial y Magister de Análisis del Entorno Económico de la Universidad Oberta de Cataluña, Barcelona, España. Trabajo como investigadora de estudios sociales y económicos. Actualmente soy estudiante becaria de Doctorado en Historia en Chile.

Represento el *cosplay* a nivel regional, en donde he sido ganadora de eventos locales con mis interpretaciones, jurado en más de cinco ocasiones en diferentes ciudades de Colombia e invitada representante del Caribe en eventos nacionales. Con trabajos publicados en Brasil, Australia, Argentina y portales extranjeros del *cosplay* y con más de nueve años en el *costume roll*. Fui, recientemente, ganadora de un concurso interpretativo llamado “Héroes y villanos literarios”, realizado por la Librería Nacional de Colombia. Adicionalmente, comparto la pasión por la pintura abstracta resaltado como sinergia de la expresión y concepto artístico.

Poder tener la oportunidad de compartir con otros *cosplayers* en eventos ha sido de gran provecho para fortalecer el arte e intercambiar experiencias y ha permitido, a su vez, una retroalimentación de nuestros trabajos que permite una mejora en los futuros proyectos. Además de ello, el tener el privilegio de ser jurado en otras ciudades y poder apreciar el talento de los *cosplayers* que se están iniciando, así como interactuar con todo el público que valora el arte es un estímulo para seguir con esta expresión que, sin duda, me ha convertido en otra persona: superar retos, romper esquemas sociales y trabajar por apoyar las organizaciones que dan muestra de integración cultural y artística del mundo *geek* hace que este *hobbie* sea algo más allá de usar un disfraz 🧐.