



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE  
MÉXICO**

---

---

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

VIDEO DOCUMENTAL  
COSPLAY MÁS QUE UN SIMPLE DISFRAZ

**TESINA**  
PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
OPCIÓN: PRODUCCIÓN

**PRESENTA:**  
LAURA ELENA VELASCO VALENCIA

**ASESOR :**  
DRA. FRANCISCA ROBLES



**CIUDAD UNIVERSITARIA**

**MARZO 2015**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi madre María Elena, por dejar tiempo para vivir su vida y haberlo dedicado a mí, pues ahora que soy madre entiendo que dejó muchas cosas por ayudarme a ser quien soy. ¡Gracias mamá!, por ser la mejor madre (y padre) del mundo. Esta tesina va dedicada especialmente a ti, porque es **¡NUESTRO LOGRO!**

A mi hijo Damián, por ser el motor que impulsa este cuerpo, y ser quien estuvo conmigo día y noche acompañándome mientras leía, mientras investigaba, mientras redactaba, por ser quien me motivó a registrar mi tesina, y sobre todo, a terminarla. ¡Gracias hijo, por no permitirme flaquear!

A mis hermanos Wendy y Raúl, porque aunque la distancia nos separa, sé que siempre cuento y contaré con su apoyo al igual que con el de mis pequeñas sobrinas Sofí y Joss, a mi pequeño Lobito, quienes son como mis hijos.

A Eduardo, por ser mi compañero, mi amigo, ayudarme como asistente de producción y aguantarme estos meses de estrés continuo.

A la profesora Francisca Robles, porque ella mencionó, está dispuesta a patearnos para que nos titulemos y eso no cualquiera lo hace, ¡gracias profesora!

Y mil gracias a mis queridos talentos, Hugo Bejarano, Moka Pérez, Octavio Carranza, Paula Monroy, Rosaura Vidal, Alfredo Medina, Omar González, Alejandra Rodríguez y Valentina Hernández, por brindarme un poco de su valioso tiempo y hacer posible esto.

**Max Demian: “Quien quiere nacer, tiene que romper el mundo”**

## ÍNDICE

Portada .....	1
Agradecimientos .....	2
Índice .....	3
Introducción.....	5
1.- Cine Documental .....	6
1.1.- Definición.....	7
1.2.- Documental en México .....	12
1.3.- Influencias .....	14
2.-Cosplay.....	17
2.1.- Definición .....	17
2.2.- Cosplayer .....	24
2.3.- Crossplayer .....	27
2.4.- Origen del cosplay .....	29
2.4.1.- Origen del cosplay en México .....	30
2.5.- Cosplay Internacional .....	31
2.6.- Cosplay Nacional .....	33
2.6.1.- Distrito Federal .....	34
3.- Video Documental “Cosplay, más que un simple disfraz” .....	36
3.1.- Proyecto .....	37
3.1.1.- Tema.....	38
3.1.2.- Justificación.....	39
3.1.3.- Objetivos .....	40
3.2.- Realización .....	41
3.2.1.- Preproducción .....	41
3.2.1.1.- Selección de tema .....	42
3.2.1.2.-Publico.....	42
3.2.1.3.-Investigación.....	43
3.2.1.4.-Título .....	43

3.2.1.5.-Presupuesto .....	44
3.2.1.6.-Talento .....	45
3.2.1.7.-Planificación .....	47
3.2.1.8.-Estilo .....	50
3.2.1.9.-Permisos.....	53
3.2.1.10.- Preparación y programación del rodaje .....	53
3.2.1.11.-Equipo y Personal.....	54
3.2.2.-Producción .....	54
3.2.2.1.- Rodaje .....	55
3.2.3.-Posproducción .....	56
3.2.3.1.- Montaje.....	56
3.2.3.2.- Duración .....	56
3.2.3.3.- Tiempo del montaje .....	57
3.2.3.4.- Estructura .....	58
3.2.3.5.- Guión .....	58
3.2.3.6.- Copia .....	74
3.2.3.7.- Selección de Material .....	75
3.2.3.8.- Musicalización .....	75
3.2.3.9.- Créditos .....	76
Conclusiones .....	78
Material de consulta .....	80
Anexo: Cartas de autorización de uso de imagen .....	84
Anexo: DVD.....	93

## INTRODUCCIÓN

El objetivo de este trabajo es generar interés acerca del *cosplay* a agentes externos, e informar completamente a los que inician a practicarlo al igual que cumplir con la función de ser material de investigación acerca del “Cine documental”, aplicando lo aprendido durante la carrera de Ciencias de la Comunicación, en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Para complementar esta investigación se anexa un video documental referente al tema *cosplay*.

- Primer capítulo. Se encuentra información referente al cine documental, (el cual es la base de este proyecto), cine documental en México e influencias que motivaron a realizar este proyecto.
- Segundo capítulo. Se muestra información referente al tema principal, *Cosplay*, basándonos en la definición de esta actividad, sus orígenes y su relevancia en México y el Mundo.
- Tercer capítulo. Se da a conocer el proceso de producción del video documental (relacionado a este trabajo) y el cual, está dividido en tres principales partes: preproducción, producción y posproducción, que dieron como resultado el documental anexo.

## CAPÍTULO I: CINE DOCUMENTAL

En este capítulo, se da a conocer qué es el cine documental, qué implica, el tipo de material audiovisual que representa, la diferencia que tiene con otros tipos de materiales audiovisuales (como el cine de ficción, el reportaje, entre otros), así como la importancia que ha adquirido como crítica social, pues en ocasiones trata temas de los que nadie se atreve a hablar, como la baja calidad en servicios médicos, los problemas que deja un mal gobierno, la pobreza que hay detrás de un país en el que sus mandatarios tienen dinero de sobra, pero el pueblo que rigen no tiene ni para comer.

En el documental no sólo se da a conocer problemas polémicos o sociales, sino también que es una forma creativa y entretenida de hablar de un tema. Por ello, tenemos los materiales que nos dan a conocer temas ecológicos, y que nos muestran la importancia y/o forma de vivir de algunos seres que habitan el mismo planeta.

La idea de este trabajo surge porque cuando vamos al cine podemos ver en cartelera, películas de acción, comédian, romance, infantiles, terror, pero no vemos películas documentales y ¿por qué? si en ocasiones un documental puede causar más terror que las propias películas de ficción, sobre todo en temas que creemos que son sólo invento de alguien cuando en realidad es lo que viviremos en algunos años, como la sobre población, la creaciones de virus que podrían acabar con la humanidad, la inconformidad por nuestro modo de vida y las acciones primitivas que llegan a tomar la sociedad.

Por ello, ¿cuál será la razón de esta carencia de interés por el cine documental?, ¿acaso las personas estamos hartas de nuestra realidad y sólo queremos vivir en un mundo de fantasía?, ¿creemos que la palabra “documental”

significa aburrido? O simplemente ¿tenemos una idea errónea de lo que significa el cine documental? Sea cual sea la razón de la falta de interés hacia los documentales, el material audiovisual anexo a este trabajo tiene el propósito no sólo de mostrar y definir un tema, sino también mostrar que el cine documental puede ser entretenido, educativo y puede causar impacto en el espectador, así como mostrar un tema poco conocido por algunos y llevado a cabo por muchos otros.

## 1.1 Definición

El cine comienza con la creación del primer cinematógrafo en 1895, obra de los hermanos Lumière. Dicho aparato permitía proyectar imágenes creando la ilusión de movimiento. Después se da el registro de producción de imágenes en 1911, dando pie a los primeros largometrajes con sonido que se dieron en el año de 1927. Más tarde, aparece el cine documental en 1922 gracias a Robert J. Flaherty. El cine Documental se caracteriza por una exhaustiva investigación acerca del tema a tratar, pero a pesar de todo el material que se llegue a recaudar, no podrá permanecer vigente por mucho tiempo, ya que a cada momento aparece nueva información.

Si hoy en día se desea hablar sobre las nuevas maneras de tratar cierta enfermedad, mañana habrá mayor número de investigaciones, mas libros, ensayos, pruebas humanas, algunas que terminarán en desastre y/o serán la solución total o parcial a dicho problema y cualquiera de los dos resultados nos dará un nuevo tema a exponer e investigar para poder darlo a conocer.

*Nanook of the North* de Robert Flaherty, es un video que se publicó en 1922 y se consideró el primer documental. Es un material de observación



proyectado en blanco y negro que habla sobre la vida de *Nanook*, también es acompañado por texto que describe las situaciones por las que pasa nuestro personaje y está ambientado con música de fondo.

Existen algunos mitos sobre *Nanook of the North*, dónde mencionan que, Robert Flaherty por accidente quema parte del material de grabación que ya tenía, razón por la cual tuvo que reunir fondos y regresar a realizar nuevamente el montaje. Esas son algunas complicaciones que surgen en la preparación de este tipo de materiales, anteriormente el cine se grababa en rollos que estaban compuestos por nitrato, que era sumamente inflamable, pero a pesar de que ahora se graba en otro tipo de materiales como memorias externas de amplia capacidad, hay varios factores que pueden fallar, como la falta de batería, el sonido, entre otros factores que no dependen del cineasta, sino de cuestiones externas o accidentes.

La realización de un video documental se inicia con el interés de exponer un tema, de ahí se comienza a realizar un proceso preproducción, producción y postproducción, para mostrar mediante el medio audiovisual las características del tema elegido.

Dentro de la preproducción, se lleva a cabo la preparación de todo lo que se necesitará durante la realización del video documental, como la planeación, la organización, la búsqueda de materiales técnicos y artísticos, los talentos que se entrevistarán, las locaciones que se visitarán y si se necesitará algún permiso especial para acceder a ellas, también se deberá planificar el tiempo que tomará recabar toda la información.

Dentro de la preproducción se deberá realizar un guión previo, en este caso al ser documental lo más recomendable es una escaleta, ya que en este tipo de material audiovisual lo que menos se quiere es alterar la veracidad de los hechos,

así mediante una escaleta sólo se manejarían los temas a tratar, dejando libre las respuestas y las acciones que harán las personas entrevistadas y grabadas.

En la producción se lleva a cabo la grabación del contenido que se piensa presentar, en esta etapa hay que tener todo el material técnico y artístico listo, las personas entrevistadas deben estar confirmadas, el equipo técnico debe estar preparado, entre ellos, micrófonos (para asegurar un buen audio), baterías (para lograr grabar el material suficiente), si se va a usar alguna locación específica, tener en cuenta la luz para que no afecte el producto final, o en caso de no tener una locación favorecedora, usar materiales que ayuden a mejorar esta situación como luces o paneles.

La postproducción es donde se tiene que tomar cientos de horas de grabación y editarlas para que en sólo un par de horas nos dé el material final que deseamos, en si hay que pulirlo, (eliminando lo menos importante) y en ocasiones adornándolo con música de fondo o con efectos de sonido que le darán mayor intensidad a algunas escenas.

La edición del material grabado, es el paso dónde la creatividad del editor debe hacer de las suyas, porque ya tiene toda la información, todo el material, pero presentarlo así no serviría de nada, se debe tomar la decisión final del tiempo que durará el producto audiovisual, se le dará una estructura, se decide qué irá primero, que irá después, si va acorde a la escaleta o guión previo realizado en la preproducción, si llevará efectos especiales, añadir la música de inicio, de fin, ambientación, créditos. También se corregirá algún percance técnico que haya surgido durante el rodaje, así como problemas de audio, luz, etcétera. De todo esto (y más) consta el video documental, siendo (lo anterior mencionado) a grandes rasgos de lo que consta la realización de este tipo de material.

Una de las complicaciones que puede darse mientras se realiza un video documental, es terminar realizando un reportaje, el cual se liga principalmente al periodismo, mientras que el documental incita a la reflexión, por ende “El reportaje

es un género periodístico y el documental es un género cinematográfico”<sup>1</sup> así lo considera Miquel Francés.

El llevar a cabo un video documental requiere hablar de un tema innovador, saber manejarlo para que el espectador esté atento a cada palabra citada durante la proyección del material y es ahí donde se encuentra el reto. Por ejemplo en el documental *Bajo Juárez* de Alejandra Sánchez y José Antonio Cordero, manejan un tema de gran importancia para nuestro país, –la desaparición de las mujeres en Cd. Juárez–.

El inicio del documental *Bajo Juárez*, inicia mostrando la ciudad y el audio de la radio buscando a una de las chicas desaparecidas, las entrevistas son a los familiares y conocidos de algunas desaparecidas, pero le hace falta lo que dice el gobierno respecto al tema, la poca importancia que tiene este asunto para los mandatarios. En sí el documental se guía mucho por entrevistas, y en temas tan importantes como estos no puedes quedarte a la mitad, debes darle más al espectador.

Desafortunadamente el poco apoyo que hay por parte de nuestro país hacia el cine documental, también limita mucho a éste, pues simplemente cuando hay un material listo para proyectarse no tiene la difusión como la que tienen películas de ficción, no se promueve el talento o esfuerzo mexicano.

Los documentales de Michael Moore tratan temas importantes, se lanza la información sin importar quién sea el atacado como, políticos, gente de gran poder, el sistema médico, el documentalista, debe arriesgarse con un tema, hacerlo para dar a conocer la verdad, que no sólo diga “esto está mal”, sino dar razones.

---

<sup>1</sup> Miquel Francés, *La producción de documental en la era digital*. Edit. Cátedra, 2003, p.29

El cine en México debe crecer y tener un mayor apoyo, tanto por la sociedad, como por los directores y productores conocidos que pudieran ayudar a promover este tipo de material audiovisual, para que con ello, se logre mostrar al mundo un material de calidad, no sólo para demostrar que México y su gente puede lograrlo, sino también para generar interés en nosotros mismos, y no sólo en películas.

La televisión abierta es otro medio que muestra la poca importancia que tiene el cine documental en México, pues rara vez trasmite en horario estelar un video documental, y cuando llega a hacerlo es en horario no estelar, pero no fuera la película de súper héroes del momento porque lo anuncian un mes antes y en cada tiempo libre que hay. Los únicos documentales que al parecer han tenido difusión, fueron *La marcha de los Pingüinos* de (Luc Jacket) y *Presunto culpable* de (Roberto Hernández) aunque éste último salió en cartelera en 2011, pero tras un corto plazo de exhibición, lo censuraron por usar un testimonio no autorizado y de ahí surgieron más problemas que obviamente no fueron favorecedores para este caso.

Un documental puede atraer más la atención del público que una película de ficción pues como sabemos la mayoría de las veces la realidad suele sobrepasar la ficción, sólo hay que saber manejarlo. Miquel Francés menciona que “La ficción tiene como vocación la construcción de una realidad, mientras que el documental tiene a su destrucción, a su enmascaramiento, porque filma y registra sólo las apariencias de la realidad”.<sup>2</sup>

Cuando vemos una película, nunca nos preguntamos sobre el trabajo que hay detrás de ésta. Sea el tema que sea, abarque el cine de ficción o de no ficción, todo requiere trabajo por ello es que los productos audiovisuales tardan meses o hasta años en realizarse, por ejemplo en el cine de ficción podemos

---

<sup>2</sup> Miquel Francés, *La producción de documental en la era digital*. Edit. Cátedra, 2003, p.8

encontrar cosas como un plátano machacado con colorante y miel puede causar el efecto de sesos al explotar una cabeza o encontrarnos con un caníbal en pleno manjar. Son estas pequeñas cosas, estos pequeños detalles que hacen al cine lo que es, un material audiovisual que atrae al espectador, a veces sacándolo de su realidad y explicándole el cómo suceden hechos o problemas únicos en el mundo.

## 1.2 Documental en México

Los documentales en nuestro país son escasos, tanto la producción como la proyección de los mismos, son escasas las actividades que promueven esta forma de cine. Dentro de las actividades que se realizan y promueven este género cinematográfico, se encuentra el Festival Internacional de Cine Documental de la Ciudad de México (DocsDF), el cual nació como una asociación sin fines de lucro en el año 2006 con el propósito de exhibir material de no ficción.

Aunque el propósito de este festival es la exhibición de documentales nacionales e internacionales, cubre la importante tarea de incitar al público y aficionados del cine de no ficción a participar en la creación de nuevos proyectos cinematográficos. Su importancia ha ido creciendo, tanto que se ha convertido en uno de los principales eventos en Iberoamérica, según su página oficial en Internet<sup>3</sup> que lo muestra mediante las siguientes cifras:

- Más de 249 000 asistentes.
- 1 346 documentales exhibidos.
- 3 087 proyecciones.
- Más de 800 invitados nacionales e internacionales.

---

<sup>3</sup> [www.docsdof.org](http://www.docsdof.org)

- Más de 1 400 participantes en el *DocsForum* (espacio encargado en la creación de cineastas y productores).
- 52 cortometrajes producidos en el *Reto DocsDF* (uno de productores de mas cortometrajes)
- Cerca de 1 630 notas publicadas en diversos medios de comunicación.
- Cerca de 80 colaboraciones con festivales nacionales e internacionales.
- Más de 200 espacios de exhibición en México e Iberoamérica.
- Casi 8 000 títulos en la *Videoteca DocsDF* (acervo que alberga más de ocho mil documentales).

Por otro lado tenemos el festival *Ambulante* el cual se fundó en 2005 por Gael García, Diego Luna, Pablo Cruz y Elena Fortes, dando como resultado una organización enfocada a distribuir documentales mexicanos.

*El Festival Ambulante A.C.*, se presenta cada año y con la colaboración de la CANANA que es una productora de cine y televisión fundada en 2005 y que abre las puertas al talento latinoamericano, Cinopolis y El Festival de Cine de Morelia, toman la misión de recorrer varios estados durante aproximadamente tres meses para dar a conocer el cine documental. En este festival se llevan a cabo varias actividades como seminarios, teatro documental, talleres, autocinema y presentación de documentales en el *Festival Iberoamericano de Cultura Musical, Vive Latino*.

*El Festival Ambulante* busca impulsar el intercambio cultural y sociológico mediante el Cine Documental, dándole las herramientas necesarias a los nuevos talentos, impulsándolos a seguir luchando por llevar a cabo sus ideales y materializarlos en forma de un material audiovisual que se pueda presentar en todo el mundo.

*El Festival Internacional de Cine de Morelia*, (aunque no se dedica principalmente al cine documental), promueve el nuevo talento mexicano e

incrementa la oferta cinematográfica, y también colabora con la actividad turística en el estado de Michoacán.

La Cineteca Nacional de México también incita al público a disfrutar del cine documental, pues en varias ocasiones transmite este género, e incluso –en ocasiones– invita a sus directores a las presentaciones en donde el público puede interactuar con ellos. Como podemos ver hay actividades que promueven el género documental, pero aún así necesita de mayor difusión, tanto en todas las cadenas de cines como en televisión abierta.

Es interesante ver otro tipo de películas, como de comedia, romance, ficción, pero no basta encerrarnos en ese mundo de fantasía donde siempre hay un final feliz, también hay que tener en cuenta que el mundo puede llegar a ser cruel, que hay casos sin resolver, que el ser humano se acaba el planeta en el que vivimos mediante la indiferencia, por ello, el cine documental tiene temas de sobra para continuar expandiéndose y depende de nosotros promoverlo.

### **1.3 Influencias**

Al hablar de temas que se tratan en otros medios, como escritos o televisivos, es un arma de doble filo pues se puede aclarar algún hecho reciente o aburrir al espectador con el mismo tema que se le presenta día a día –pero de diferente manera–, en diarios, en revistas, en televisión, en cine, “lo mejor es evitar temas que ya se han tratado antes...”<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Kevin J. Lindenmuth, Como hacer documentales. Acanto, p. 14

El documental *Sicko* de Michael Moore, habla del pésimo servicio médico estadounidense, un video muy crudo y real. Este documental aborda una tema social, da a conocer los problemas que hay en otros países, es interesante porque muestra el cambio cultural y sociológico de otro país, lo que hay más allá de la frontera mexicana. Pero ¿por qué las personas gustan más de películas de ficción que de los documentales? La respuesta es simple, no les gusta encontrarse con la realidad.

Michael M. no tiene miedo de enfrentar a las personas durante las entrevistas, ni de mostrar la información obtenida, y esto es requisito importante al hacer documentales. Por otro lado, no todos los documentales son una crítica social, existe material que da a conocer más allá de nosotros, como *La marcha de los pingüinos* de Luc Jacquet el cual es un que llamó mucho la atención de niños y adultos, la música que acompañó el producto final dio un toque tierno a la proyección, es un documental que supo manejar la información porque el pingüino es el que habla sobre su vida, mostrando de una forma creativa la importancia de preservar este planeta. .

El cine en general, es una proyección de ideas, de miedos, de sueños, de ilusiones, de acontecimientos. Por otra parte sin miedos no existirían las películas de terror, no habría un film que con mostrar un payaso hiciera temblar de miedo al público. Sin los sueños e ilusiones no habría películas que mostraran el amor “perfecto” con final feliz; o los sueños cumplidos de un futbolista, ni los trillados pobres que se convierten en ricos y que sin más logran tener todo lo que desean.

El cine es mágico, sobre todo el de ficción, pues se encarga de volver real –lo irreal– mientras que los documentales muestran lo que se vive día a día como: los avances y retrocesos científicos, las bacterias y virus que se crean y que se esconden bajo cortinas de humo, las injusticias que se viven, alrededor del mundo, así como los salarios decadentes, el problema de la educación, entre muchos más temas.



Una propuesta interesante es enseñar a los niños, que mediante un documental pueden aprender de forma divertida, pueden ver lo que los rodea, –y por este medio– hacer que el pequeño pueda crear conciencia de sus actos y acciones futuras. Tal vez mediante esto, y mediante las actividades culturales que se van desarrollando, podamos darles a los pequeños, las armas para no tener una sociedad callada, para que sientan interés por el cine y puedan crear y plasmar sus ideas mediante un documental.

## CAPÍTULO II. COSPLAY

El *cosplay*, tiene algunos años de haber surgido en México, en otros países es una actividad que tiene gran peso, sobre todo en su país natal, Japón. Consigo han surgido concursos nacionales e internacionales y convenciones que invitan a conocerlo y que premian el esfuerzo que requiere llevar a cabo la realización de un disfraz o su caracterización, por a continuación se hablará de todo lo que conlleva el *cosplay*.

### 2.1. Definición

La traducción textual de la palabra *cosplay*, se define como “costume” que significa disfraz, y “play” que se refiere a juego, dando como resultado, “juego de disfraces”, aunque para muchas personas es más que eso, es una forma de expresión, de vida, en el cual no importa la edad, sino la fascinación y admiración por representar un personaje de ficción en la vida real.

El juego de disfraces es la interpretación de un personaje de película, de series de televisión, de mangas, de comics, de anime y de caricaturas, mediante el uso de (vestimentas, maquillajes, y accesorios), incluso la actuación toma un papel importante durante los eventos especializados en el tema, como son las convenciones de comic y anime.

El fenómeno comenzó a desarrollarse cerca de los años 70's en Tokio, Japón, lugar de nacimiento de los mangas, que es el tipo de historieta típica en

Japón. El anime, generalmente se caracteriza por el gran tamaño que poseen los ojos de los personajes, cuerpos estilizados, cabello de colores, y están llenos de fantasía.

Existen páginas mundiales para que los *cosplayers* (que son las personas que practican esta actividad), se mantengan en contacto, una de ellas es [www.cosplay.com](http://www.cosplay.com), en donde conversan, comparten información para la confección de disfraces, elaboración de accesorios, comentar experiencias en convenciones, convivencias o sesiones fotográficas, se informa sobre exposiciones que se llevarán a cabo en los diferentes países, así como de los concursos en los mismos.

El *cosplay* es una actividad en la cual no se discrimina de ninguna forma, no importa la religión, el nivel socioeconómico, las inclinaciones políticas, las edades, las nacionalidades, el sexo, las discapacidades físicas ni el tono de piel. Por ello, el *cosplay* logra unir a todo tipo de personas, con un interés común, el cual es la caracterización de un personaje.

El interés, gusto y admiración por un personaje se demuestra en el juego de disfraces, cada traje y caracterización son diferentes, ya que, quien lo representa, tomará la importante tarea de decidir qué modificaciones requerirá el trabajo que está haciendo, si desea que sea lo más parecido –o no– a lo que representa.

En el *cosplay* mexicano existe mucha polémica acerca de la definición de esta palabra, sobre todo por parte de los que practican dicho hobby. Para algunas personas, como su traducción lo dice, es sólo un juego que pueden llevar a cabo con materiales comunes, incluso con prendas de vestir de uso diario, adornadas en ocasiones con pelucas o lentes de contacto. Para otros no sólo es un juego, es una actividad en la que entregan toda su pasión y la expresan mediante el uso de kilos de maquillaje, telas raras y costosas incluso en ocasiones importadas, lentes de contacto de origen coreano o asiático y pelucas de llamativos colores y

costosos materiales, hasta zapatos que sólo se pueden obtener comprándolos desde el país de oriente.

Con el paso del tiempo, quienes llevaban a cabo esta actividad y se desvivían por realizarla, comenzaron a mostrar su molestia e inconformidad porque algunas personas no tomaban en serio su hobby y que les causó molestia el que chicas vestidas con orejas y cola de gato fueran llamadas cosplayers.

Los eventos de anime, manga y comic como *La Mole*, que fue una de las primeras convenciones en nuestro país y que ahora forma parte de una convención internacional que son la *Comic Con* y la *TNT* igualmente de los primeros eventos relacionados con el manga y anime en México, y que se ha vuelto sede para elegir el equipo representante de nuestro país, para participar en el *World Cosplay Summit Japón*, (el concurso internacional de *cosplay*), notaron la molestia de sus consumidores y en lugar de dar el beneficio a los disfrazados de entrar gratis, pusieron una promoción de entrada 2 x 1 donde no se tomaría en cuenta si el traje carecía de complejidad.

Los beneficios que otorgaban las convenciones como 2 x 1 y precios más bajos en las entradas de los eventos comenzaron a venir impresos en las revistas de comic, manga y anime, como la revista *VK!* (Virtual Kids! De Mina editores) o *Conexión Manga* (de grupo editorial Editoposter), aunque también llegaban a aparecer este tipo de promociones en revistas de videojuegos.

A pesar de ello la situación no ha cambiado mucho, aunque los precios han incrementado y la entrada a los *cosplayers* la cobran, siguen apareciendo personas con ropa común y algún accesorio de anime y mencionan ser *cosplayer*, lo injusto es que cuando aparece un *cosplay* con un disfraz impresionante, no se le reconoce su trabajo y se le trata por igual, pero como en todo, siempre habrá inconformidades e injusticias, es por esto que ahora con la red social *Facebook*, se han creado grupos que se dedican a criticar el *cosplay*.

Existen diferentes tipos de *cosplayers*, –desde los que realizan toda la vestimenta que utilizan– es decir, los que la hacen a mano o en máquina de coser, hasta los que la mandan a hacer con *cosplayers* que se dediquen a eso o con modistas, costureras o personas que sepan de confección y costura, (pero encargándose ellos mismos de los detalles).

Algunas personas opinan que ser *cosplayer* es hacer el trabajo tu mismo, (la elaboración del traje, estilización de pelucas, creación de armaduras y accesorios), pero no es así, el *cosplay* es más que eso, es tomar los elementos que realizan, mezclarlos con los que han mandado a confeccionar, para darle vida al personaje que han elegido, obviamente dando el crédito correspondiente a las personas que han manufacturado el trabajo y así llegar a ser ese súper héroe o heroína, dar la ilusión de que un personaje de ficción ha pasado a ser real.

Los trajes pueden ser sencillos o complicados esto es a elegir. Dentro de los más sencillos se encuentran los de colegialas, pues muchas de las series de anime cuentan con esta característica de llevar minifalda y blusa blanca con el cuello similar al del traje de marinero, a veces complementado por un saco. Otros más laboriosos pueden ser enormes vestidos de 15 a 20 metros de tela, levantados por una enorme crinolina, como los vestidos de princesas Disney, o pesadas armaduras como los guerreros de videojuegos o personajes de comics como *Iron Man*, en ocasiones los hay hechos con foamy o en otras con fibra de vidrio. Sea cual sea el personaje, la mayoría llevan accesorios, todo depende de la imaginación de cada quien.

Los accesorios son diversos, pero son lo que representan al personaje caracterizado, por ejemplo, al realizar un *cosplay* de *Batman* personaje creado por Bob Kane y Kill Finger, comenzando como una historieta bajo la autoría de *DC Comics* y llegando a la pantalla chica y grande manteniéndose aún vigente, no se puede dejar de incluir un murciélago –tanto en el traje como en las cuchillas–. Al realizar un *cosplay* de “Goku” personaje principal de *Dragon Ball* escrito por Akira

Toriyama publicado en 1984, no se puede olvidar el peinado voluminoso que lo caracteriza, ni el dogi, el traje naranja que siempre trae puesto *Goku* con el *kanji kame* (亀) insignia que hace referencia al primer lugar donde comenzó su entrenamiento, que fue en *kame house*, a lo largo de la historia este kanji toma diferentes significados, recordando que un *kanji* es un ideograma el cual cumple la función (en el idioma japonés) de dar significado, el cual suele depender también del contexto. Por ello, el ingenio es el arma principal, en los accesorios debe ser notable pues hay personas que realizan sus propios accesorios como: collares, dijes, aretes, pulseras, espadas, armas de fuego, báculos, sombreros, coronas, diademas, dependiendo del personaje.

Dentro de los accesorios más laboriosos se encuentran las armas, armaduras y báculos, algunos los mandan a hacer ya sea para ahorrarse el trabajo, porque son complejos o porque quieren tener un complemento que se vea real. Alfredo Medina, es uno de los *cosplayers* que se especializa en la elaboración de armas, quien mediante la práctica ha aprendido a mezclar varios materiales como madera, plásticos, y metal, para crear algunos de los complementos más reales en el ámbito *cosplay* y aunque sus costos pueden sonar un poco elevados, vale la pena ya que son sumamente detallados.

El cabello propio para algunas mujeres es sumamente importante, desde la forma de cuidarlo hasta el cómo arreglarlo, pues bien, para un *cosplayer* es aún más importante, por ser parte icónica al caracterizar a un personaje de ficción, si el cabello no está bien estilizado puede perder la esencia la caracterización que se esté realizando.

En ocasiones los peinados son sorprendentes, todo un reto por ejemplo, las complicadas coletas de *Sailor Moon*, serie creada por Naoko Takeuchi en el año de 1992, las cuales se caracterizan por tener dos chongos, similares a bombones en la parte superior de las coletas de las cuales nace el cabello largo que llega

casi a las pantorrillas. En los hombres hay personajes complejos como el de *Goku* de *Dragon Ball Z*, es un reto más grande, pues hay que estilizar el cabello artificial a cierta altura, ciertas direcciones y esto se dificulta mas porque la raíz tejida se puede llegar a notar, el lograr este estilizado puede tomar horas, días, y kilos de gel, cientos de cabellos sintéticos arrancados, más varios minutos de desesperación.

La desventaja de peinar o usar peluca es que no dura, y al estilizarla una y otra vez puede llegar a dejar a alguien sin cabello, las puntas comienzan a maltratarse, se enredan fácilmente y más si son largas, el lavado debe ser con cuidado y con materiales específicos, por ello quien no sabe manejar una peluca puede llegar a estropearla. Es por esto que en el medio *cosplay*, ya hay varias personas que se dedican al estilizado de pelucas, y pueden conseguir peinados impresionantes. Una de estas personas es Rosaura Vidal Tamayo, mejor conocida en el mundo *cosplay* como “Hitomi” o “tía pelucas”, ella se encarga de restauración, peinado y tinturado de las mismas.

Para las personas que tiene los medios económicos para gastar en esta actividad, hay tiendas vía on line que se dedican a pedir pelucas al extranjeras con los peinados más parecidos a los personajes de moda, por lo tanto, toda caracterización implica gastos, en cuanto a las armas más pequeñas y económicas el precio está cerca de los \$700.00 pesos, por una espada sencilla (costo dado por Alfredo Medina), existen otras personas que se dedican a lo mismo y el precio podría ser menor, pero los detalles que implica un accesorio no serian iguales, pues la experiencia en la elaboración de dichos elementos es diferente y Alfredo ha sido reconocido por agregar los detalles propios de complementos de *cosplay*.

En cuanto al estilizado de pelucas el precio puede estar cerca de los \$200.00 pesos e igualmente hay muchas personas que se dedican a esto, sólo que la calidad del terminado no es lo mismo que con alguien que lleva haciéndolo

por años como Rosaura Vidal. Aún así todo se vale, a veces por cuestión económica se les pide este tipo de trabajo a personas que cobran menos o incluso algunas, en lugar de comprar pelucas, elaboran las propias con rafia o estambre, pero la verdad la calidad decae y al mismo tiempo el respeto de los demás *cosplayers*, además hoy en día con las tiendas en línea se pueden encontrar pelucas a precios económicos y de buena calidad.

Dentro de los *cosplayers* más reconocidos se encuentra Francesca Dani, de procedencia Italiana, fue de las primeras *cosplayers* que se le invitó a convenciones fuera de su país natal, ha realizado visitas a casi todo el mundo presentando sus diferentes *cosplay*, dando pequeñas conferencias de confección, maquillaje y promocionando su material audiovisual que consta de pequeñas entrevistas, tutoriales, entre material que ella desea compartir con sus fans. También ha sido reconocida por resaltar en el mundo del modelaje y pasar a ser una de las modelos más famosas en Italia que se inició en el *cosplay*.<sup>5</sup>, demostrando que el esfuerzo y dedicación que le dedicó a este hobby la ha llevado a atravesar las fronteras de su país y también la ayudó a desarrollar otro tipo de talento en el modelaje.

En nuestro país en las diferentes convenciones que se realizan, podemos encontrar a personalidades que practican esta actividad, pertenecientes a diferentes partes del mundo, así como nuestros principales representantes viajan a otros países para mostrar que México también cuenta con un buen nivel de *cosplay*.

Generalmente las convenciones a donde asiste personalidades extranjeras es a la convención conocida como “*Expo TNT*” que se realiza en el Distrito Federal, en el centro de convenciones Tlatelolco, que en cada edición su equipo encargado del área de *cosplay*, contacta a *cosplayers* destacados o que el público

---

<sup>5</sup> [www.francescadani.com](http://www.francescadani.com)



desea ver, (obteniendo la información, mediante encuestas que se realizan por páginas sociales como Facebook y twitter).

## 2.2 Cosplayer

Existen diferentes opiniones acerca del tema *cosplayer*, puesto que unos mencionan que –es la persona que se disfraza de un personaje de ficción perteneciente al anime, comic, cine o televisión–, mientras que otros lo definen como: –la persona que interpreta a un personaje–, y aunque parezca igual, no es lo mismo. Hay *cosplayers* que se dedican a hacer el disfraz de cierto personaje y portarlo durante una convención o fuera de ella, pero al momento en que la gente comienza a tomar fotografías de su trabajo, olvida la representación del personaje.

Al interpretar un personaje conocido, como *Candy Candy*, debe mostrarse, tierna, linda, con una imagen de niña, no puede salir con una cara de aburrída, o con un vestuario provocativo, las poses deben hacer alusión a alguna escena o característica de esta niña, por eso algunos *cosplayers* mencionan que no es el sólo ponerse un traje, sino también se debe interpretar al personaje hasta en el más mínimo detalle. Ser *cosplayer* es más que ponerse un traje, es “ser” el personaje, creer que por ese minuto, hora, día, eres la persona, el animal o la criatura que estás interpretando, creer que tienes poderes, y que con un báculo puedes salvar el mundo.

Algunas personas, –en la niñez– imaginan ser el héroe o heroína del que gustan, en ocasiones son personas del mundo real, como policías, bomberos, marinos, es decir los cuales realmente se pueden ser, pero cuando es un ser fantástico como *Batman*, *Súper Man*, *Spider Man*, *La Mujer Maravilla* o *Sailor Moon*, el sueño se vuelve realidad sólo al ponerse el traje y al ver que las personas admiran su trabajo, reconocen al personaje y quieren tomarse fotos con

él, en ese momento sí se convierten en el héroe o heroína soñado. Uno de los motivos para ser *cosplayer* es el gusto por usar una prenda que a alguien le agrada, ver un vestido o traje de alguna serie y crearlo, complementando el disfraz con los accesorios.

El tema de la confección de un *cosplay* causa polémica entre los *cosplayers*, en los reportajes de la cadena azteca o televisa, la mayoría mencionan realizar sus *cosplay* ellos mismos, pero esto no siempre es verdad, en las convenciones –e incluso por internet– se puede encontrar venta de *cosplay* casi de todos los personajes de anime, cine y tv.

Algunas personas afirman que el adquirir el *cosplay* –es decir– comprarlo, ya no es hacer *cosplay*, mientras que otros dicen que sí. Gracias a este trabajo se ha llegado a considerar que todo se vale en el *cosplay*, menos adjudicar el crédito de otra persona, admitir que es comprado, que no lo realizaron completamente, hablar con la verdad y portarlo con orgullo.

En el caso de Japón, (lugar de origen del *cosplay*) hay cientos de tiendas comerciales donde se venden disfraces de diversos personajes de ficción, películas, series, animes, caricaturas incluso estadounidenses, y ahí cualquiera puede adquirir un disfraz bien realizado e incluso hasta los accesorios. La venta de *cosplay* en Japón es algo tan común como aparecer con los disfraces en las calles, incluso las chicas conocidas como “Lolitas” (mujeres disfrazadas de muñecas, con amplios vestidos, zapatos de plataforma y accesorios tiernos y grandes) suelen pasear por las calles como si fuera ropa normal y así lo ven las personas a su alrededor.

Por otro lado, aquí en nuestro país, si se ve a alguien así no nos parece nada normal, incluso hasta podemos asustarnos cuando vemos a un payaso por la calle, estamos acostumbrados sólo a las botargas. Un ejemplo claro de esto son las estatuas vivientes que últimamente se han puesto de moda en el centro

histórico de la Ciudad de México, que al principio comenzaron por presentar personas pintadas de colores (plateado, dorado y blanco), ahora se ha expandido esto y hay botargas de personajes famosos como *Buzz Light Year* (personaje de *Toy Story*, Disney Pixar), o el famoso *Chavo del ocho* (personaje creado por *Chespirito* para la empresa Televisa, cerca de los años 70's).

Las estatuas vivientes tienen un propósito diferente a los *cosplayers*, ellos lo hacen por tener una remuneración económica, en sí venden su imagen, mientras que un *cosplayer* no pide ningún tipo de remuneración por permitir que le tomen una foto, además que las estatuas vivientes comenzaron por ser personajes originales creados por quienes los portaban y el *cosplay* se basa principalmente en un personaje ya existente. Otra diferencia es que las estatuas vivientes se encuentran en determinado tiempo en los lugares turísticos de la Ciudad de México y deben contar con un permiso para ello mientras que los *cosplayers* portan su disfraz en convenciones.

En convenciones de manga, anime y videojuegos, el *cosplayer* se presenta para que la gente que conozca el personaje, admire su trabajo, las personas que se toman fotografías con él, no le da más que las gracias y una sonrisa y eso para el *cosplayer* es más que suficiente pues sabe que han reconocido su trabajo. Esa es una de las características de estas personas que se dedica a su hobby por admiración y no por una remuneración económica, también se encuentra el *cosmaker* del cual se hablará más adelante.

En resumen el *cosplayer* es el que se disfraza de su personaje favorito, en ocasiones el no realiza en su totalidad el disfraz, acude a un sastre, modista, costurera, en cuanto a las armas puede fabricarlas el mismo o acudir a personas que se dediquen a realizarlas como Alfredo Medina mencionado anteriormente.

Por otro lado el *cosmaker* (como su traducción lo indica proviene de *cos* o *costume* haciendo referencia al traje y *maker* y su traducción que significa: hacer),

es el que se dedica a realizar el *cosplay* (la hechura y confección de su disfraz), se ocupa de todos los detalles tanto de su disfraz de otros *cosplayers* y obviamente cobra por ello. Dentro de las *cosplayers* más conocidas se encuentra Julian, “Puchy” –como la llaman–, quien es *cosplayer* y *cosmaker*, lleva más de diez años aproximadamente dedicándose a esto. A nivel nacional es conocida e invitada a diferentes convenciones con el fin de admirar su trabajo.

El maquillaje es un punto esencial en el *cosplay*, incluso existen varios tutoriales en las páginas de internet que te enseñan a obtener los ojos o el color de piel de los personajes de anime y videojuegos los cuales son sumamente difíciles. Es importante porque la mayoría de los personajes son de tez clara y los mexicanos solemos tener un tono apiñonado, entonces el chiste es aclarar la piel, agrandar los ojos, darle profundidad a la mirada, enfatizar expresiones y claro, dentro de esto, entra el cambiar el color de los ojos pues es raro el personaje que tiene los ojos café oscuro o negro, que es el color común.

Algunos disfraces requieren prótesis, como narices, orejas de elfo, cuernos, entre otros, además de cicatrices utilizados para los personajes que se encuentran en constante batalla, pero dentro de las prótesis más comunes se encuentran los senos postizos, generalmente creados de látex.

### **2.3.- Crossplayer**

Existe otra derivación del *cosplay*, –los *crossplayers*–, los cuales son personas que igualmente se disfrazan de personajes de manga, cine y anime pero de su sexo opuesto, (respetando el sexo de cada persona). En nuestro país la tendencia *crossplayer* se ha dado cada vez más, encontrando en varias convenciones mujeres disfrazadas de los chicos más guapos de las series del momento, (y

aunque son pocos) también encontramos chicos vestidos de chicas, por ejemplo, Moka Luna ha caracterizado su trabajo por caracterizarse de personajes masculinos, siendo ella una chica, entre sus personajes más representativos encontramos a Luigi de Mario Bros y Link de Legend of Zelda, ambos impecables y haciendo la caracterización de un chico.

Los retos de un cosplayer recae en ocultar las partes que caracterizan a una mujer o un hombre, el pasar de una persona femenina a un masculino suele ser sencillo, con resorte o vendas suele solucionarse el principal problema de las mujeres que es ocultar el busto, pero cuando los hombres desean hacer un disfraz sexy de una mujer, realmente lo hacen bien, para esto suelen utilizar látex, si el escote es pronunciado y sólo relleno (si no se requiere de un escote).

Esta derivación del *cosplay* no marca una tendencia sexual sino el deseo de interpretar a un personaje distinto, incluso algunos lo han llegado a tomar como un reto, para dar a demostrar que su trabajo es tan bueno que los confunden realmente con el sexo opuesto. El ser mujer y lucir atractivo como un hombre parece fácil, pero puede no serlo, “Puchy” en su blog<sup>6</sup>, menciona algunos tips para que las chicas puedan practicar el *crossplay* sin problemas.

En cuanto a los hombres, puede ser un poco más complicado, pues como la mayoría son de facciones más toscas (que una mujer) deben acudir al maquillaje de forma más marcada para eliminar las facciones que no van, así como eliminar la pena de utilizar faldas, escotes, entre otros.

Existe una página en la cual se pueden encontrar varios ejemplos de *crossplay*, uno de ellos es la brasileña conocida en el mundo del *cosplay* como Yukilefay, quién presentó a *Sesshomaru* (de la serie *Inuyasha* de Rumiko

---

<sup>6</sup> <http://puchyslove.blogspot.com>

Takaheshi), y a *Orochimaru* (de la serie *Naruto* de Masashi Kishimoto y adaptada al anime por Hayato Date), por mencionar a algunos.

## 2.4 Origen del cosplay

Se inició aproximadamente en los años 70's, en Japón, en una convención que se llevaba a cabo en la ciudad de Tokio, la gente comenzó a disfrazarse de sus personajes favoritos y de ahí surgió esta actividad, provocando una expansión mundial que poco a poco se va amplió.

Existen algunos mitos sobre el origen del *cosplayer*, uno de ellos es que en 1978, un juez confundió a una persona disfrazada de una novela, con un el personaje de un anime. Otro mito es que en el año de 1984, Nobuyuki Takashi (director y productor de cine, de origen japonés), asistió a una convención en Los Ángeles y se sorprendió al ver gente disfrazada de personajes de Ciencia Ficción y en ese momento los nombro *cosplayers*, convirtiéndose así en el creador de la actividad que muchos jóvenes realizan hoy en día.

El dar una fecha exacta, especificando mes y año del origen de esta actividad es un poco difícil pues no se sabe quien fue la primer persona caracterizada de un personaje de anime, manga o video juegos, incluso no se sabe si fue precisamente en Japón o sucedió en cualquier otra parte del mundo, tal vez porque no tomó mucha importancia cuando surgió este hobby y por ello ese tipo de datos han pasado desapercibidos.

### 2.4.1 Cosplay en México

Comenzó con la llegada de las convenciones de Comics, entre los años de 1986 y 1990, que vino en conjunto con la proyección por televisión abierta de la Serie *Dragon Ball* en Canal cinco. Octavio Carranza, organizador de *Expo TNT*, (una de las principales convenciones dentro del Distrito Federal), en una entrevista, comentó que dentro de las primeras convenciones que se realizaron se encuentran, *Poca Roca*, *la Conque* y *La Mole*, siendo esta última de gran importancia en la ciudad.

Algunos *cosplayers* entrevistados, comentan que cuando conocieron esta actividad ni siquiera se le conocía como *cosplay*, sino como disfraz, porque los concursos que se realizaban eran precisamente de disfraces, es hace aproximadamente seis años cuando apenas se le empezaba a llamar *cosplay* a esta actividad.

El *cosplay* ha adquirido importancia a través del tiempo, en la actualidad suelen ser más complejos y esto es bueno, ya que quiere decir que se está incrementando la calidad de confección del producto a presentar, se toman más enserio las poses y la caracterización, pero por otro lado, –en algunos casos– ha perdido el objetivo principal que era el divertirse y ahora muchos lo hacen para competir.

El *cosplay* en el Distrito Federal es bueno, pero en otros estados también se encuentran personas que demuestran su entrega y perfección por ejemplo, Valentina Hernández proveniente de un pequeño pueblo de Jalisco, quien muestra excelentes trabajos, elaborados por ella misma, los detalles en ellos son impresionantes, demuestra que el talento mexicano –en cuanto al *cosplay*– se puede encontrar en cualquier parte de la república.

## 2.5 Cosplay Internacional

Dentro del *cosplay* internacional encontramos a grandes personalidades que muestran interés en esta actividad y que gracias a ella –o con ayuda de esta– se han podido dar a conocer en otros medios como espectáculos, modelaje, entre otros. Una de estas personalidades es Francesca Dani quien inició hace más de doce años en el mundo del *cosplay*, ella estudió diseño de modas y para pagarse la carrera comenzó a trabajar en el modelaje.

En la página personal de Internet de Francesca Dani, se puede observar que no tiene límites, ha crecido cada vez más gracias a sus caracterizaciones, Francesca ha tenido sesiones fotográficas con *cosplay*, con ropa de marcas conocidas, así como con lencería y vestuarios propios. Es una persona que ha sabido explotar su belleza, tanto en las sesiones fotográficas como en la confección de sus vestuarios, pues son originales, detallados, y los accesorios son creados por ella misma y todos los vestuarios le van bien. En su página menciona que no ha sido todo fácil, que ha recibido críticas, elogios, pero que aún así ha seguido adelante, es conocida mundialmente, –más como modelo–, pero inició por el *cosplay*.

Francesca Dani se ha presentado en convenciones a nivel mundial, como invitada especial, como un ejemplo a seguir para cientos de *cosplayers*, tiene talento y belleza. Después de haber destacado en el mundo del *cosplay*, se ha dedicado al modelaje en su país natal Italia, y aunque esta actividad le lleva tiempo, no ha dejado de realizar *cosplay*. Esta *cosplayer*, es también *cosmaker*, realiza además sus armaduras y siempre viaja con personal especializado que la fotografía, es un ejemplo a seguir para varios *cosplayers*, pues hace una actividad que le apasiona y ha llegado a convertirse en un personaje mundial.



En México llegó a ser nombrada “La reina de los geeks”, por la revista *Maxim*, edición del mes de mayo de 2007, y es que los seguidores que tiene a nivel mundial son demasiados. Los geeks son aficionados de la tecnología e informática, pero en ocasiones también se les asocia con los frikis, a quienes se les conoce por llevar a cabo actividades fuera de lo común como el *cosplay*, (aunque hay cierto disgusto por la relación entre esta palabra y los *cosplayers*), ya que la tendencia *cosplay* no se desvía hacia una vestimenta inusual, sino hacia una caracterización.

Naturalmente, como el *cosplay* surgió primero en otros países antes que en México, existen más *cosplayers* internacionales. Estos se van dando a conocer dentro de los concursos internacionales como el *World Cosplay Summit* (WCS) que se realiza cada año en Nagoya, Japón y que reúne a los mejores *cosplayers* del mundo para competir. Este concurso se lleva a cabo mediante eliminatorias individuales de los diferentes países que participan, (17 hasta el momento) y cada país se encarga de realizar concursos y mandar a los mejores *cosplayers* que se hayan presentado, esto en cuanto a confección, originalidad, performance o actuación. El jurado debe de ser realmente exigente para que los representantes hagan un buen trabajo en el lugar donde surgió el *cosplay*, sobre todo porque durante la estancia de éstos en Japón, se realiza un desfile donde se dan a conocer los finalistas de los diferentes países.

El *World Cosplay Summit*, comenzó en el 2003, en Osu, Japón e invitando sólo a tres países: Italia, Francia y Alemania, sin omitir la participación de Japón. En 2004 se llevó a cabo en el mismo lugar sólo que esta vez se agregó a participantes de Estados Unidos. Para 2005 se incorporó España. En 2006 se unieron China, Brasil, Tailandia y Singapur. Para 2007 llegó la oportunidad de México, Corea y Dinamarca. 2009 se agregaron dos países más: Australia y Finlandia. Finalmente en 2011, Malasia y Holanda.

El evento comenzó como algo pequeño, algo para difundir esta cultura y entrelazar a diferentes países con esta actividad, pero con el tiempo ha crecido mucho, el WCS consta de varias actividades, (sesiones fotográficas y desfiles, entre otros) para que las personas de la tierra del “Sol Naciente” admire el trabajo no sólo de su gente, sino de todo el mundo, tras una actividad que nació en su país.

Al hablar de *cosplay* internacional, puede sonar con mas pomposidad, y así generar más interés por la sola palabra, pero en México hay mucho talento, *cosplayers* que dejan la vida en sus disfraces –y lo demuestran– en cada participación, cada vez que realizan un nuevo disfraz, cada vez que muestran lo que para ellos significa *cosplay*.

## 2.6 Cosplay Nacional

Dentro del *cosplay* nacional, se encuentran cientos de personas, hace aproximadamente quince años o más, esto no se conocía, los pioneros comenzaron con trabajos sencillos como uniformes de colegialas, chicas gato (*neko girls*), de hecho al principio ni siquiera se conocía como *cosplay*, sino que era un simple “disfraz”. Dentro de los iniciadores del *cosplay* está Jessica Inglaterra Martínez Reyes, que lleva quince años practicando en esta actividad, es una de las primeras que se dio a conocer en las convenciones. Verónica Julian (*Puchy*), es otra de las *cosplayers* más “antiguas”, lleva cerca de once años realizando disfraces –tanto para uso propio– como para novatos que le piden ayuda o que admiran su trabajo y le piden que les realice su disfraz.

Inglaterra y Verónica son algunas de las que dieron los primeros pasos al *cosplay* en México, –por otro lado– también hay *cosplayers* que han sido

reconocidos en todo México por su desempeño, por ejemplo, Alin y Tersa, –regiomontanas–, quienes han realizado diversos *cosplay* y han estado en diferentes convenciones a lo largo del país, pero que también fueron unas de las primeras en participar en el *World Cosplay Summit* en 2008 representando a México en Japón.

Mediante las páginas sociales como facebook, twitter, y deviantart, –entre otras–, se pueden encontrar a *cosplayers* de otros estados. Como es el caso de Itzu y Franco, pareja de jóvenes de Guadalajara que en varias ocasiones han estado en el Distrito Federal participando en los diferentes concursos que se realizan de *cosplay*, principalmente en las eliminatorias del *World Cosplay Summit* en México. En Jalisco –también– se encuentran Fira, Paty, y Valentina, esta última seleccionada para representar a México en el Summit de Japón (de este año) junto con Alfredo Medina (*cosplayer* que se ha desenvuelto en esta actividad años atrás).

En fin, si se revisará estado por estado se encontraría con *cosplayers* que son importantes tanto en su lugar de origen como en sus alrededores, ya que –al igual que los internacionales–, cada uno de ellos realiza su mejor esfuerzo para que los demás, lo reconozcan (y que él mismo) este orgulloso de su trabajo. Además el *cosplay* es una actividad que se ha expandido rápidamente y en los últimos años más personas han adoptado este hobby y en cada convención hay gente nueva, con nuevas propuestas y con muy buenos disfraces.

### **2.6.1 Distrito Federal**

Las convenciones más reconocidas en México, son *La mole* y *TNT*, han surgido otras propuestas pero realmente no han dado mucho éxito, al principio ambas

convenciones reconocían el trabajo del *cosplayer*, permitiéndole entrar sin pagar, es decir (no había ningún tipo de costo), después se comenzó a cobrar al “dos por uno”, y más tarde, incrementó su costo. Muchos *cosplayers* estuvieron en desacuerdo con ello, pues los que realmente les dedicaban tiempo, dinero y esfuerzo a su disfraz, les parecía injusto esto, pero lamentablemente eso no cambió nada.

*El concurso Latinoamericano de cosplay* en la Ciudad de México es una nueva propuesta para promover el cosplay, el cual se llevó a cabo el 27 de noviembre de 2011. Esto es el *cosplay*, una forma de expresión que mediante eventos alrededor del mundo logra albergar personas con los mismos intereses y gustos, luchando por sobresalir en un mundo de caracterización, en dónde día a día surge mejor talento, con nuevas expectativas y tratando de lograr la perfección.

### **CAPÍTULO III. VIDEO DOCUMENTAL: COSPLAY, MÁS QUE UN SIMPLE DISFRAZ.**

En este capítulo se hablará sobre la realización del video documental para este trabajo (de inicio a fin), mostrando el proceso de producción del mismo, hablando de la razón por la cual se decidió abarcar este tema y lo que conllevó hacer este producto audiovisual.

Con la realización de este trabajo se aprendió que el cine documental es muy complejo, ya que, no sólo se necesita conocer el tema que se va a exponer, sino que también se necesita asegurar todo el material que se desea utilizar, pues en el camino se presentan diferentes obstáculos, como cancelaciones de talento, de entrevistas, el no encontrar los escenarios adecuados para el tema y conseguir los permisos para realizar la grabación en los mismos, entre otras cosas.

El proyecto inició como un documental de observación, girando en torno a uno de los talentos, pero en el tiempo que se pretendía iniciar la grabación, Televisa –en su programa *La Rosa de Guadalupe*–, transmitió el capítulo relacionado con el *cosplay*, el cual causó gran polémica entre los que practicaban esta actividad (o que la conocían), situación que ocasionó cambiar el tipo de documental a realizar.

Las redes sociales fueron el punto de partida, hubo molestia por parte de varias personas por el mal manejo de información que se dio en dicho programa, (respecto al tema), esto fue lo que nos llevó a ver ese capítulo en el cual –efectivamente– se notaba no había investigación de ningún tipo.

El primer paso fue que mediante *Facebook*, se realizaron preguntas abiertas en algunos grupos de anime y *cosplay*, como: ¿qué les gustaría saber del *cosplay*?, ¿a quiénes consideraban como los mejores?, ¿qué pensaban de esta actividad?, y cosas relacionadas al tema. Y es así, como partió este proyecto.

### 3.1 Proyecto

Se llevo a cabo un video documental en el cual se hablo del tema *cosplay* (o juego de disfraces), donde se abarcó sobre sus orígenes, (tanto en el extranjero como en México), se entrevistó a algunos de los principales representantes de México y para con ello crear el interés en los espectadores que vean este documental.

El proyecto se llevó a cabo durante algunos meses, por la complejidad de la toma de imágenes, puesto que donde se lleva a cabo esta actividad es en las convenciones de manga, anime o videojuegos, y estas son realizadas dos veces por año (o en ocasiones una), algunos entrevistados tienen varias actividades fuera de su estado natal –y por ello– las grabaciones se adecuaron a ellos.

Los testimonios fueron obtenidos de los especialistas en accesorios, (como en creación de armas y pelucas), y de *cosplayers* que algunas personas consideran los mejores, ya sea por el tiempo que llevan practicando esta actividad, por el grado de complejidad en sus disfraces, o por ser ganadores de los concursos internacionales como el *World Cosplay Summit*.

En cuanto a las páginas de Internet se revisaron las internacionales, como la <http://www.cosplay.com>, que es una de las principales comunidades sociales que alberga a miles de *cosplayers* de todo el mundo. También redes sociales destinadas a los *cosplayers* como: <http://www.cospace.com> en donde ellos

mismos exponen sus trabajos y entablan conversaciones con personas de todo el mundo, y la <http://www.facebook.com> donde la comunidad de *cosplayers* se ha extendido y se han dado a conocer concursos (vía on line), de convenciones a nivel mundial, eventos locales, entre otros. Existen más redes sociales y páginas de internet destinadas a esta actividad, algunos foros de anime que incluyen secciones destinadas a esto, de donde también se tomó información.

### 3.1.1 Tema

Cosplay es una palabra que para muchas personas pueden no significar nada, para algunos es un hobby algo costoso y para otros es parte de un estilo de vida que han adoptado, la cual les ha dejado experiencias buenas y malas, a algunos les ha ayudado a desenvolverse, conocer gente con sus mismo gustos.

Este documental se realizó con el propósito de dar a conocer este tema, y todo lo que significa para las personas que practican, admiran y aprecian esta actividad, lo que recae con la adopción de esta forma de vida, –porque para los que es importante–, requiere de esfuerzo, dinero y mucha dedicación.

Al inicio del la investigación se menciona que el *cosplay* viene de el arte del disfraz, de la caracterización de un personaje, la cual cuando se realiza como se debe, es bastante difícil lograr caracterizar al personaje con un buen vestuario, que cumpla con los detalles del original, contar con los accesorios y materiales que utiliza el mismo, y el proceso de confección, y preparación, requieren tiempo, dinero y (obviamente), perfección.

En Internet se encuentra la definición de la palabra *cosplay* que se deriva de costume play que significa, –juego de disfraces–, pero a lo largo del tiempo se

han encontrado discrepancias en cuanto a esto. Algunas personas afirman que es eso, –jugar con el vestuario– para caracterizar a un personaje, mientras que otras mencionan que es, el interpretarlo, el actuar como ese personaje que se eligió (al momento en el que se concursó, y le toman foto o video), algunos lo toman como una forma de vida, otros como un hobby y otros como parte de un negocio.

Las convenciones de comic y anime, llegaron a México aproximadamente entre 1986 y 1990, –y con ello– esta extraña actividad del disfraz, que rápidamente se esparció por el país. Las convenciones al principio eran sencillas, pero conforme fueron creciendo fue avanzando el *cosplay*.

Algunas personas que apenas adoptan esta actividad aún no entienden el significado de este hobby, pues lo que muchos buscan es la fama y divertirse, para hacer amigos y desestresarse un rato del mundo del trabajo, la escuela y sentirse en una caricatura.

### **3.1.2.- Justificación**

Se decidió hacer este video por el hecho de que para muchas personas los documentales son algo aburridos, creen que sólo es información y cifras sin sentido, sin una forma atractiva de mostrarlos.

En cuanto al tema, se escogió, porque es muy interesante, pero poco conocido. En programas de televisión se ha manejado información sobre el *cosplay* erróneamente, se refieren a estos, como nerds, personas raras y sin oficio ni beneficio, pero lo que no explican es todo el trabajo y la importancia que implica adquirir este hobby –que se dice– aumenta la creatividad. Por ello, en este documental se explican las características e importancia del *cosplay*, y se busca



acercar a la gente, que se interesen por esta actividad, que no se cierren, ni critiquen, que respeten y acepten los diferentes gustos de las personas.

### **3.1.3 Objetivo**

El objetivo de este trabajo es que mediante la realización de un video documental, dar a conocer todo lo relacionado con la actividad llamada *cosplay* que se ha llevado a cabo en México desde hace ya algunos años. Localizar a los principales *cosplayers* de nuestro país y que nos expliquen esta actividad según sus diferentes puntos de vista, las razones que los llevo a esto, y lo que ha implicado en sus vidas, sus cambios, y sus experiencias.

Mediante la toma de imágenes, se espera captar la atención del público hacia esta actividad denominada *cosplay*, que el público se anime a asistir a las convenciones donde se practica, que se interesen por ésta, y respeten –tanto a la actividad– como a quienes la realizan.

También se pretende dar a conocer el trabajo del *cosplayers* y a las personas que realmente son llamados así, mostrar que no es sólo hacer un disfraz, sino caracterizar a un personaje, –y que además– hay una razón por la que se representa a ese personaje. Otro de los objetivos también está el demostrar al público que aprender sobre otras culturas puede dejar enseñanzas valiosas, –tanto culturales, como de vida–, pues el mezclarse puede ayudarnos a tener una mejor relación y/o crear relaciones con personas de otros países.

## **3.2 Realización**

En los siguientes puntos se mostrará el proceso que se siguió para llevar a cabo el video documental titulado: *Cosplay, más que un disfraz*, desde la preproducción, seguido por la producción y finalizando con el trabajo de postproducción, las tres fases con el objetivo de mostrar el trabajo que requiere realizar un material audiovisual.

Para la realización de este documental, se planeó una grabación aproximadamente de diez meses, debido a las convenciones que se realizan en el Distrito Federa ya que estas se llevan a cabo cada seis meses aproximadamente, se trató de visitar otros estados para tomar en cuenta el talento que hay en otros lugares. Se buscó talento con experiencia para que explicara el tema de forma concreta al igual que su trabajo (en qué consiste), e incitar al público a participar, a conocer otras culturas, en este caso la japonesa. Los escenarios son interiores en convenciones y exteriores en convivencias y entrevistas. En cuanto al equipo de producción sólo se contó con el director: Laura Velasco y su asistente técnico, Eduardo Rosas, quien ayudó con el montaje del equipo.

### **3.2.1 Preproducción**

Dentro del proceso de preproducción se mostraran los inicios del documental *Cosplay, más que un simple disfraz* (en pocas palabras) la planeación, investigación y organización del mismo, esperando se logre cumplir el principal objetivo que es generar interés hacia el tema a agentes externos, e informar a los que inician a practicarlo.

### **3.2.1.1 Selección de tema**

La elección del tema se llevó a cabo por Laura Velasco, quien inició el trabajo un poco antes de darlo a conocer como su tema de tesis, pues siempre quiso hacer algún reportaje o algo relacionado con el *cosplay*, que informara a las personas que no lo conocen, para que se interesen en él. A lo largo del proceso se realizaron las modificaciones necesarias para que el producto sea satisfactorio y contenga lo que se planeó en un principio, es decir que tenga información fluida que logre captar la atención del público.

### **3.2.1.2 Público**

En primera instancia se contempló un público adolescente, aproximadamente entre los 15 y 20 años, que son los que inician a practicar esta actividad, pero al final, nos dimos cuenta que no hay una edad concreta ya que lo practican personas que van desde bebés, hasta personas arriba de los 50 años.

Para un público secundario se contempló a padres de familia, de edad un poco difícil de definir, (pues últimamente hay papás muy jóvenes). El objetivo es que vean que sus hijos practican una actividad sana, que les ayuda a su desenvolvimiento, creatividad, –y en ocasiones– a desarrollar el compromiso, y que cuando se lucra con esta actividad pueden hasta obtener ingresos, (tal vez mínimos primeramente), pero que sería fruto de algo que les produce placer.

### 3.2.1.3 Investigación

Esta investigación se comenzó aproximadamente hace dos años, desde ese entonces se recopiló información en páginas de Internet, revistas que comenzaron a salir en México, (que aunque no contenían información constructiva), ayudaron las fotografías que mostraban de *cosplayers*. Y así con base a la idea general, se realizó una investigación sobre los *cosplayers*, como quiénes fueron los primeros *cosplayers*, y saber si seguían activos, también se investigó sobre las convenciones que se llevaban a cabo en el Distrito Federal, y conforme a ello se fue planeando en qué convención se grabaría.

La mayor parte del material de consulta se consiguió de páginas de Internet, (nacionales e internacionales) y de la información obtenida en las entrevistas las cuales fueron de gran apoyo para el proyecto pues aportaban datos que no se habían encontrado, por ejemplo, el tiempo que llevaban las convenciones en México.

### 3.2.1.4 Título

*Cosplay, más que un simple disfraz*, este título fue escogido desde un principio es decir, que nunca se intentó cambiar o se dudó sobre éste, a pesar que había uno similar en una revista de anime (*Más que un disfraz*), y simple y sencillamente porque el *cosplay* es mucho más que un disfraz.

### 3.2.1.5 Presupuesto

El presupuesto de contemplo desde el inicio del proyecto desde la compra del equipo de grabación, como el video cámara, el micrófono, los traslados, la gasolina, (se contempló un pago a los entrevistados, pero ninguno de los talentos aceptó), y es así como se comenzó este proyecto lleno de expectativas.

---

#### Costos de Producción

Mes	Producto	Costo Total
<b>Agosto</b>	Video Cámara HDMI	\$7,000.00
	Tarjeta de memoria SDHC	\$600.00
	Gasolina para transporte a la convención TNT especial de doblaje por 3 días	\$500.00
	Comida dentro de la convención por 3 días	\$600.00
	Sesión de Otoño Cosplay Transporte y comida	\$300.00
<b>Octubre</b>	Gasolina para transporte a la entrevista con Rosaura Vidal, llevada a cabo en parque Xicoténcatl por un día	\$200.00
	Entrada a TNT 22 por un día	\$100.00

---

	Gasolina para transporte a la convención TNT 22 por un día	\$300.00
	Comida dentro de la convención por un día	\$100.00
<b>Noviembre</b>	Gasolina para transporte a la entrevista con Omar González en Puebla	\$400.00
	Casetas de ida y vuelta a Puebla	\$400.00
	Comida de ida y vuelta a Puebla.	\$300.00
	Gasolina para transporte a la entrevista con Alejandra Rodríguez en el parque ubicado cerca de la estación del metro Villa de Cortés	\$200.00
	Entrevista con Valentina, enviado vía estafeta	\$250.00
<b>Costo Total</b>		<b>\$11,250.00</b>

### 3.2.1.6 Talento

Al inicio se tenía contemplado sólo un talento principal que era Julian, pero por problemas de salud ya no pudo colaborar con el proyecto, así que se buscó a otra

persona, la cual fue Inglaterra Martínez, a quien se le comentó sobre el proyecto, y aceptó, pero después tuvo un cambio radical, se le envió mensaje de confirmación, el cual jamás respondió.

Tras encuestas vía *Facebook*, es como se consideró a los *cosplayers* mencionados. Se revisó su trabajo mediante vía Internet y se escogieron a catorce, de los cuales nueve aceptaron, uno tenía conflictos de salud y pidió que se le realice la entrevista en inicios del 2012, el cual modificó la grabación. Otro entrevistado por cuestión de lejanía (puesto que vivía en Monterrey) se omitió de grabación, mientras otros dos también daban entrevista hasta el próximo año por cuestiones laborales, también se consideró al organizador de la convención. Con los siete talentos que se quedaron, se esperaba tener el material suficiente y con la confirmación de los mismos se fue armando el proyecto. A continuación se hace una lista por nombre alfabético de dichos talentos.

- Alejandra Rodríguez: *Cosmaker*, ganadora del premio Brother en WCS (el primero en que participó México)
- Alfredo Medina: *Cosplayer*, se especializa en la realización de accesorios (armas), además de contar con trajes sumamente elaborados
- José Omar González: *Cosplayer*, caracterizado por botargas como *Bumblebee* de Transformers, *cosplay* elaborados como *Iron Man* y *Spider Man* y su trabajo en disfraces de carros con el *Rayo Mc Queen* entre otros.
- Moka Pérez: *Crossplayer*, con algunas de las mejores caracterizaciones del sexo opuesto
- Octavio Carranza: Organizador de la *Expo TNT*
- Paula Monrroy: *Cosplayer*, encargada del área de *Cosplay* en la *Expo TNT*
- Rosaura Vidal Tamayo: *Cosplayer*, se especializa en estilizado y tinturado de pelucas, así como realización de algunos accesorios.
- Víctor Hugo Bejarano: *Cosplayer*, la mayoría de sus trabajos no son de animé, sino de personajes de otros medios (TV, e impresos) como: Wally

de ¿Where is Wally? y Bob Ross pintor y presentador de televisión, entre otros.

### 3.2.1.7 Planificación

Como la idea del documental cambió a partir del 3 de agosto de 2011, tras la transmisión del capítulo *Cosplay: salvemos al mundo*, se modificó el calendario conforme al talento que iba confirmando su presentación, al inició la última grabación iba a ser la de Alfredo Medina en noviembre, pero tras problemas para grabar a Valentina (de Jalisco) y Popoito (de Puebla), se cambió la última grabación, la cual fue la de Alejandra Rodríguez llevada a cabo el 13 de noviembre del mismo año (por cuestiones laborales).

---

#### Plan de trabajo

Actividad	Fecha	Notas
Permiso para locación	2 de agosto de 2011	Se acudió con los organizadores de la TNT, para ver si se podía llevar a cabo este proyecto en la convención programada para el mismo mes.
Scouting TNT Especial	18 de agosto de 2011	Se revisó el lugar, se ubico el salón de cosplay y se revisaron



		varios lugares tentativos para realizar las entrevistas.
<b>Entrevista: Víctor Hugo Bejarano Benítez</b>	20 de agosto de 2011	Se llevó a cabo la entrevista con éxito dentro de la convención.
<b>Entrevista: Octavio Carranza</b>	20 de agosto de 2011	Se llevó a cabo la entrevista con éxito, la locación fue donde se encuentra el stand de comics del centro, tienda a cargo del mismo Octavio Carranza.
<b>Entrevista: Paula Monrroy</b>	20 de agosto de 2011	Se llevó a cabo la entrevista con éxito, dentro del área de cosplay donde Paula lleva a cabo sus actividades.
<b>Entrevista: Moka Luna Pérez</b>	21 de agosto de 2011	Se llevó a cabo la entrevista con éxito, el lugar fue elegido por el talento.
<b>Sesión de Otoño</b>	27 de agosto de 2011	Se realizaron tomas generales de la actividad, pero al no tener el impacto que se creyó en un principio el

---

			material no tuvo mucho peso en el documental.
<b>Entrevista:</b> <b>Hernández</b>	<b>Valentina</b>	3 de septiembre de 2011	Se canceló, pues la entrevista estaba pensada para llevarse a cabo en el aeropuerto de la C.D de México, pero al final el talento no viajó.
<b>Entrevista:</b> <b>Hernández</b>	<b>Valentina</b>	25 de septiembre de 2011	Se canceló, la entrevista estaba planeada para llevarse a cabo en León Guanajuato, pero al final la participación del talento en el evento de esa ciudad, se canceló.
<b>Entrevista :</b> <b>Tamayo</b>	<b>Rosaura Vidal</b>	15 de octubre de 2011	Se llevó a cabo la entrevista con éxito.
<b>Entrevista:</b> <b>Medina</b>	<b>Alfredo</b>	29 de octubre de 2011	Se llevó a cabo la entrevista con éxito, dentro del área de cosplay en la Expo TNT 22.
<b>Entrevista:</b> <b>González</b>	<b>José Omar</b>	6 de noviembre de 2011	Se llevó a cabo la entrevista con éxito, en la ciudad de Puebla.
<b>Entrevista:</b> <b>Rodríguez Riviera.</b>	<b>Alejandra</b>	13 de noviembre de 2011	Se llevó a cabo la entrevista con éxito.
<b>Entrevista:</b>	<b>Valentina</b>	13 de noviembre de 2011	Valentina informa que

---

<b>Hernández</b>		ha grabado una entrevista por cuenta propia y mandada por una servidora para mandar el material del mismo.
<b>Entrevista: Hernández</b>	<b>Valentina</b> 22 de noviembre de 2011	Valentina envía el material grabado al D.F, para su edición.
<b>Recopilación del material enviado por Valentina H.</b>	24 de noviembre de 2011	Llega en material y se puede ahora si trabajar con toda la información.
<b>Se comienza la Edición del material audiovisual</b>	24 de noviembre de 2011	Teniendo el ultimo material en mis manos comienzo con la edición del producto final, esperando terminar en el menor tiempo posible.

### 3.2.1.8 Estilo

Dentro del estilo que se pensó para el documental, primeramente fue uno de observación, se pensaba seguir a una *cosplayer* en especifico para mostrar como era su vida dentro de una convención y actividades relacionadas con el *cosplay*, que esta persona explicara qué es y demostrara el proceso que requiere esta actividad.

Finalmente tras los cambios realizados y los entrevistados a considerar se optó por el tipo de documental expositivo, donde se le planteara –al espectador– el punto de vista del director, además que se explicara y definiera el tema. Cuenta con un guión previo o escaleta y se apoya en imágenes, y material audiovisual externo.

Las experiencias de los participantes en el documental tendrán gran peso, pues con ellos se dará a conocer el tema, aunque también habrá una narración que explique las principales características del *cosplay*, hablando a grandes rasgos, pues los entrevistados dieron su punto de vista y nos topamos con opiniones diversas.

Como el estilo del documental finaliza con el propósito de ser expositivo, se realizó una escaleta previa al rodaje, para guiarse y apegarse lo más posible a la información que se desea obtener, esta escaleta es sencilla y cuenta con los talentos entrevistados.

La cual se muestra a continuación:

### **Escaleta**

Video Documental: *Cosplay: más que un simple disfraz*

Realización: Laura Velasco.

<b>Tema</b>	<b>Video</b>
<b>Introducción al documental <i>Cosplay, más que un simple disfraz</i></b>	Frase de alguna serie famosa de anime.  Imágenes de la entrada de la convención y dentro de la convención.
<b>Cosplay</b>	Imágenes de cosplay mundial.
<b>¿Qué es para ti el cosplay?</b>	Entrevistas.

<b>Actividad familiar</b>	Familias en la TNT.
<b>¿Qué es TNT?</b>	Entrevista a Octavio Carranza.
<b>¿Qué es el cosplay para ti?</b>	Entrevistas.
<b>Representación</b>	Entrevista a cosplayers.
<b>Cosplay</b>	Imágenes.
<b>Originalidad</b>	Entrevista a Víctor Hugo Bejarano. Omar González y rayo Mc Queen.
<b>Opinión de agentes externos</b>	Entrevistas.
<b>Origen del cosplay</b>	Entrevista a Octavio y cosplayer designado (Moka pendiente).
<b>Cosplay</b>	Imágenes.
<b>Crossplay</b>	Entrevista Moka Luna Insert de sus trabajos como crossplayer.
<b>Costos Disfraz</b>	Entrevista a Omar González, Alejandra Rodríguez y Valentina Hernández.
<b>Costo Accesorios</b>	Entrevista a Rosaura Vidal y Alfredo Medina.
<b>Cosmaker</b>	Entrevista a Alejandra Rodríguez.
<b>Medios de comunicación</b>	Importancia que le ha dado los medios, material de Internet y televisiva.
<b>El cosplay como actividad que se practica</b>	Entrevista a cosplayers.
<b>Estudios de cosplayers</b>	Entrevista a Valentina, modista en alta costura egresada de la Lic. En Diseño Textil y de la Confección y Alejandra, diseñadora industrial.
<b>Crecimiento del cosplay</b>	Concursos, sobre todo WCS.
<b>WCS</b>	Entrevista a Paula como organizadora y a Alejandra como participante y ganadora.

<b>Experiencia en el cosplay</b>	Entrevistas.
<b>Lo bueno y lo malo que deja ser cosplayers</b>	Entrevista a Víctor Hugo, Moka Luna, Alfredo Medina, Rosaura Vidal, Omar González, Alejandra Rodríguez y Valentina Hernández.
<b>Conclusión del cosplay</b>	Imágenes de cosplay

### 3.2.1.9 Permisos

Los permisos se realizaron mediante un escrito, firmado por cada talento, con el fin de no tener problemas por el uso de imagen de las personas entrevistadas, donde se les mencionó que el proyecto era sin fines no lucrativos y para uso escolar. Para esto, sólo se tomaron en cuenta a los que se les realizó una entrevista larga y de peso en el proyecto, las personas a las que sólo se les hizo una pregunta no se les pidió firma. Los permisos de todos los participantes de estas actividades, se encuentran en la parte de Anexos de esta tesina.

### 3.2.1.10 Preparación y programación de rodaje

Se preparó el material a utilizar como: trípode, video cámara, cámara fotográfica y micrófonos. Se pidió permiso a Octavio Carranza (organizador de la expo), para poder realizar la grabación en la convención *Expo TNT*, el cual se confirmó el día que dio inicio, con ello nos dieron dos pulseras de acceso libre y poder meter el trípode que por cuestiones de seguridad no estaba permitido introducir.

Se realizaron las preguntas de las diez entrevistas, las cuales se pulieron un día antes de realizar cada una. Las primeras preguntas eran datos generales y las finales era lo planeado para usar en el documental. Se mantuvo contacto con los entrevistados desde que aceptaron formar parte del video, hasta que se finalizó el proyecto, se re- confirmaron las entrevistas a realizar con tres días de anticipación para evitar olvidos y estar al pendiente de los talentos. Realmente lo único que tuvimos que preparar, fue el equipo técnico, los permisos y las entrevistas, los tiempos dependieron absolutamente de la disponibilidad de los entrevistados, (algunos más accesibles que otros), pero aun así la programación no tuvo conflictos.

#### **3.2.1.11 Equipo y personal**

Al momento de ser un proyecto para tesina el equipo de construcción sólo constó de dos personas, Eduardo Rosas y Laura Velasco, aun así se llevó a cabo con éxito, pues la organización estuvo presente. Se contó con video cámara casera Canon HDMI VIXIA HF R10 , se grabó el material en una tarjeta de memoria SDHC, se contó con trípode, cámara de fotografía Samsung de 12.2 mega pixeles y dos tipos de micrófonos, uno de solapa que no se utilizó, (pues el sonido no era bueno) y un micrófono convencional.

#### **3.2.2 Producción**

El proceso de producción resultó algo estresante y no tan ligado a la planeación, pues cuestiones como el tiempo, distancias, falta de comunicación, hicieron más

difícil este trabajo. Se contaba con tener al material grabado para principios de noviembre de 2011 pero por contratiempos la última entrevista estaba programada para llegar vía correo terrestre, ya que nos lo enviaron en una USB a finales del mismo mes, (situación que se trató de arreglar), aún así se fue trabajando con el material existente y dejando los espacios (con los que se llenaría) con el que venía de Jalisco. Ese fue el único inconveniente fuerte el hecho de que no se pudo realizar la entrevista en persona a Valentina Hernández de Jalisco, quien hizo el favor de grabar la entrevista que se le envió por texto y mandarla por paquetería para eliminar la baja calidad que produciría enviarla por email, y así con la que grabó con su cámara fue la que se introdujo en el proyecto.

### **3.2.2.1 Rodaje**

Se eligió el formato de grabación de 16:9, programado originalmente por la video cámara, realmente el rodaje fue sencillo, se tuvo el tiempo suficiente para montar el trípode, acomodar la cámara, preparar el micrófono, realizar pruebas de audio. Sólo se contó con un problema con la señorita Paula Monrroy, pues el material que se grabó en agosto resultó con problema de audio, como el lugar de la entrevista fue al lado de las bocinas del escenario de *cosplay*, y en las presentaciones que se realizan en éste se acompañan con audio, así que se cree que eso perjudicó el sonido, pero por suerte en la siguiente convención se le volvió a realizar la entrevista, se revisó y se tuvo mejor resultado.

Para todas las entrevistas se utilizó el trípode, para que la imagen fuera fija, se buscó otra cámara para grabar por lo menos de dos perspectivas, pero la cuestión económica no lo permitió, lo demás fue grabado normalmente. El micrófono de igual manera sólo se usó para entrevistas, para lo demás se



pretendía utilizar el audio natural del producto grabado, acompañado con algo de música de anime.

### **3.2.3 Posproducción**

El proceso de posproducción se planeaba realizar en aproximadamente un mes, pero por cuestiones de tiempo se terminó realizando en una semana, a partir de la última entrevista que se llevó a cabo el 13 de noviembre de 2011, se revisó este último material que no tuviera fallas y se comenzó con el proceso.

#### **3.2.3.1 Montaje**

Se transfirió el material en una memoria de 16 GB, así como en dos dvd's, para evitar la pérdida de información. No se transcribió todo el material, sino sólo lo que se consideró importante. Se nombraron las escenas en las que se dividió la grabación y así fue más fácil realizar el proceso de edición.

#### **3.2.3.2 Duración**

Inicialmente el video se pensó realizar con una duración de 52 minutos, para una transmisión aproximada de una hora, pero finalmente por ser propuesto para un examen de tesina se redujo el tiempo a 26 minutos, es decir para una transmisión

aproximada de media hora. Se contó con más de ocho horas de grabación, entre entrevistas y grabaciones de eventos, en la convención *TNT* y material obtenido de la página <http://www.youtube.com>, esto último con la finalidad de mostrar el punto de vista erróneo que se ha manejado en los medios de televisión, los cuales son reportajes que realizan a gente que aún no sabe bien sobre esta actividad, así como el polémico caso del programa transmitido en *La Rosa de Guadalupe* el 3 de agosto de 2011 que manejó información de manera equivocada.

### **3.2.3.3 Tiempo del montaje**

Al final, tras los cambios realizados en la estructura del video documental, el montaje se realizó durante los meses de agosto, octubre y noviembre, se programaron conforme a las actividades que fueron surgiendo. Primeramente la convención *TNT* especial 2 llevada a cabo en agosto.

En octubre se siguió una marcha de *cosplayers* en donde se contemplaba tener a más de 900 personas aunque al final sólo llegaron unas 80. También se llevó a cabo a finales de este mes, se realizó una entrevista solicitada en este mes por Rosaura Vidal, se realizaron tomas de la convención *TNT* 22, finalmente en noviembre se realizó la entrevista en Puebla a Omar González, y en el DF a Alejandra Rodríguez, (esta última seleccionó la fecha para este mes).

### 3.2.3.4 Estructura

El documental está planeado para una duración de 26 minutos, en el cual se pensaba partir de qué es el *cosplay* e ir estructurando las preguntas relacionadas con los orígenes, convenciones y partiendo hacia los *cosplayers* originales, la derivación como es el *crossplay*, costos de un *cosplay*, *cosmaker* y se realizarán inserciones de opiniones de gente a quien se le preguntaba ¿qué significaba para ellos el *cosplay*?

### 3.2.3.5 Guión

Se usó el formato de cine para realizarlo, se utilizaron los diálogos adquiridos en las entrevistas, técnicamente se transcribió en un formato de guión, para conservar el material en papel y material audiovisual, se trató de conservar la estructura de la escaleta, aunque con modificaciones que sufrió el producto.

El guión es el siguiente:

---

**Cosplay, más que un simple disfraz**

**Laura Velasco**

**Duración 30 minutos**

INSERT. DE SAILOR MOON ANIME Y COSPLAY PRESENTANDO UNA

TRANSFORMACIÓN.

FADE OUT

FADE IN

EXT. EXPO TNT/GENTE ENTRANDO.

FADE OUT

FADE IN

INSERT. IMÁGENES COSPLAY.

V.O

Cosplay, originado en los años 70 en Tokio Japón y expandido a lo largo del mundo, esta actividad se define etimológicamente como *costume* que significa disfraz y *play* que significa juego, pero es más que una definición o traducción, es una palabra a la que cada persona que lo practica le agrega su propio significado porque el cosplay es más que un simple disfraz.

*INT. EXPO TNT/ DENTRO DEL SALÓN DE TNT.*

OCTAVIO CARRANZA

Mira, aproximadamente tenemos alrededor 12 años de que llegó a México, más o menos por 1990 , quizá un poco antes 1986 con la serie de *Dragón Ball* que fue televisada por Canal 5 en televisión abierta, yo creo que a partir de ahí fue el parte aguas para que hubiera una apertura del anime en México.

Tenemos antecedentes que una de las primeras convenciones se llamó *Poca Roca*, posteriormente siguieron algunas otras como *la Mesiv*, *la Conque* y *la Mole*, son las mas antiguas convenciones que se han hecho en México.

La *TNT* acaba de cumplir 10 años, o sea iniciamos en el año 2001, y fue un proyecto que empezamos en Toluca, fue una prueba piloto que arrancó en Toluca llamándose Tolucom y ya en base a la primera experiencia decidimos hacer algo aquí en la CD de México y fue en el año 2001 cuando iniciamos la primera convención de TNT.

*INSERT: ¿PARA TI QUE ES EL COSPLAY?.*

CHICA

Expresión.

CHICO

Su ingenio exactamente, su ingenio de poder demostrar eso, de ser igual a sus héroes por decirlo así.

CHICA

Creatividad.

CHICA

Libertad, libertad en tu forma de pensar, de hacer las cosas, de ser tu mismo sin que nadie más te haga algo.

CHICA

Porque es un hobby muy sano, no tomamos, no fumamos, no nos drogamos, solo es divertirnos, entonces si es familiar.

Cosplay en familia

SEÑORA

Solo nos gusta disfrazarnos.

Porque no podía dejarlos en otra parte y los convencí de que tenían que venir.

Hay nada, mucha diversión y ya, y un montón de cosas allá en la casa hechas bullo.

NIÑA

Porque me gusta mucho y lucho con sartenes.

NIÑO

Porque mi mami me dijo.

*INSERT: DE LA MAMÁ Y LOS NIÑOS*

PADRE DE FAMILIA CON COSPLAY

A pues por complacer a mis hijos.

No ps yo creo que es bonito, es algo para que la gente se venga a entretener y divierta.

*INSERT: FOTO DE LA FAMILIA*

CHICA GATO

Vestirte como uno de los personajes que te gusta

Ver a tu bebé así de bonito.

Porque lo hacíamos cuando el y yo éramos novios no quisimos romper la tradición ahora que hay un bebé.

*INSERT. FOTO DE LA FAMILIA DE GATOS*

## *NSERT. DE IMÁGENES DE COSPLAYERS DENTRO DE LA CONVENCION*

### *INT. EXPO TNT/ DENTRO DEL SALÓN DE TNT*

#### VICTOR BEJARANO

Es una forma de salirse del yo rutinario, poder ser alguien más, alguien que me agrada, que me parece ser distinto, diferente al yo de siempre.

Pues yo normalmente escojo cosplay que no sean comunes que puedan salirse del estándar normal, he hecho personajes desde anime y manga, hasta videojuegos, comics, personajes originales, de programas de televisión, tratando en sí que sea un buen surtido.

El que me guste, el que me parezca ser original muy distinto que tenga la facilidad de poder hacerlo, llevarlo a cabo y representarlo lo mejor posible.

### *INT. PUEBLA/CASA DE OMAR GONZÁLEZ*

#### OMAR GONZÁLEZ

El ser cosplayer significa darle a las personas algo de que impresionarse y algo por lo cual volteen y se queden completamente impactados, para mi es el cosplay.

Primero que me guste, después que tenga un buen grado de complejidad y también pues que casi no lo haya porque no me gusta repetir cosplay de otras personas que lo hayan sacado antes.

Pues mira mis cosplays son demasiado elaborados, normalmente enfocados al comic americano que es donde se me hace que tienen un poquito más de trabajo ya que ciertos animes solo es pura ropa y me gustan más las armaduras y las cosas que conlleven un poco mas de trabajo y elaboración.

*INT. EXPO TNT*

CHICO

Para mí la palabra cosplay es emoción

CHICA

Creatividad

CHICA

Bueno para mí el cosplay es como un tipo arte pero del vestir y también se vive para divertirse y salir un poco más, no se a estar con los amigos.

CHICO

Me permite reencarnarme en alguno de mis personajes, en algo de lo que a mí me gusta.

*INT. EXPO TNT/ DENTRO DEL SALÓN DE TNT*

OCTAVIO CARRANZA

Bueno tenemos aquí , cada sección tiene unos responsables, en este caso en el área de cosplay tenemos un comité integrado exclusivamente para elegir a los cosplayers invitados que vienen del extranjero pero también en la parte de calificación hemos tratado de que no sea el comité organizador el que realice las calificaciones sino los mismos invitados internacionales que traemos que si saben mucho de la materia porque tratamos de buscar los mejores trabajos en por ejemplo estados Unidos, contactamos a personas de Estados Unidos y de España o de otros lados, tienen que ser los mejores cosplayers y que hayan tenido ya reconocimientos en su país de esa manera sabemos que el jurado va a ser muy conocedor del tema y



generalmente nosotros conformamos o integramos el jurado por pura gente ajena a TNT.

El apoyo que se brinda a los cosplayers es darles una premiación e cada concurso de TNT, siempre premiamos a los primeros tres lugares en efectivo, aquí el apoyo que se les brinda a los cosplayers es que los que son muy buenos no pagan entrada y los que son regulares se les cobra al 2x1 pero en todos los concurso brindamos una premiación en efectivo que me parece que van de \$5000 hasta \$1000, \$1500 al tercer lugar, entonces siempre hay eso y por ejemplo también se hacen concursos grupales, concurso individual varonil e individual femenil, en todas las categorías repartimos la misma cantidad de dinero para que eso sirva como un aliciente a los jóvenes y sigan creando nuevos trajes.

#### *INT. EXPO TNT/ DENTRO DEL SALÓN DE TNT*

##### PAULA MONRROY

Par mi es una forma de expresión, de desahogar mi creatividad o las ganas que tengo de hacer cosas y pues aunado a que me gusta el anime pues me gusta mucho hacer cosplay.

Mi me gusta hacerles un concurso lo que yo consideraba lo más justo posible dentro de las posibilidades pero a veces se complica porque nunca la gente está contenta del todo del quien gana, de quien pierde, pero pues también el cosplay es un poquito como el arte, algo subjetivo entonces nunca estarán conformes de quien gane, quien pierde, ero por lo pronto nosotros intentamos hacerles un concurso de calidad.

#### *INSERT. CONCURSO DE COSPLAY VARONIL – FEMENIL EN LA TNT 22*

## *EXT. EXPO TNT/ BALCÓN EXPO TNT*

### MOKA LUNA

Para mí el cosplay es una forma de expresar lo que es el arte de mil maneras en si es arte puro en su mejor expresión que puede ser como para niños como para adultos.

Lo hago porque es una manera de expresar mil cosas que puedo estar pensando, que puedo estar haciendo, una manera de estar expresando mi creatividad, además que es una manera de divertirse.

Crossplay es disfrazarse de algo inverso a lo que es tu sexo de nacimiento, hacer la representación del sexo opuesto.

Es divertido

Tengo a Link, a Luigi, Near, Light, N, muchos más

Los retos de un Crossplay es parecer lo más posible al sexo opuesto sin que te identifiquen, maquillaje, cubrir ciertas cosas, ocultar ciertas cosas y hacer que parezcan otras, más que nada parecer al sexo opuesto

Costos

## *EXT. PARQUE*

### ALEJANDRA RODRÍGUEZ

Pues varían, yo creo que de los mas económicos estamos de trajes coletos porque también se hacen accesorios, pero hablemos del traje en general, van de los \$700 para arriba, generalmente van de 700 a 4000 pesos Podemos decir que los trajes de \$700 son los trajes de colegiala, forman una blusa, una falda y algún accesorio que contengan

## *INT. JALISCO /CASA VALENTINA*

### VALENTINA HERNÁNDEZ

De mis trabajos el margen o costo aproximado varia de entre 2000 pesos a 11 000 pesos, pero hay que considerar que no solo es la mano de obra lo que se está cargando ahí o sea son muchos materiales es mucha inversión en la búsqueda de los mismos, yo vivo en un pueblo pequeño aquí no se venden muchas cosas, tengo que viajar a la capital que es Guadalajara, tengo que viajar a León Guanajuato, todo ello conlleva gasto n general Otros de mis trabajos que no sean cosplay, realizo vestidos de gala, de novia, he trabajado también en vestuario escénico y cinematográfico que es asociable e indiscutiblemente al cosplay y combinado todo ello es mi fuente de trabajo en general.

## *INT. PUEBLA /CASA DE OMAR GONZÁLEZ*

### OMAR GONZÁLEZ

Pues es muy caro en el aspecto que hay cosas que tienes que encontrar exactamente iguales y si no las hay la tienes que hacer, entonces tienes que hacer moldes, resinas o pintados y acabados llevan un poquito de gasto

Pues mira no se pueden ser desde los 10 000 pesos hasta los 300 , 400 mil pesos

Un spiderman que conlleve todo lo que es el tramado de la telaraña, los zapatos, lentes unidireccionales, body muscular aproximadamente me podre gastar unos 5000, 6000 pesos y un auto como por ejemplo el Rayo Mc Queen que hasta ahorita el más costoso, lleva entre llantas, rines, modificación de motor, modificación de chasis, suspensión, fibra de vidrio, pinturas, calcomanías, adornos, luces más o menos unos 300 mil pesos de gastos.

Cosmaker

*EXT. PARQUE*

ALEJANDRA RODRÍGUEZ

Un cosmaker es la persona que se encarga de realizar estos vestuarios, no necesariamente tiene que ser el que los porta, pero si el que los realiza, viene ahí de la palabra, cos, cosplay, costume y maker de hacer, Como te había mencionado soy diseñadora y a eso me dedico, a hacer productos.

*INT. JALISCO /CASA VALENTINA H.*

VALENTINA HERNÁNDEZ

Empiezo a trabajar como cosmaker, o sea profesionalmente dedicarme a hacer cosplay para otras personas

¿Por qué lo hago? , originalmente me empiezo a caracterizar por la admiración ti respeto que tengo a David Bowie, a quien considero el rey de la caracterización desde que es el camaleón del Rock

Yo confecciono todo lo que es mío, incluso para otras personas y creo que un cosplayer no necesariamente tiene que ser la persona que realiza todo, yo he visto en mis clientes que hay gente muy comprometida con sus personajes y ya para mí eso es ser cosplayer

¿Qué si considero laborioso mi trabajo?, por supuesto, es muchísimo empeño lo que se tiene que invertir, muchísimo tiempo, no es meramente confeccionar y sale, es una preparación de telas, realización de accesorios o de elementos industriales, selección de pelucas, estilismo de las mismas, elección de maquillaje, muchísimos factores.

Mis cosplay personales cuentan con mucho detalle, muchos de los que realizo para mis clientes igual, he tenido pues se puede decir la fortuna de tener que realizar elementos muy complejos que me han aleccionado o adiestrado para ser mejor en mi profesión  
Realmente no es la fuente de mi trabajo que solvente todos mis gastos, más que nada es amor al arte, es por aprendizaje también.

*INT. PUEBLA/CASA OMAR G.*

OMAR GONZÁLEZ

Pues claro!, de eso vivimos realmente porque gracias al cosplay, la elaboración de los trajes , la gente se ha dado cuenta de la calidad de trabajo y es en base a eso que empresas particulares nos solicitan algunos personajes, ya sea propios de ciencia ficción para sus empresas De todo tipo, ya sea disfrazar un auto, una moto, disfraces de metal, de cuero, de cualquier tipo y manejamos electrónica, cada vez buscamos cosas más complejas para sacar cosas mucho más impresionantes

Complemento de un cosplay

*INT. EXPO TNT/ DENTRO DEL SALÓN DE TNT*

ALFREDO MEDINA

Cosplay es un hobby que se caracteriza justamente por personificar a un personaje, ya sea de animación japonesa, manga o ciencia ficción.  
Al principio yo empecé a hacer cosplay por amor a las espadas, soy una persona a quien le gusta mucho el diseño, el diseño de las espadas y las armas y empecé a especializarme justamente en hacer espadas y justamente poco a poco fui modificándolas, haciéndolas a mi gusto y poco a

poco fui creciendo con ellas y ahora me hacen encargos de armas y hago toda clase de armas y que justamente por el amor que le tengo a las armas, las espadas sobe todo.

Si es un poco complejo la verdad, al principio era más, ahorita ya tengo 9 años haciendo armas y ya es un poco más fácil, ya tengo más maña Algo general, por ejemplo una katana, una katana sencilla en un terminado mate, aproximadamente 700 pesos.

### *EXT. PARQUE/ XICOTÉNCATL*

#### ROSAURA VIDAL

Para mí el cosplay significa, mucha gente dice que viene de costume y play y que play significa jugar, pero para mi play no significa jugar, en cuanto al cosplay porque play también tiene algunas otras excepciones como tocar un instrumento o interpretar un rol en una obra teatral y yo tomo esta excepción de interpretar un rol pues al final de cuentas entre un cosplay y un disfraz es que en el cosplay tienes que interpretar al personaje que estas personificando, valga la redundancia y además tienes que asumir todos sus rasgos, tienes que conocerlo como lo tendría que hacer un actor en una obra teatral

Si, si me ha dejado una remuneración económica, pero no precisamente como cosplayer, no porque me contraten como cosplayer, sino porque me aviento a hacer accesorios o peinar pelucas y pues cobro por mis servicios y además como me he dado cuenta de que las pelucas por internet son más baratas pues ofrezco mis servicios para comprarlas y venderlas, obviamente cobro una pequeña comisión.

### *INSERT: VIDEO DE COSPLAYERS EN LA MOLE*

*INT. EXPO TNT/ DENTRO DEL SALÓN DE TNT*

PAULA MONRROY

World Cosplay Summit Japón comienza en 2003 solo como una exhibición, se les invitaba directamente a los cosplayers por popularidad en sus páginas y se les llevaba a Japón. En 2005 se instaura ya como concurso y se empiezan a hacer eliminatorias en los países, esto ha ido creciendo machismo. En 2007 ingresa México y ahorita les puedo decir que en 2012 ya vamos a ser 19 países dentro de esta competencia, de lo que se trata es de intercambio cultural, lo que decía, de hacer amigos pero ahora te dan la oportunidad de hacerlo a gran escala con gente de otros países y aparte realizar el sueño de muchos que es conocer Japón, teniendo el orgullo de ir representando a tu país.

Este concurso si ha sido una gran, gran responsabilidad desde toda la organización desde el primer año que lo hicimos, pues los chicos le han puesto muchísimas ganas, sientes la responsabilidad de todos esos trabajos que se tienen que lucir al máximo para hacer un gran show y conseguir a la mejor pareja posible y pues obviamente siempre hay quien no les gusta, pero tenemos la confianza que ha sido un concurso honesto, con gente que le ha gustado hasta de otros países que ha sido de otros países y quedan impresionados con la logística, mucho se ha dicho que México tiene la mejor logística de este concurso y todo en favor de que los cosplayers de aquí luzcan, porque no nada más es que salga un equipo, creo que todos los que le han puesto entrega a eso deben lucir al máximo su trabajo.

*INT. EXPO TNT/ DENTRO DEL SALÓN DE TNT*

ALFREDO MEDINA

¡Bueno!, Pues que te puedo decir, una emoción gigantesca, creo que es el sueño de todos cosplayer, no solo ser representante de México sino estar en Japón , estar visitando la tierra donde nace todos esto, fue una emoción muy grande.

*INT. JALISCO/CASA DE VALENTINA H.*

VALENTINA HERNÁNDEZ

Creo que en esa ocasión yo ya no tenía opción, tenía que ganar forzosamente porque había invertido mucho, era mucho lo que me había comprometido y sentía una gran responsabilidad, entonces cuando resultamos ganadoras, se duplica la responsabilidad con tal de representar al país dignamente en el campeonato mundial

¿Qué le dirías a alguien que quiere hacer cosplay?

*INT. EXPO TNT/ DENTRO DEL SALÓN DE TNT*

VÍCTOR BEJARANO

Si les gusta esta actividad, sigan ejerciéndola, diviértanse mucho, no quieran buscar ser ídolos o que los idolatren por practicar esta actividad porque siento que eso es lo que echa a perder a las personas, yo creo que el objetivo principal es divertirse, usar la creatividad, ser abierto y si les ha llamado la atención en algún momento, ¡háganlo!, no se queden con las ganas.



*INT. PUEBLA/CASA DE OMAR G.*

OMAR GONZÁLEZ

Primero pues que se enfoque en trabajar, que no lo haga solo r entrar gratis a expo, sino hacer que le guste, que se apasione con él para que cuando vea su trabajo terminado le dé satisfacción y se sienta orgulloso.

*EXT. EXPO TNT/ BALCÓN DE EXPO TNT*

MOKA LUNA

Si, la verdad si los invito, ambos son una manera de expresarse y es como me dice mi mamá, tanto en niños como en niñas cualquiera que llegue a ser crossplay no importa el género, si se llega a hacer siempre estén seguros de lo que es su sexualidad, siempre estando seguros de su sexualidad ustedes pueden hacer lo que ustedes quieran y que no olviden divertirse.

*INT. EXPO TNT/ DENTRO DEL SALÓN DE TNT*

ALFREDO MEDINA

Pues que se animen, es un pasatiempo muy divertido, es un pasatiempo muy sano, no es un vicio malo, es algo en lo cual te puedes expresar corporalmente y bueno pues que se animen y que le echen muchas ganas.

*EXT. PARQUE/XICOTÉNCATL*

ROSAURA VIDAL

Pues bueno que le echen muchas ganas , que este consiente que si va a invertir dinero, pero que si le gusta entonces no le v a pesar .Somos como pequeñas celebridades en el mundo friki , entonces si se van a dar a conocer, pero tampoco no hay que dejar que la fama haga que se suban a un ladrillo y se mareen, sino estar consientes de tener los pies en la tierra

de que esos momentos de fama son mientras traes el traje y que en cuanto te lo quites, o sea cuando tu traes tu traje eres equis personaje pero en cuanto te lo quites vuelves a ser Rosaura Vidal Tamayo, quien estudio relaciones internaciones.

*EXT. PARQUE*

ALEJANDRA RODRÍGUEZ

Primero ¿Por qué lo quieren hacer? ¿no? Y ¿cuáles son sus objetivos? ¿porque yo siempre he dicho cuál es tu fin para ser cosplay, es ¿divertirte o ser famoso?, si quieres ser famoso, vas a sufrir bastante ¡eh!, porque se vuelve un ambiente tan difícil , complicado, que nunca consigues lo que quieres y ya te perdiste de muchas cosas, mejor si lo vs a hacer disfrútalo y hazlo porque tienes ganas.

*INT. JALISCO /CASA VALENTINA H.*

VALENTINA HERNÁNDEZ

Alguna persona que vaya adentrarse al mundo del cosplay yo le recomendaría únicamente comprometerse, respetarse a sí mismo para que otros lo respeten, trabajar constantemente en la busca de lograr grandes proyectos, buena calidad y yo creo que eso es lo más satisfactorio que uno mismo le guste lo que está haciendo , si alguien quiere competir, yo siempre recomiendo que uno mismo se vea como la competencia con la finalidad de superarnos a nosotros mismos y dejar de lado lo que comentaba previamente, estas ideologías mal sanas de la competencia.

*INSERT. COSPLAYERS EN LA TNT*

CHICO

Impresión, locura ambición... Sueños

CHICA

Para mí el cosplay en una sola palabra es Arte, simplemente Arte

Cosplay, más que un simple disfraz

Créditos

FADE OUT

---

#### **3.2.3.6.- Copia**

Se realizaron dos copias del material audiovisual, tanto el grabado como el obtenido de Internet, por cuestiones de seguridad, que se borrada el disco duro por alguna razón, o algún otro problema técnico. También se mantuvo el material en la memoria de la video cámara por cualquier imprevisto con el material audiovisual.

### **3.2.3.7.- Selección de Material**

La selección del material que se iba a proyectar fue difícil de realizar, ya que al conocer el tema, todo me parecía sumamente importante, quería dar a conocer lo que realmente era el cosplay, buscaba que el documental fuera totalmente informativo, que se mostrara todo el trabajo que hay que realizar, pero sin que el material fuera tan extenso que llegara a aburrir al espectador, y creo que se cumplió con el objetivo del producto.

### **3.2.3.8.- Musicalización**

Se usó exclusivamente música de programas de anime o de origen japonés, para hacer alusión a esta cultura y ambientar el material audiovisual, la mayoría de las canciones que se usaron son de *animes* que han cruzado fronteras y han tenido gran importancia no sólo en nuestro país, sino también en otras partes del extranjero y enseguida enunciaré,

Canción: *Caramelldansen*

Interprete: Grupo Caramell

Álbum: Supergott, 2001

Canción: *Passion*

Intérprete: Utada Hikaru

Álbum: Pista para el videojuego Kingdom Hearts II, 2005

Canción: *Catch me If you can*

Intérprete: Ángela Via

Álbum: Primera película Pokémon, 1999

Canción: *Candy Candy*

Interprete Susana Klein

Álbum: Opening Candy Candy, 1975

Canción: *Mariposa*

Intérprete: Cesar Franco

Álbum: Opening Digimon 1, 1999

Canción: *Yo quiero gritar "Te amo"*

Intérprete: Adrian Barba

Album: Opening Slam Dunk

Canción: *Tooi michi no saki de*

Intérprete: Takekawa Ai

Album: 3er Ending Inuyasha Kanketsu-hen

### **3.2.3.9.- Créditos**

Dirección y producción:

Laura Velasco Valencia

Asistente de producción

Eduardo Rosas

Talento por orden de aparición

Octavio Carranza

Víctor Hugo Bejarano Benítez

Omar González Montiel

Paula Monrroy

Moka Luna

Alejandra Rodríguez

Valentina Hernández

Alfredo Medina

Rosaura Vidal Tamayo

Se agradece a la gente de *Expo TNT* por el apoyo brindado en esta grabación.

## CONCLUSIONES

La realización de este trabajo nos muestra que el cine documental es un material difícil de crear, en cuanto a la investigación, debe brindar la mayor información posible, no debe guiarse hacia un punto positivo o negativo, sino que se le debe al espectador la información necesaria para que obtengan sus conclusiones propias sobre el tema propuesto.

El ver más cine documental podrá ayudarnos a conocer más temas, no sólo nacionales, sino internacionales, cuestiones naturales, sociales, y culturales de todo el mundo, México necesita un mayor impulso para llamar la atención del espectador. Hay festivales que promueven la proyección de videos documentales, así como la participación y elaboración de los mismos, pero no sólo es necesario eso, sino que también hay que crear en el espectador las ganas de llevar a cabo un documental.

En cuanto al tema, nos damos cuenta que se cree conocer, pero con esta investigación nos damos cuenta que siempre surgirá más información, no sólo nos referimos a este tema sino de otros, pues habrá más personas que practiquen el hobby de *cosplay* y también más actividades que lo promuevan y apoyen.

El realizar un trabajo audiovisual deja satisfacción personal, conocer personas, saber que los pensamientos sobre un tema no será el mismo en todos los casos, conocer que las ideologías de cada persona son plasmadas en su trabajo y que estas personas están dispuestas a compartir con el espectador sus conocimientos y experiencias propias.

El trabajo de producción audiovisual de un documental consta de los mismos pasos que un producto de cine de ficción con la diferencia de que –el de no ficción– no es tan maleable. Se realizó una escaleta acerca de la información

que queríamos obtener acudiendo a las personas previamente seleccionadas, pero las opiniones fueron propias de los entrevistados. A diferencia del cine de ficción donde podemos manejar todo el guión, en el documental no podemos hacerlo, incluso la grabación no es la misma, en el cine de no ficción sigues el mismo guión y repites en varias ocasiones la toma, hasta que logras obtener una a tu gusto, pero en el documental no cuentas con esa libertad sino grabas algo importante, o falla algo al realizar la transferencia de cámara a computadora, pierdes momentos únicos, difíciles de recrear.

El realizar un documental es excitante, el buscar y tener más y más información, el hecho de que una entrevista te lleve a otra, fue muy satisfactorio con ello se aprendió que la gran cadena de información que hay, puede llegar a ser infinita.

Del Distrito Federal nos mandaron a Puebla, de Puebla a Guadalajara, de Guadalajara a Italia, en fin todos esos cambios, muestran que la información podría estar en cualquier parte, sólo se necesita investigar.

El *cosplay* nos demostró que los sueños se pueden hacer realidad, que los héroes que admirábamos de niños pueden estar a un lado nuestro, y que podemos representarlos para generar emoción en otras personas, y nos ayudan a obtener momentos mágicos. Eso me recuerda que la satisfacción más grande de ser *cosplayer* es que la gente admire tu trabajo, algunas personas que no saben el significado de esta actividad suelen llegar a tachar como exhibicionistas pero la realidad es que es nos gusta que nos tomen fotografías porque así demuestran admiración por nuestro trabajo como *cosplayers*.



## MATERIAL DE CONSULTA

### Bibliografía

- *Diccionario de la lengua española*. Edit. Larousse, 2000.
- Francés, Miquel. La producción de documentales en la era *digital*. Edit. Cátedra, 2003.
- Herrera, Alejandro. *El guión y sus formatos, una guía práctica*. Ilustraciones, 2010.
- *Larousse, Quod 2007*. Larousse.
- Lindenmuth, Kevin J. *Como hacer documentales*. Acanto, 2001.
- López, Felipe. *La ciencia de la comunicación*. Trillas, 2003.
- Mendoza, Carlos. *Documental*. UNAM, 2011.
- Mendoza, Carlos. *La invención de la verdad*. UNAM, 2008.

### Tesis consultadas

- Altamirano, Ana Lucía, “El resurgimiento del documental mexicano (reportaje)”. México 2011, tesina de licenciatura (Licenciado en ciencias de la comunicación, especialidad publicidad) – UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.
- Guillen, Rosa de Guadalupe, una estrategia de persuasión: La integración al programa de titulación por tesina de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM. México 2007, tesina de licenciatura (Licenciado en ciencias de la comunicación) – UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.

- Martínez Reyes, Jessica Inglaterra. El cosplay ante el derecho intelectual. México 2005. Tesis Licenciatura (Licenciado en Derecho)-UNAM, Facultad de Derecho.
- Ramírez Saldivar, Sonia Yazmin. Documentar a través de imágenes en movimiento: el papel de la mujer realizadora de documentales en México (1920-2004). México 2006. Tesis de licenciatura (Licenciado en Ciencias de la comunicación)- UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.
- Saldaña, Demian Javier, Los componentes constitutivos del relato en el documental cinematográfico: estudio de caso de Masacre en Columbine. México 2010, tesis de licenciatura (Licenciado en ciencias de la comunicación, especialidad producción) – UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.
- Villaseñor Alva, Sol Ximena. Documentales nativos americanos en el powwow con enfoque educativo para la comunidad de Seattle wa, EU. México 2006. Tesis de Licenciatura (licenciado en Diseño y comunicación visual)- UNAM, Facultad de estudios Superiores Cuautitlán.

#### Hemerografía

- Conexión Manga, D.F. Grupo Editoposter, número 2.
- Conexión Manga, D.F. Grupo Editoposter, número 99.
- Conexión Manga, D.F. Grupo Editoposter, número 118.
- Conexión Manga, Todo cosplay, D.F. Grupo Editoposter, número 7.
- Conexión Manga, Cosplay, la moda del disfraz. D.F. Grupo Editoposter, número 1.
- Intolerancia, Puebla. Grupo editorial Promedios, número 404.
- Intolerancia, Puebla. Grupo editorial Promedios, número 414.
- VK, Virtual Kids, D.F. Mina Editores, número 29.

## Direcciones electrónicas

- <http://www.ambulante.com.mx/>  
30 de septiembre de 2011 02:00 am  
Organización que promueve el cine documental
- <http://www.chespirito.com/>  
20 de noviembre 01:45 am  
Página oficial de Chespirito
- <http://www.docsdof.org/>  
30 de septiembre de 2011 02:45 am  
Festival Internacional de cine documental en la ciudad de México
- [http://www.en.wikipedia.org/wiki/Sailor\\_Moon](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Sailor_Moon)  
20 de noviembre 02:45 am  
Sailor Moon
- [http://www.es.wikipedia.org/wiki/Francesca\\_Dani](http://www.es.wikipedia.org/wiki/Francesca_Dani)  
11 de noviembre 2011 1:54 am  
Francesca Dani en wikipedia
- [http://www.es.wikipedia.org/wiki/Hello!\\_Sandybell](http://www.es.wikipedia.org/wiki/Hello!_Sandybell)  
20 de noviembre 12:45 am  
Serie animada Sandybell
- <http://www.es.wikipedia.org/wiki/Batman>  
20 de noviembre 01:45 am  
Batman
- <http://www.francescadani.com/>  
10 de noviembre 2011 11:40 pm  
Página personal, Francesca Dani
- <http://www.shortshortsfilmfestivalmexico.com/>  
30 de septiembre de 2011 02:00 am  
Festival de cortometrajes
- <http://www.trcosplay.blogspot.com/>

11 de noviembre 2011 2:45 am

Cosplay

- <http://www.tv-aichi.co.jp/wcs/e/what/index.html>

11 de noviembre 2011 12:15 am

Página oficial del World Cosplay Summit

- <http://www.wcsmexico.blogspot.com/>

11 de noviembre 2011 12:58 am

Página en español del World Cosplay Summit

- <http://www.cinetecanacional.net/>

11 noviembre 2011 12 am

Página oficial de la cineteca nacional

- <http://moreliafilmfest.com/>

11 noviembre 2011 12:30 am

Página oficial del festival de cine de Morelia

## ANEXO: CARTAS DE AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

### CARTA DE AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

México, D.F. a 20 de Agosto de 2011

Por medio de la presente yo Victor Hugo Bejarano Benitez  
doy mi autorización para el uso de mi imagen y/o testimonio audiovisual en el  
video documental "Cosplay, más que un simple disfraz", material que se realiza  
con fines no lucrativos siendo el proyecto de tesina de la estudiante Laura Elena  
Velasco Valencia con No. De matricula 407097573 procedente de la Universidad  
Nacional Autónoma de México.

  
Victor Hugo Bejarano B.  
NOMBRE y FIRMA

## CARTA DE AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

México, D.F. a 20 de Agosto de 2011

Por medio de la presente yo Octavio Carranza S.  
doy mi autorización para el uso de mi imagen y/o testimonio audiovisual en el video documental "Cosplay, más que un simple disfraz", material que se realiza con fines no lucrativos siendo el proyecto de tesina de la estudiante Laura Elena Velasco Valencia con No. De matricula 407097573 procedente de la Universidad Nacional Autónoma de México.

**NOMBRE y FIRMA**  
Octavio Carranza

## CARTA DE AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

México, D.F. a 20 de Agosto de 2011

Por medio de la presente yo Paula Monroy Muñoz  
doy mi autorización para el uso de mi imagen y/o testimonio audiovisual en el video documental "Cosplay, más que un simple disfraz", material que se realiza con fines no lucrativos siendo el proyecto de tesina de la estudiante Laura Elena Velasco Valencia con No. De matrícula 407097573 procedente de la Universidad Nacional Autónoma de México.

  
NOMBRE y FIRMA Paula Monroy

## CARTA DE AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

México, D.F. a 21 de Agosto de 2011

Por medio de la presente yo Molca Lara Pérez  
doy mi autorización para el uso de mi imagen y/o testimonio audiovisual en el video documental "Cosplay, más que un simple disfraz", material que se realiza con fines no lucrativos siendo el proyecto de tesina de la estudiante Laura Elena Velasco Valencia con No. De matricula 407097573 procedente de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Molca Lara Pérez

**NOMBRE y FIRMA**



## CARTA DE AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

México, D.F. a 15 de octubre de 2011

Por medio de la presente yo Rosaura Vidal Tamayo Ramirez doy mi autorización para el uso de mi imagen y/o testimonio audiovisual en el video documental "Cosplay, más que un simple disfraz", material que se realiza con fines no lucrativos siendo el proyecto de tesina de la estudiante Laura Elena Velasco Valencia con No. De matricula 407097573 procedente de la Universidad Nacional Autónoma de México.

  
Rosaura Vidal Tamayo Ramirez  
NOMBRE y FIRMA

## CARTA DE AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

México, D.F. a 29 de Octubre de 2011

Por medio de la presente yo Alfredo Medina  
doy mi autorización para el uso de mi imagen y/o testimonio audiovisual en el video documental "Cosplay, más que un simple disfraz", material que se realiza con fines no lucrativos siendo el proyecto de tesina de la estudiante Laura Elena Velasco Valencia con No. De matricula 407097573 procedente de la Universidad Nacional Autónoma de México.

  
**NOMBRE y FIRMA**

## CARTA DE AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

México, D.F. a 6 de Nov. de 2011

Por medio de la presente yo Jose Omar Gonzalez Montec  
doy mi autorización para el uso de mi imagen y/o testimonio audiovisual en el  
video documental "Cosplay, más que un simple disfraz", material que se realiza  
con fines no lucrativos siendo el proyecto de tesina de la estudiante Laura Elena  
Velasco Valencia con No. De matricula 407097573 procedente de la Universidad  
Nacional Autónoma de México.

  
Jose Omar Gonzalez M  
NOMBRE y FIRMA

## CARTA DE AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

México, D.F. a 13 de nov de 2011

Por medio de la presente yo Alejandra Rodríguez Rivera  
doy mi autorización para el uso de mi imagen y/o testimonio audiovisual en el  
video documental "Cosplay, más que un simple disfraz", material que se realiza  
con fines no lucrativos siendo el proyecto de tesina de la estudiante Laura Elena  
Velasco Valencia con No. De matrícula 407097573 procedente de la Universidad  
Nacional Autónoma de México.

Alejandra Rodríguez Rivera

**NOMBRE y FIRMA**

## CARTA DE AUTORIZACIÓN DE USO DE IMAGEN

México, D.F. a 13 de noviembre de 2011

Por medio de la presente yo Tanya Valentina Hernández Gutiérrez doy mi autorización para el uso de mi imagen y/o testimonio audiovisual en el video documental "Cosplay, más que un simple disfraz", material que se realiza con fines no lucrativos siendo el proyecto de tesina de la estudiante Laura Elena Velasco Valencia con No. De matricula 407097573 procedente de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Tanya Valentina Hernández Gutiérrez

NOMBRE y FIRMA



**ANEXO: DVD**