

COSPLAY

en todas partes



BRIAN NIEVES J.

Contenido



Introducción	2
Conceptos basicos	3
Objetivos	5
Antecedentes	6
Problema	9
Investigación	10
Bitacora de actividades	13
Ediciones fotograficas	21
Evidencias fotograficas	29
Bibliografia	32

INTRODUCCION

El cosplay es una actividad que ha experimentado un crecimiento exponencial en México en los últimos años. Lo que comenzó como un pasatiempo para algunos fanáticos del anime y el manga, se ha convertido en una forma de expresión artística y una plataforma para el desarrollo profesional.

Este proyecto tiene como objetivo analizar el talento mexicano como un camino hacia la profesionalización. Se explorarán las siguientes áreas:

Evolución del medio mexicano: Se analizará cómo se a desenvuelto en México a lo largo de los años, desde sus inicios hasta la actualidad.

Como expresión artística: Se abordará como una forma de expresión artística, con énfasis en la creatividad, la interpretación y la construcción de personajes.

Oportunidades profesionales: Se explorarán las diferentes oportunidades que ofrece, como la creación de contenido, el modelaje, la actuación y el diseño de vestuario.



Conceptos Basicos

Cosplay: El término proviene de las palabras en inglés “Costume” y “Play”, que en su traducción al español quiere decir “Juego de disfraces”. Este término fue empleado por primera vez por Nobuyuki Takahashi entre los años 1983 y 1984 en una serie de publicaciones realizadas en la revista My Anime, luego de su visita a la convención mundial de ciencia ficción (WorldCom) en 1983. Los jóvenes que realizan esta actividad reciben el nombre de cosplayers, y encarnan a uno o varios personajes de algún manga, anime, película, libro, cómic, videojuego e incluso cantantes o grupos musicales.

Fotografía: La RAE la define como un procedimiento o técnica que permite obtener imágenes fijas de la realidad mediante la acción de la luz sobre una superficie sensible o sobre un sensor.

La fotografía repite mecánicamente lo que nunca más podrá repetirse existencialmente” (Barthes, 1989.)



Libro: Dice el autor mexicano Emiliano Monge “El libro es todo aquello donde la palabra cumple sus tres estados: líquido, gaseoso y sólido.”

La RAE nos lo define como obra científica, literaria o de cualquier otra índole con extensión suficiente para formar volumen, que puede aparecer impresa o en otro soporte.

Profesional: RAE lo define como una persona: Que practica habitualmente una actividad, incluso delictiva, de la cual vive.

Objetivos

*Describir las características del cosplay como práctica cultural. Esto puede incluir aspectos como su historia, sus principales exponentes, sus eventos y convenciones, etc.

*Analizar los significados y funciones. ¿Qué representa para sus practicantes? ¿Qué funciones cumple en la sociedad?

Objetos de diseño

*Foto Libro realizado con fotografías capturadas dentro de convenciones.

*Video entrevistas realizadas a personalidades dentro del medio que han aportado a que sea un medio artístico de interés.



Antecedentes



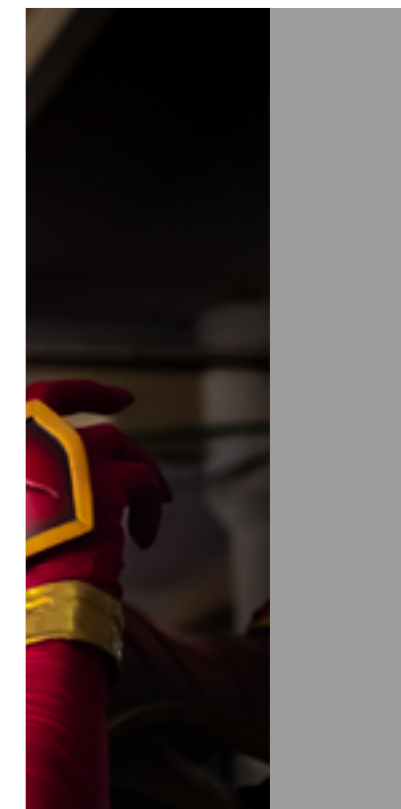
El cosplay llegó a México en la década de 1990, con la popularización de las series y películas de anime y manga. En aquella época, se practicaba de forma amateur, y los cosplayers se limitaban a disfrazarse de sus personajes favoritos.

En la década de 2000, comenzó a desarrollarse de forma profesional. Se inició a utilizar técnicas más elaboradas para crear sus trajes, y empezaron a participar en concursos y eventos internacionales. En la actualidad, es una



actividad muy popular en el país. Existen miles de cosplayers en todo el territorio, y numerosas convenciones o eventos dedicados a esta práctica.

Para el año 2007 la Licenciada Paula Monroy, logro por sus propios medios conseguir una plaza en World



Cosplay Summit (wcs), enviando a una pareja a concursar la cual consiguió tener una mención honorífica, dando pie a que una integrante del equipo actualmente viva de la realización de cosplays, por lo cual se podría considerar la primer cosplayer profesional dentro del territorio nacional.

Twin Cosplay siendo los primeros campeones mundiales mexicanos definen el hobby

como una forma de expresión artística y de celebración de la cultura pop. En una entrevista para el sitio web Cosplay Culture, dijeron:

“El cosplay es una forma de arte porque te permite crear algo único y especial. También es una forma de celebrar la cultura pop, que es algo que nos apasiona. El cosplay es una manera de conectar con otros que comparten nuestros intereses y de crear recuerdos que durarán toda la vida.”

Factores que contribuyen a la profesionalización

Uno de estos factores es el aumento de la popularidad del medio. A medida que más personas se interesan por este, aumenta la demanda de servicios y productos relacionados con esta práctica.



Otro factor que contribuye a la profesionalización es la creciente calidad de los trajes y accesorios.

Se están utilizando técnicas más elaboradas para crear trajes, lo que hace que estos sean más realistas y detallados.

Por último, también se impulsa por la creciente presencia de mexicanos en el escenario internacional. En los últimos años, una gran cantidad han ganado premios en concursos, lo que ha contribuido a dar a conocer el trabajo mexicano en el mundo.

Retos hacia la profesionalización.

A pesar de los factores que contribuyen a su profesionalización, existen también algunos retos que se deben superar. Uno de estos retos es la falta de reconocimiento social del medio. En la sociedad mexicana, sigue siendo visto como una actividad lúdica, y no como una actividad profesional.

Otro reto es la falta de oportunidades laborales. En la actualidad, existen pocas oportunidades para los exponentes mexicanos de ganarse la vida con su práctica.

Metodología

La metodología de esta tesina se basará en la siguiente:

Investigación documental: Se realizará una investigación documental sobre el cosplay mexicano, incluyendo libros, artículos académicos, revistas y sitios web.

Entrevistas a cosplayers: Se realizarán a cosplayers de distintos niveles para obtener información sobre sus experiencias y perspectivas.

Análisis de casos: Se analizarán situaciones de mexicanos que han logrado éxito profesional en diferentes áreas.

Resultados esperados

Se espera que este proyecto contribuya a la comprensión del cosplay mexicano como un fenómeno cultural y social, así como a la identificación de las oportunidades profesionales que ofrece.





Problema

El cosplay ha ganado relevancia en los últimos años, lo que ha llevado a la pregunta de si este hobby puede llegar a considerarse profesional. A lo largo de mi experiencia en este ámbito, he observado cómo se cuestiona si es algo más que un simple pasatiempo. Han surgido exponentes que están desafiando esta idea, trabajando con empresas, siendo invitados o jueces en convenciones e incluso obteniendo sus ingresos exclusivamente a través de esta actividad.

Además, existe la controversia sobre el origen del mismo. Si bien algunos afirman que se originó en Japón, esto no es del todo exacto. A menudo se confunde con el teatro, lo que lleva a la hipótesis de que este último es su origen.



Investigación

Ivonne Ruiz nos menciona dentro del prólogo del libro *Improvisación* Proceso metodológico lo siguiente. “No sirven para el teatro los improvisados, los que no se preparan; no hacen ningún bien los que atentan al proceso creativo, los que ensucian la escena usando un talento vacío.”

Si bien este arte suele asociarse con un pasatiempo o una forma de entretenimiento, en realidad es una rama del teatro que ha ganado gran popularidad en los últimos años. Esta actividad, desarrollada principalmente por aficionados, consiste en interpretar a un personaje ficticio utilizando disfraces, accesorios y, en ocasiones, elaboradas caracterizaciones.

Para realizar un análisis claro se partirá de los estudios de Stanislavski, el director y actor ruso, su técnica de actuación que busca que el actor experimente genuinamente las emociones del personaje que interpreta. Esta técnica se basa en la idea de que el actor debe comprender profundamente al personaje y sus circunstancias para poder transmitir de manera auténtica sus emociones al público.

Principios del método aplicables al cosplay:

Análisis del personaje: Al igual que un actor que se prepara para una obra de teatro, un cosplayer debe analizar a fondo el personaje que desea interpretar. Esto incluye estudiar su historia, su personalidad, sus motivaciones, sus emociones y su forma de comportarse.

Búsqueda de las emociones: Una vez que se comprende al personaje, se debe buscar las emociones que este experimenta en diferentes situaciones. Esto puede hacerse mediante ejercicios de imaginación, recordando experiencias propias o incluso observando a otras personas.

Experimentación física: Se pone énfasis en la experimentación física para transmitir las emociones del personaje. Esto implica estudiar los gestos, la postura, la forma de hablar y la manera de moverse del personaje.

Conexión con el personaje: El actor se conecta profundamente con el personaje al punto de sentir sus emociones como si fueran a sentir sus emociones como si fueran propias. Esto permite al actor ofrecer una interpretación auténtica y conmovedora.

“Todo lo que sucede en el escenario debe ser justificado...; toda acción, movimiento, pensamiento, toda mirada, debe tener una razón y un objetivo”
(Cole, 1986, p. 45),

Stanislavski, menciona “El trabajo del actor no comienza cuando se sube al escenario. Comienza mucho antes, en la preparación del personaje.”

Análisis del guion:

La importancia del análisis del guion para comprender las motivaciones, objetivos y emociones del personaje. Los cosplayers pueden aplicar este enfoque al estudiar el material original en el que se basa su personaje, profundizando en su historia personal,

relaciones y conflictos internos.

Trabajo emocional:

Utilizar técnicas para que los actores evoken emociones genuinas en el escenario. Los cosplayers pueden adaptar estas técnicas para conectar con las emociones de su personaje y expresarlas de



manera convincente a través de su actuación, lenguaje corporal y expresiones faciales.

Circunstancias dadas:

De igual manera se propone el concepto de “circunstancias dadas”, que implica crear un entorno específico

para la escena y que los actores respondan a él de manera natural. Esto se aplica al elegir un escenario adecuado para sus fotos o videos, utilizando accesorios y elementos que recreen el mundo del personaje.

Importancia de la observación:

La observación aguda de la vida real es crucial. Se beneficia del observar personas reales, estudiando sus gestos, expresiones y comportamientos para enriquecer su propia interpretación.

Más allá de la actuación:

El Método no se limita a la actuación en escena, sino que también se aplica a la creación de personajes en otras áreas, como la danza, la música y el cine. El cosplay, al ser una forma de expresión artística que combina actuación, vestuario y fotografía, también puede beneficiarse de los principios de este método para crear representaciones más completas y atractivas.

Ejemplos de la influencia de Stanislavski en el cosplay:

Se enfocan en la construcción de réplicas exactas de vestuario y accesorios, buscando capturar la esencia visual del personaje.

Al realizar elaboradas sesiones de fotos o videos que recrean escenas específicas del material original, utilizando escenarios y elementos que transportan al espectador al mundo del personaje.

Realizando performances o skits que interpretan diálogos o acciones del personaje, buscando transmitir sus emociones y motivaciones.



Bitácora de actividades

Se realizó la selección del tema a trabajar durante el periodo de 3 trimestres, basándose en el calendario dado por la UAM, siendo las primeras dos semanas las indicadas para realizar dicha labor, revisando las fortalezas a y gustos personales, para de esta forma lograr generar un proyecto apto y que cumpla con las necesidades y objetivos de las UEAS.

Durante la tercera semana se procedió a revisar los recursos con los que se contaba, y cuales eran aquellos que serian factible de obtener para lograr cumplir con los objetivos impuestos por uno mismo, por lo que se comenzó a realizar cotización de cámaras fotográficas, objetivos fotográficos, micrófonos, etcétera. Todo esto a la vez que se documentaba con libros la estructura de foto libros, de distintos indoles.

Así mismo se comenzó a realizar el proceso de bocetaje para la estructura POP-UP que estará incluida dentro del libro, por lo que se procedió a recolectar imágenes de los representantes mexicanos del mundial de cosplay, al no contar con imágenes en alta resolución se hace uso de la inteligencia artificial para

mejorar la calidad de las imágenes, obteniendo un resultado optimo.

Presentando una propuesta, de la cual el grupo se encargo de dar retroalimentación para que cada pareja se aprecie de mejor manera, al igual considerando inte-



grar a la pareja representativa del 2024, ya que durante el proyecto se seleccionara y participara en el mundial.

Continuando con la labor de búsqueda de los equipos a utilizar se obtienen, dos cámaras fotográficas, con objetivos de 50mm, 18-55mm, 75-300mm, un estabilizador, tripie y un micrófono, todo esto siendo necesario para

cubrir las necesidades básicas del proyecto, dada la naturaleza al elegir la realización de un foto libro.

Ya con el equipo mencionado, se procedió a generar pruebas de retratos, saliendo a las calles a realizar sesiones de manera gratuita, siendo esto practica de encuadres, composición, y detalles técnicos como el ISO, apertura de diafragma, velocidad de obturación, estas prácticas duraron 3 días ya que por el tiempo establecido.



Simultáneamente a las practicas, se comenzó a realizar la calendarización de convenciones a las cuales se asistirá, siendo Expo TNT en febrero, LA MOLE COMIC CON en marzo, y por último CCPX en mayo, de igual forma se contacto a cosplayers, para agendar entrevistas dentro de los eventos, con el fin de obtener material con el cual trabajar.

La selección de participantes se genero en base a sus logros dentro del medio, estos pueden ser genrar ingresos, sean campeones nacionales o mundiales, que su trabajo como cosplayer los llevara a laborar en áreas afines como cine, teatro, televisión, o ya sean iconos dentro de la comunidad a nivel nacional.

Al encontrarse cerca la primera convención, se envía una solicitud para asistir como prensa y tener acceso con invitados y concursos, siendo indispensable para obtener material de mejor calidad, mediante el apoyo del profesor y de la institución se nos otorga dicho pase, el cual consiste en la entrada a todo el evento, junto a una asistente, la cual es pieza clave para lograr cubrir todo el evento. Se opta por tener apoyo durante las convenciones debido a la naturaleza de estas, ya que se realizan dinámicas en distintos puntos de los recintos por lo que es físicamente imposible que una sola persona cubra todas las actividades.

Se elabora un plan de trabajo dentro de la convención ya que, a pesar de ser un ambiente conocido, el ser acreditado como prensa y representar a una institución académica, se tiene que realizar un excelente trabajo, por lo que el primer día de actividades, se localizan los escenarios, espacios, distribución del recinto. Partiendo de esto, se dan las indicaciones a de los objetivos a cubrir durante el evento, los cuales fueron:

Fotografiar a los mejores exponentes del cosplay durante el evento.



Entrevista a los invitados nacionales e internacionales.

Cubrir pasarelas, concursos, dinámicas dentro de los distintos escenarios.

Grabar videos a manera de cortos, donde se aprecien los detalles de los trajes

Habiendo colocado el plan de trabajo, y adaptándose al recinto, se culmina el primer día de actividades, donde se cumple con la recolección de material.

Continuando con el segundo día de actividades, se presenta la oportunidad de cubrir la presentación de los invitados internacionales Kinpatsu y Taryn, los cuales son jueces para la selectiva nacional, se procede a realizar las labores de fotografiar a los mejores del segundo día, al igual que comenzar a fotografiar y entrevistar a los campeones mundiales Banana Cosboys, al igual se nos permite realizar una breve entrevista con Kinpatsu, con apoyo de su traductora se le realizan breves preguntas enfocadas a como es el proceso de profesionalizar el cosplay en otros países.

Al ser un día con distintas actividades, se genera el plan de cubrir dos eventos importantes, el concurso de cosplay mixto, el cual es una plataforma para dar a conocer el trabajo de los cosplayers, y siendo este el medio por el cual posteriormente pueden ser invitados a distintas convenciones.

Por otro lado, se cubre la pasarela equipos que compiten por ser los representantes de México en

el World Cosplay Summit en Nagoya, Japón, este evento se caracteriza por ser donde se presentan a los equipos que previamente fueron seleccionados alrededor de la república, durante el año, pasando uno a uno los equipos muestran su trabajo, al final de esto, se selecciona mediante tómbola el puesto que ocuparan durante la final.

Al terminar con la pasarela y el sorteo de turnos se nos permite el acceso a backstage en el cual se puede documentar el buen ambiente que se vive, y se logra acordar entrevistas con distintos equipos. Se aprovecha la oportunidad para visualizar el escenario y las distintas posibilidades para captura de material durante la final.

El ultimo día se continua con el programa de los días anteriores, con un horario a cumplir, ya que es el día donde se concentra la mayoría de las personas, desde temprana hora se arriba a recinto, y se van realizando tomas muestra para saber el lugar preciso desde donde ser nos permitirá observar el concurso.

Terminando de realizar las pruebas correspondientes, se procedió a dar un recorrido cubriendo conferencias de cosplayers y abordando a los mejores exponentes del día domingo.

Llegando el momento el staff del recinto nos da indicaciones del espacio donde se colocará a los medios de prensa. Conforme van pasando los equipos se procede a tomar

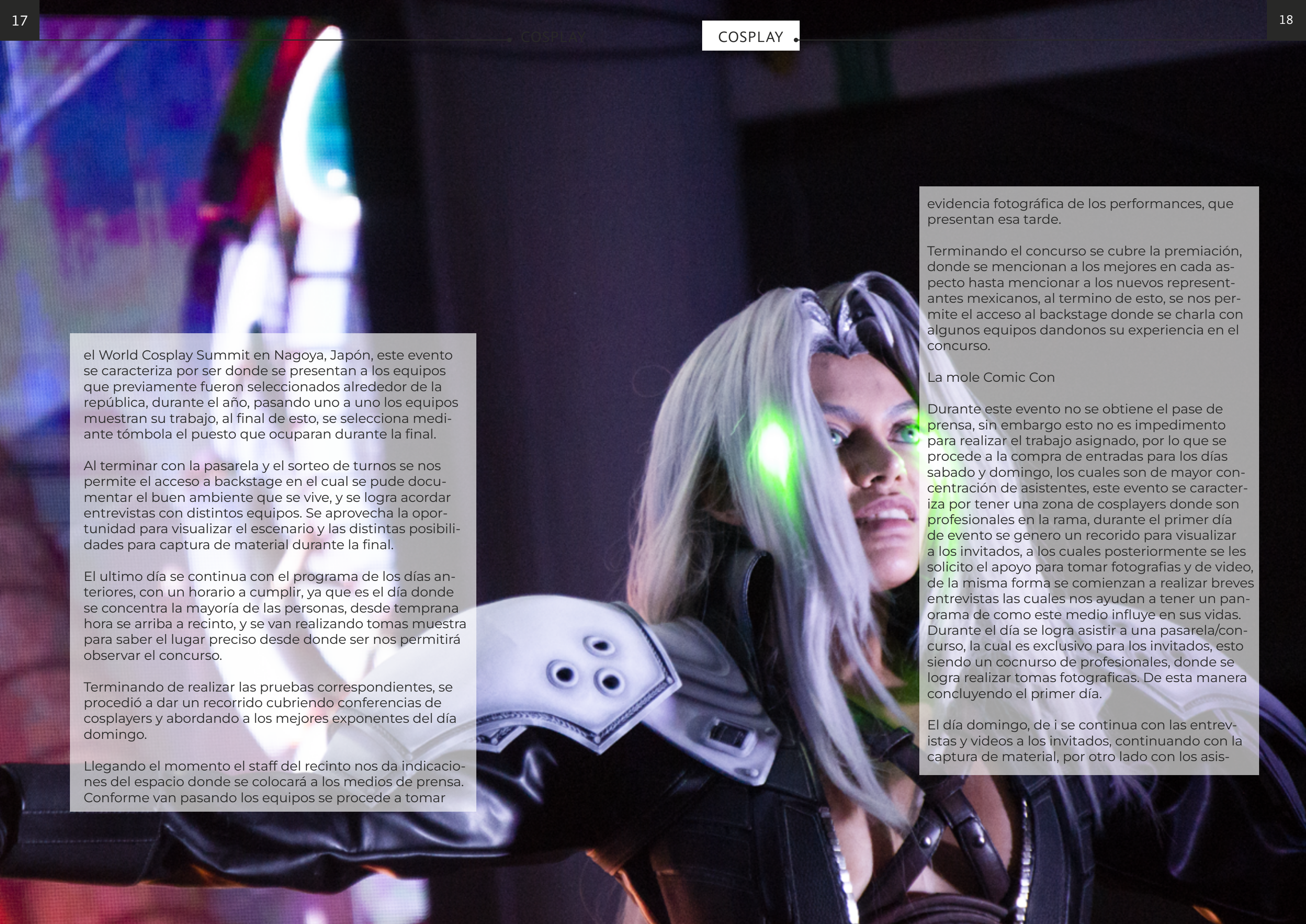
evidencia fotográfica de los performances, que presentan esa tarde.

Terminando el concurso se cubre la premiación, donde se mencionan a los mejores en cada aspecto hasta mencionar a los nuevos representantes mexicanos, al termino de esto, se nos permite el acceso al backstage donde se charla con algunos equipos dandonos su experiencia en el concurso.

La mole Comic Con

Durante este evento no se obtiene el pase de prensa, sin embargo esto no es impedimento para realizar el trabajo asignado, por lo que se procede a la compra de entradas para los días sabado y domingo, los cuales son de mayor concentración de asistentes, este evento se caracteriza por tener una zona de cosplayers donde son profesionales en la rama, durante el primer día de evento se genero un recorrido para visualizar a los invitados, a los cuales posteriormente se les solicito el apoyo para tomar fotografías y de video, de la misma forma se comienzan a realizar breves entrevistas las cuales nos ayudan a tener un panorama de como este medio influye en sus vidas. Durante el día se logra asistir a una pasarela/concurso, la cual es exclusivo para los invitados, esto siendo un cocurso de profesionales, donde se logra realizar tomas fotograficas. De esta manera concluyendo el primer día.

El día domingo, de i se continua con las entrevistas y videos a los invitados, continuando con la captura de material, por otro lado con los asis-



tentes se aprecia un mejor trabajo, ya que es el día del concurso donde muchos de los asistentes compiten, durante el concurso se logra tener un lugar idóneo para captar a cada participante, este concurso es tipo pasarela, por lo que los concursantes solo deben posar como el personaje y caminar dentro del escenario, siendo muy distinto a WCS donde se presenta un performance. Con esto se concluye de cubrir este evento.

El último evento a cubrir es el naciente CCXP México el cual es su primera vez dentro del país, al presentar un concurso de talla internacional, se opta por concursar, realizando a través de varios meses un cosplay, con el cual se nos brinda la oportunidad de estar entre los semifinalistas, sin embargo no se logra pasar a la final, cabe destacar el trabajo de los concursantes donde se vio gran calidad, esto siendo apreciado por distintos jueces de talla internacional, siendo ya considerados leyendas dentro del medio, como lo son Nady-

asonica cosplayer mexicana la cual a sido llamada por empresas de videojuegos para ser la cara en lanzamientos, Twin Cosplay, un duo mexicano el cual le dio el primer campeonato mundial al país en 2015, LittleJim, cosplayer internacional, la cual es reconocida por su enfoque en el detalle de cada pieza que realiza, y por último Kamui Cosplay, considerada por muchos la mejor de todos a nivel mundial, donde ella era el atractivo principal, para esta competencia.

Durante el proceso de creación del traje se captura mediante fotografías y videos.

Por parte de la captura de fotografías no fue posible por cuestiones de reglamento no se permite ingresar con cámara, limitando así el tener material de esta convención.

Dando así por concluido el proceso de investigación de campo y de captura de material, para la creación del fotolibro.

Al término de las actividades se procede a reunir toda la evidencia para su selección final dentro de la cual se visualizarán las mejores tomas donde se aprecie el trabajo del talento mexicano.

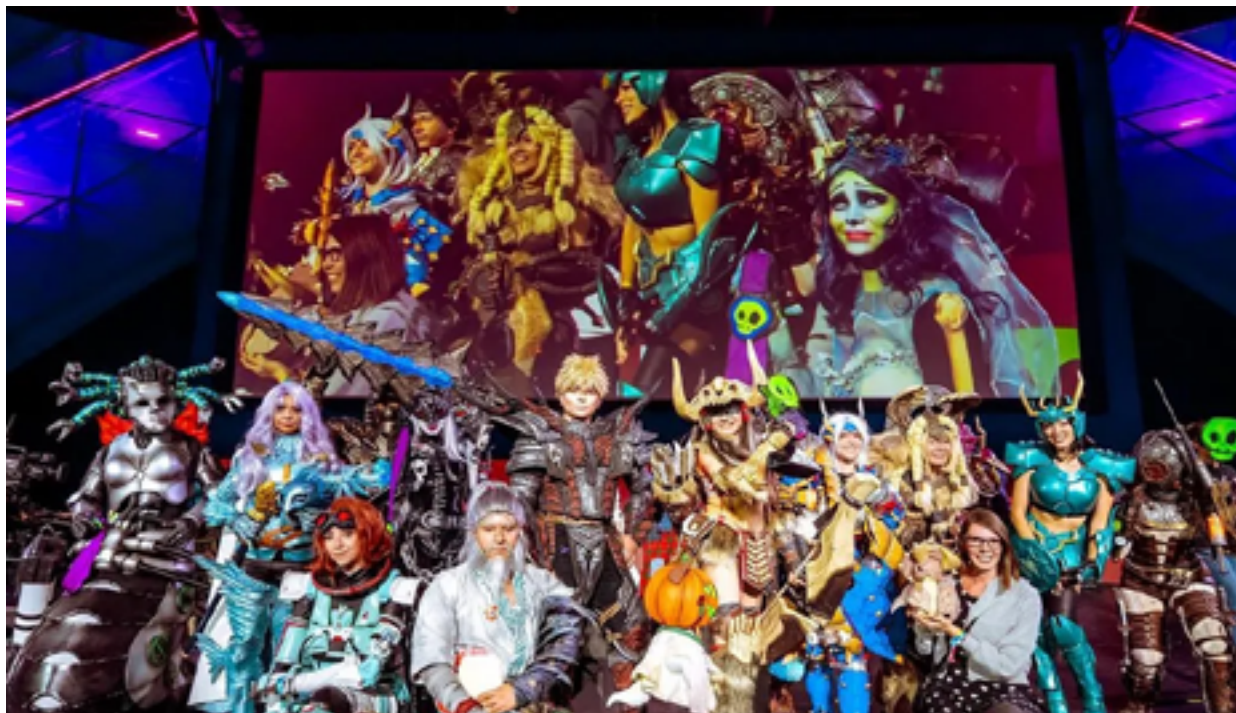
Conclusiones

Los textos dados por Stanivlaski, nos proporciona una afirmación clara de que el cosplay parte del teatro, reforzando que ambas partes se dedican a investigar a profundidad el personaje a representar, donde se tiene que volver a aprender a caminar, de la forma en como el personaje lo realiza.

Las entrevistas nos brindaron certeramente lo que este medio es capaz de lograr desde ganar una competencia, hasta ser llevado a ser contratado por productoras audiovisuales.

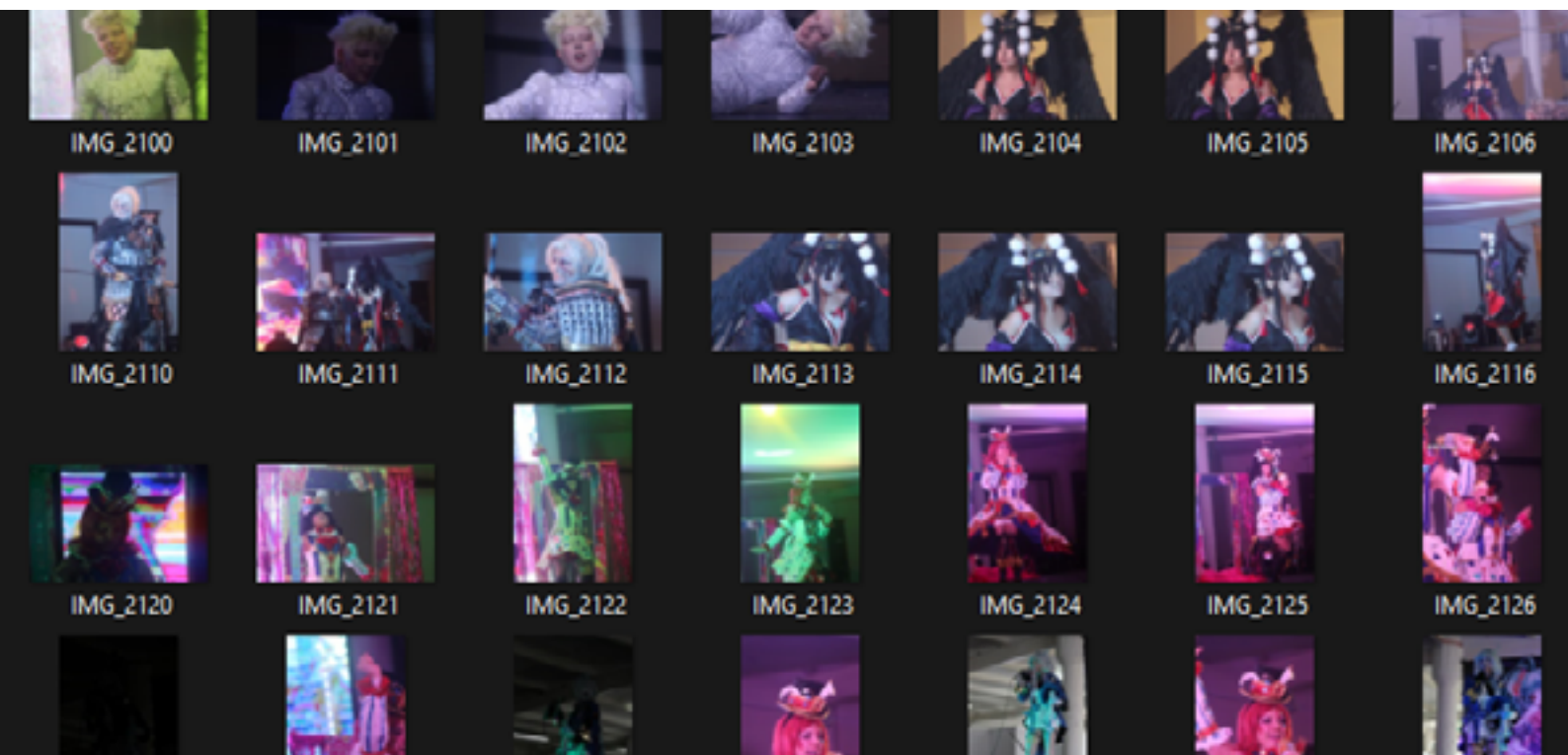
Comprobando durante varios concursos la importancia de los cosplayers en las convenciones, siendo este uno de los mayores atractivos, donde comúnmente es el cierre de estas, aunado a ello los premios que pueden ir desde efectivo, un auto o la posibilidad de representar a tu país en un concurso mundial.

Concluyendo con lo siguiente, un cosplayer es un actor sin tener el título, muchos de ellos aplican los principios de Stanivlaski, lo cual los lleva a ser considerados profesionales en su rama, donde incluso su propio nombre se vuelve una marca que mueve a miles de personas.



Ediciones Fotograficas









lala_barreiro

lala_barreiro ¡Nos iremos a Japón representando México!

El sentimiento es indescriptible. Los días, minutos y segundos van pasando para el gran momento. Trabajamos con la emoción a flor de piel para que todo lo que se entregue en el escenario de la gran final sea algo que pueda llegar a todos 💖💫

Aún cuando por ocasiones lleguen de repente pensamientos de miedo, todos ellos se van al recordar a nuestra familia, amigos, la comunidad de cosplay nacional e internacional y las y los nuevos amigos que estamos haciendo en esta experiencia. En serio gracias por no dejarnos solos 💖💖💖

Sin su apoyo moral, sus manos ayudadas, su talento y el compartir nuestro sueño como el propio nos da esa chispa para encender nuestro motor y seguir trabajando duro, no puedo con tantas muestras de cariño 🙏🙏🙏

Les gusta a mon_ana_ y 67 personas más

22 de abril

Agrega un comentario...

Publicar



Inicio
Buscar
Explorar
Reels
Mensajes
Notificaciones
Crear
Perfil
Más

citibanamex Presenta

COSPLAY UNIVERSE

SEMIFINALISTA



HUITZIL
ASTRID BRIAN

CÓMO ENTRENAR A TU DRAGON

#CCXPMEXICO

ccxp_mx

ccxp_mx ¡Cosplay Master by Old Spice busca a sus finalistas!

Los cosplayers dieron todo su esfuerzo y demostraron todo su talento para llegar a la gran final.

¿Quién será el afortunado ganador de un automóvil último modelo? Este sábado conoceremos a los últimos 6 finalistas.

Vive la gran final del concurso de cosplay más grande de Latinoamérica en #CCXPMexico este 5 de mayo.

CCXP México es presentado por @citibanamex

lorrainecosplay

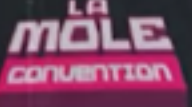
3 sem 12 Me gusta Responder

Les gusta a roxas_driver y 813 personas más

2 de mayo

Agrega un comentario...

Publicar

Reproductor multimedia



video cosplay prueba - Hecho con Clipchamp

Evidencias fotograficas





Bibliografía

Reyes Gutiérrez, Gustavo. (2014). La desmesura de hacer cosplay. Imagen corporal, identidad y teatralidad en el juego de disfraces. Tesis de Maestría en Antropología Física, Escuela Nacional de Antropología e Historia, México, D. F.

Cosplay, D., & México, E. N. (s/f). DISCRIMINACIÓN E IDENTIDAD: LA CULTURA DEL COSPLAY EN MÉXICO. Uam.mx. Recuperado el 28 de noviembre de 2023, de <https://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/bitstream/123456789/24683/1/50532.pdf>

Programa Universitario de Estudios sobre Asia y África | PUEAA. (s. f.). PUEAA. <http://pueaa.unam.mx/multimedia/cosplay-en-mexico-historia-fandoms-y-otakus>

Stanislavski, K. (2014). Trabajo del Actor Sobre El Personaje. Tomo.

Stanislavski, K. (1957). Un actor se prepara

Stanislavski. (2014a). Sistemas y Metodos del Arte Creador. Tomo.

[tream/123456789/24683/1/50532.pdf](http://repositorio.xoc.uam.mx/jspui/bitstream/123456789/24683/1/50532.pdf)

Programa Universitario de Estudios sobre Asia y África | PUEAA. (s. f.). PUEAA. <http://pueaa.unam.mx/multimedia/cosplay-en-mexico-historia-fandoms-y-otakus>

Stanislavski, K. (2014). Trabajo del Actor Sobre El Personaje. Tomo.

Stanislavski, K. (1957). Un actor se prepara

Stanislavski. (2014). Sistemas y Metodos del Arte Creador. Tomo.

BARTHES, R. (2006). La camara lucida: nota sobre la fotografia . PaidoS.