

# UACM

Universidad Autónoma  
de la Ciudad de México

---

*Nada humano me es ajeno*

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

VIDEO DOCUMENTAL

**Cosplay: La magia detrás del personaje**

TRABAJO RECEPCIONAL

PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN

COMUNICACIÓN Y CULTURA

Presenta

**GABRIEL ORTIZ CABRERA**

Director del trabajo recepcional

**Mtro. José Antonio Medina Trejo**

Codirector:

**Mtro. Martín Hernández González**

## SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



## UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

### RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

### DERECHOS RESERVADOS ©

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

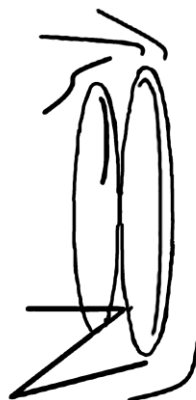
Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

Ciudad de México, mayo 2016

**Agradecimientos:**

**Primeramente Agradezco al mi Dios todo poderoso y a su hijo muy amado Cristo Jesús por darme la vida, la salud, integridad, valores y la sabiduría durante toda mi vida universitaria, Gracias Señor por mostrarme el camino hacia el éxito y por brindarme tu mano cuando más la necesité, me mostraste el camino de la victoria a través de tus enseñanzas y eres una pieza importante en mis conocimientos adquiridos, tu palabra nunca se apartará de mi boca ya que será mi estandarte durante toda mi vida, es grato saber que soy tu hijo y que hasta el momento me has mostrado tu gran misericordia, este trabajo de tesis y resultado de lo que tú has hecho en mi vida, gracias por todas tus bendiciones pero en específico, por la gran familia que me has regalado, Señor, te doy la honra y la gloria por darme la oportunidad de tener unos padres tan maravillosos, los cuales me han apoyado hasta este momento.**

**A mis padres les agradezco su esfuerzo y trabajo que me dedicaron para que yo pudiera llegar hasta este momento tan importante, gracias papá y mamá por impulsarme a seguir adelante por creer en mí y ser la mejor guía en mi camino, espero seguir sorprendiéndolos y honrándolos como ustedes se lo merecen porque gracias cada gota de sudor que fue derramada en su trabajo, ahora puedo decir que soy un licenciado.**

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke at the bottom.

**Atte. Gabriel Ortiz Cabrera**

# INDICE

|   |    |
|---|----|
| <b>CAPITULO I</b>                               |    |
| <b>PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN</b> .....         | 6  |
| 1.1 Tema:.....                                  | 6  |
| 1.2 Subtema.....                                | 6  |
| 1.4 Objetivo general.....                       | 7  |
| 1.5 Objetivos particulares.....                 | 7  |
| 1.5.1 Metas.....                                | 8  |
| 1.6 Pregunta central de investigación:.....     | 8  |
| 1.7 Preguntas secundarias.....                  | 8  |
| 1.8 Público Meta.....                           | 9  |
| 1.8.1 Promotor.....                             | 9  |
| 1.9 Viabilidad del tema.....                    | 9  |
| 1.10 Impacto Sensible:.....                     | 9  |
| 1.11 Justificación del tema.....                | 9  |
| 1.12 Justificación del medio elegido.....       | 10 |
| 1.13 Justificación social.....                  | 11 |
| 1.14 Justificación del género elegido.....      | 12 |
| <b>CAPITULO II</b>                              |    |
| <b>INVESTIGACION TEÓRIA SOBRE EL TEMA</b> ..... | 13 |
| 2.1 Objeto de estudio.....                      | 13 |
| 2.2 El <i>Cosplay</i> y sus antecedentes.....   | 13 |
| 2.2.1 Expo TNT y la Mole.....                   | 17 |
| 2.2.2 <i>Cosplay</i> y los estigmas.....        | 19 |
| 2.3 Categorías y conceptos.....                 | 21 |
| 2.4 Estado del arte.....                        | 31 |
| 2.4.1 Antecedentes de la investigación.....     | 31 |

|  |            |
|--|------------|
| <b>CAPITULO III</b>                              |            |
| <b>METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION .....</b>     | <b>78</b>  |
| 3.1 Justificación de la metodología.....         | 78         |
| 3.2 Metodología cualitativa .....                | 79         |
| 3.2.1 La observación.....                        | 80         |
| 3.2.2 La entrevista a profundidad .....          | 80         |
| <b>CAPITULO IV</b>                               |            |
| <b>PROCESO DE PRODUCCION .....</b>               | <b>82</b>  |
| 4.1 Pregunta del trabajo del medio.....          | 82         |
| 4.2 Propósito creativo .....                     | 82         |
| 4.3 Propuesta estética:.....                     | 83         |
| 4.4 Cronograma de actividades .....              | 86         |
| <b>CAPITULO V</b>                                |            |
| <b>CARPETA DE PRODUCCION .....</b>               | <b>89</b>  |
| 5.1 Tema:.....                                   | 89         |
| 5.1.1 Subtema.....                               | 89         |
| 5.1.2 Sinopsis:.....                             | 89         |
| 5.2 Objetivo general:.....                       | 89         |
| 5.3 Objetivos particulares.....                  | 89         |
| 5.3.1 Metas.....                                 | 90         |
| 5.3 Aspectos técnicos.....                       | 90         |
| 5.4 Ficha técnica.....                           | 90         |
| 5.5 Guía de preguntas .....                      | 91         |
| 5.6 Cuadro comparativo de la investigación ..... | 92         |
| 5.7 Escaleta.....                                | 94         |
| 5.8 Equipo materiales y recursos: .....          | 95         |
| 5.9 Conclusiones Generales.....                  | 96         |
| <b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>                        | <b>99</b>  |
| <b>ANEXOS .....</b>                              | <b>102</b> |

|                                      |            |
|--------------------------------------|------------|
| <b>GUION DEL DOCUMENTAL .....</b>    | <b>102</b> |
| <b>CALIFICACION DE MATERIAL.....</b> | <b>109</b> |
| <b>PLAN DE RODAJE .....</b>          | <b>112</b> |
| <b>SCOTTING.....</b>                 | <b>114</b> |

# CAPITULO I

## PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

**1.1 Tema:** *Cosplay*: la magia detrás del personaje

**1.2 Subtema:** Reportaje sobre los procesos comunicativos que dan en los jóvenes *Cosplay* y la construcción de su identidad.

### 1.3 Introducción

Japón es uno de los principales creadores de *animés* y series de televisión que han impactado a la juventud desde los años 90's en México, gracias a esto, durante varios años ha existido un movimiento juvenil que para muchas personas puede ser algo desconocido, pero a lo largo de los años ha tomado una gran fuerza en diversos lugares. Estamos hablando del *Cosplay*, actividad que se caracteriza por la manera en que los jóvenes que lo practican, se visten de un personaje ficticio, ya sea de alguna caricatura, película, *anime* o serie de su agrado y así mismo adoptan el papel de dicho personaje de ficción, llevando esta actividad más allá de la creatividad.

Es por esa razón que en el presente reportaje-documental, se muestra de manera concreta y objetiva las características de esta tribu urbana, tomando como referencia dos aspectos importantes: los procesos de comunicación y la identidad; por otra parte, puedo decir que para la construcción de esta investigación se realizó un planteamiento del problema, el cual describe los acontecimientos que se estudiaron a lo largo de este tiempo sobre los jóvenes *Cosplay*, a través de la observación e investigación en algunas plazas comerciales, revistas, noticias, eventos y convenciones en donde los jóvenes asisten con mayor frecuencia y a las cuales he acudido regularmente para realizar esta investigación. Algunos de los eventos son: La TNT, La Mole y los diversos concursos que se realizan dentro de la Frikiplaza, ubicada en el centro de la Ciudad de México.

Todo esto se realizó con el propósito de darle respuesta a cada una de las preguntas, objetivos y metas planteadas sobre el tema, ya que de esta manera se puede observar la forma en que se dan los procesos comunicativos en los jóvenes *Cosplay*, además de ver cómo construyen su identidad a partir de su transformación y la interacción en el espacio público.

Asimismo se realizó una contextualización importante sobre lo que es el *Cosplay*, *anime*, *manga* y *Otaku*, palabras claves dentro de esta investigación. Por otra parte, se efectuó un breve análisis sobre aquellos estigmas que se han generado a través de los medios de comunicación en torno a los jóvenes *Cosplayer*, ya que algunos medios han calificado a esta actividad de manera negativa, dando como resultado una mala aceptación del público que no tiene información concreta sobre el significado de ser un *Cosplayer*.

Por último, la finalidad de esta investigación es la de mostrar a través de un reportaje-documental cuáles son los procesos comunicativos que realizan los jóvenes *Cosplayers*, dicho reportaje tiene una duración aproximada de 25 minutos, y va dirigido a los jóvenes que tiene acceso a las redes sociales de manera cotidiana y que son de nivel socioeconómico medio, además de que tengan esa curiosidad de conocer aspectos sobre el mundo del *anime*, *manga* y el *cosplay*.

#### **1.4 Objetivo general:**

Informar y documentar los procesos de interacción comunicativa que se dan entre los jóvenes *Cosplay* a partir de la creación de sus personajes, para describir cómo construyen su identidad.

#### **1.5 Objetivos particulares**

- Describir y analizar la interacción comunicación comunicativa que existe entre los jóvenes *Cosplayers*
- Mostrar a través de escenas de programas de televisión cómo son estigmatizados los *Cosplayers*
- Mostrar cuál es el proceso que realizan los *Cosplayers* para disfrazarse de los personajes de *anime*

- Describir las principales características de los *Cosplayers* y las actividades que realizan dentro de sus lugares de interacción, como la Frikiplaza, la Expo TNT y la Mole
- Mostrar por medio de un documental cómo se van dando los procesos de interacción comunicativa en los *Cosplayer*.
- Mostrar la forma en que los *Cosplayer* adoptan el papel de personaje de *anime* en sus lugares de interacción

### 1.5.1 Metas

- Entrevistar y grabar a un grupo de personajes *Cosplay* que pertenecen a la misma serie y los que no pertenecen a la misma serie
- Entrevistar a varios jóvenes *Cosplayers* y hacer uso de crestomatías de diversos programas de televisión que estén relacionados con el tema del *Cosplay*, para conocer su opinión sobre cómo se les representa en los medios de comunicación
- Video grabar a dos Jóvenes que se disfrazen de un personaje de *anime*
- Entrevistar a tres jóvenes que practiquen el *Cosplay* y que frecuenten lugares como la Frikiplaza, Expo TNT, La Mole y la J Fest
- Grabar tres de las principales actividades que realizan los *Cosplay*
- Grabar a cinco jóvenes *Cosplay* interactuando con sus compañeros

### 1.6 Pregunta central de investigación:

¿Cuál es el proceso de interacción comunicativa y la identidad que adoptan los jóvenes *Cosplay* a partir de su transformación?

### 1.7 Preguntas secundarias

¿Cuál es la comunicación que existe entre los *Cosplay* que portan un disfraz de una serie específica y los que portan un disfraz de otro género?

¿Cuáles son los procesos comunicativos que desarrollan los jóvenes *Cosplay* a partir de los trajes que utilizan?

¿Cuáles son las principales características y actividades que realizan los jóvenes *Cosplay* dentro de sus principales lugares de interacción?

¿Cómo se forma la identidad de los jóvenes *Cosplayer*?

## **1.8 Público Meta:**

Este reportaje-documental está dirigido a jóvenes estudiantes de universidad y preparatoria, que cuentan con una edad aproximada entre los 19 y 25 años, clase media los cuales tengan la curiosidad de informarse y conocer que es el *anime*, el *manga* y todo lo relacionado con el *Cosplay* sin importar cuál sea su sexo.

### **1.8.1 Promotor:** INJUVE, Jóvenes en movimiento.

Por medio de programa “jóvenes en movimiento”, el cual es promovido por el Gobierno de la Ciudad e México, con el fin de apoyar a los jóvenes que tienden a desarrollar proyectos que contribuyen a la difusión de las nuevas culturas juveniles en México, se puede llevar a cabo la difusión de este material audiovisual.

**1.9 Viabilidad del tema:** Entrevistar a tres jóvenes que sean *Cosplayers* que asistan a las convenciones como la TNT, la Mole y frecuenten lugares como la Frikplaza. Además de que tengan el gusto por el *manga*, *anime*, música *K pop*, *J pop*

### **1.10 Impacto Sensible:**

Lograr a través de un reportaje-documental que los jóvenes sientan la curiosidad de saber qué es el *Cosplay* y se identifiquen con los personajes de *anime*, factor que los motiva a imitar a cada uno de ellos.

### **1.11 Justificación del tema**

Las identidades son un elemento importante en la construcción personal, social y psicológica de cada sujeto, ya que esto permite que las personas puedan relacionarse con los demás y así formar grupos en los que mantienen una relación objetiva. Además podemos decir que dentro de sus organizaciones formales o informales intervienen factores importantes como el lenguaje, la vestimenta, rituales, costumbres y los códigos que sólo miembros del mismo grupo pueden comprender.

Los adolescentes son especialmente quienes tienen la necesidad de construirse una identidad, la cual, les permite formar parte de un grupo específico en donde pueden compartir aspectos importantes, como son los

gustos que tienen por alguna actividad específica y así iniciar una amistad cercana con estas personas. Dentro de ese grupo social, los jóvenes pueden expresar sus ideas y compartirlas con mayor facilidad, ya que existe un vínculo de confianza entre los miembros de la organización, lo que determina su vasta comunicación entre sujetos y las limitaciones que tienen hacia las demás personas.

Es por esa razón que es sustancial dar a conocer la forma en que los jóvenes *Cosplay* han tomado eventualmente la identidad de un personaje de *anime*, y la manera en que esa actividad les ha permitido transformarse por unos instantes en un personaje ficticio, trasladando esta cualidad más allá de la realidad. Por otra parte, es importante mostrar la forma en que esta actividad les ha permitido a los *Cosplayer*, desarrollar una buena comunicación, no solo con sus compañeros que forman parte del mismo grupo social, ya que la sociedad, la familia y el público son parte importante dentro de sus círculos de comunicación, que entablan a partir de su afición, relaciones y dinámicas que les permiten la integración en diferentes ámbitos.

### **1.12 Justificación del medio elegido**

Es importante utilizar el medio audiovisual ya que es un sistema que el cual se combinan diversos dos aspectos que son de gran importancia, los cuales son el video y el sonido, que si se utilizan de la manera adecuada, se puede lograr una buena comunicación con el público que se informa a través de este medio.

Asimismo, en la actualidad y con el uso de las nuevas tecnologías, la sociedad ha quedado inmersa en un mundo en donde el uso de la lectura no es tan frecuente, la utilización de imágenes, fotografías y animaciones son un lenguaje visual eficaz para atrapar la atención de un público que está interesado en buscar la manera aprender sobre un tema específico de manera entretenida y no tan monótona.

Este medio me ayudará a cumplir las expectativas de mi público meta a través de mi creatividad visual, ya que el reto es el de narrar a través de imágenes, entrevistas y animaciones, los aspectos importantes que definen a los

*Cosplayers* y así brindar una información clara, en la cual el sujeto se sienta el interés de conocer más acerca de esta actividad.

El *Cosplay* es una actividad en la cual se muestran la creatividad de los jóvenes al utilizar colores, formas y materiales que son utilizados para la elaboración de sus trajes y que solo pueden describirse a través de un medio visual. Por otra parte, también están las acciones, performance y expresiones que los *cosplayers* usan para expresar sus gustos por algunos *animés*, lo cual es interesante ya que este medio logrará que el espectador despierte su interés por estos jóvenes y así pueda conocer la forma en que los *cosplayers* tratan de llevar sus gustos de ficción a la realidad.

De esta manera se pretende lograr que a través del uso diversas entrevistas e imágenes, el público pueda aprender acerca de la identidad y la comunicación que existen entre los jóvenes *cosplayers* de manera dinámica y entretenida.

### **1.13 Justificación social**

La necesidad social del presente trabajo es la de brindar información acerca de los jóvenes *Cosplay*, ¿Quiénes son?, ¿Qué es lo que hacen?, ¿Qué lugares son a los que asisten? y ¿Cuáles son las principales actividades que realizan?, ya que son un grupo social del que se ha hablado muy pocas veces y que muchas personas desconocen, es por esa razón que los demás ven esta actividad como rara o extraña, además es importante mostrar la manera en que se dan procesos comunicativos entre los jóvenes *Cosplay*, cómo estos construyen su identidad al vestirse de un personaje ficticio y también la forma en que se da la interacción que tienen entre ellos.

El tema de los *Cosplay* es de gran importancia ya que en los últimos años ha tomado fuerza en la juventud, sobre todo en la Ciudad de México en donde se han realizado durante mucho tiempo eventos relacionados con la cultura japonesa, *anime* y *Cosplayer*, por lo que me han surgido varias dudas y preguntas acerca de ellos, principalmente en la manera en que estos sujetos forman su identidad a través de los personaje que imitan, además de conocer cuáles son los procesos comunicativos y la interacción que existe entre los

miembros de un mismo género de *manga* y *anime* los que no pertenecen a dicho género.

#### **1.14 Justificación del género elegido.**

El género documental es un medio de expresión que forma parte del espacio cinematográfico, en el cual se puede mostrar la realidad desde diversos puntos de vista como son: la historia, época, personas, contextos, entre otras cosas. Una de las variantes que existe dentro de este medio es el reportaje, el cual toma los aspectos importantes de periodismo para plasmarlos dentro de un contexto visual. Es por esa razón que dentro de este proyecto he decidido utilizar este género el reportaje documental, como una manera de representar la realidad que se viven dentro de los grupos *Cosplay*.

Ya que dentro de este género existen varias metodologías que pueden ser empleadas, como lo es la entrevista, este medio permite que los sujetos expresen de manera fluida sus conocimientos sobre algún tema en específico, lo cual atrae al público, despertando en ellos un cierto interés sobre la información que los entrevistados proporcionan, además de que el reportaje es un medio que permite que el investigador abandone por un momentos sus opiniones y que los demás se puedan expresar.

El tema del *Cosplay* es un elemento que requiere de ser visto a través de la observación, participación y la visualización de su objeto de estudio, la decisión de utilizar el reportaje documental como medio para exponer este tema es más que evidente, ya que el uso de medio permite que el público pueda conocer la vida y experiencias que los jóvenes *Cosplayers* viven en cada uno de los espacios que son destinado para sus gustos por esta moda, la convivencia que se muestra entre sus amigos y familiares, y la transformación de su personaje favorito de *anime*

## CAPITULO II

### INVESTIGACION TEÓRIA SOBRE EL TEMA

#### 2.1 Objeto de estudio

Demostrar de forma periodística la manera en que se dan los procesos de adopción de identidad de los jóvenes *Cosplayers* a partir del personaje que están interpretando. Cómo ellos forman su identidad y como se lleva el proceso de a interacción a través de las diversas actividades que realizan como son: el juego de cartas, el baile y los concursos de *Cosplay* para dar a conocer la manera en que adoptan al personaje, así también las diversas actividades que realizan en sus diferentes espacios de interacción y cuál es el propósito de esas actividades.

Además es importante resaltar la identidad que se forman al imitar a los personajes de *anime* y *manga*, sus procesos comunicativos, la interacción que hay entre ellos y conocer la comunicación que existe entre los jóvenes *Cosplayer* que portan un disfraz de una serie específica y los que no. Por otra parte, es importante mostrar cuales son los principales lugares y eventos en los cuales los jóvenes *Cosplayer* desarrollan sus actividades, ya que son factores que forman parte en la construcción de comunicación con las personas que los rodean, para que de esta manera se pueda explicar cómo se dan procesos comunicativos entre los jóvenes *Cosplay*, sus amigos y familiares, además de su interacción con los demás. Actualmente es un tema desconocido y existe cierta curiosidad hacia los jóvenes que visten trajes de *anime* y *manga*, ya que existe una escasa información sobre el tema por lo cual es importante investigar sobre este tema

#### 2.2 El *Cosplay* y sus antecedentes

El "*Kosupure*" es una palabra originaria de Japón que significa *Cosplay*, la cual se divide en dos partes: la primera que es "*costumer*" (en español disfraz) y "*player*" que significa juego, es decir un juego de rol (Serrano, Trejo, 2010:107). Así se les denomina a las personas que de algún modo tienen ese afán de

vestirse o disfrazarse de los principales personajes relacionados con el comic, el *anime*, el cine y los video juegos.

Es importante mencionar que para ser un *Cosplay* no existen limitantes ya que pueden ser niños, jóvenes y adultos los cuáles pueden disfrazarse del personaje de su preferencia, pero antes de comentar más sobre el *Cosplay* hablaré sobre dos aspectos importantes que ponen énfasis a esta actividad, que es el *anime* y el *manga*.

El *anime* es la palabra que se designa de la animación japonesa exclusivamente y proviene de la palabra *animation* en inglés. (De la Peña: 2006). En el *anime* se representan aspectos de la cultura japonesa a partir de una estética propia, por la temática, historia o narrativa del *anime*, la cual se relaciona con los aspectos más tradicionales de Japón como lo son: la vestimenta (*Kimonos, yukatas*), la comida, la música y la expresión del lenguaje.

La primera serie que abrió paso al género de *anime* fue *Astroboy*, creado en el año de 1963 por Tetsuwan Atom, Osamu Tezuka. Al igual que en las películas, el *anime* tiende a clasificarse hacia el tipo de público al cual va dirigido, la edad y la temática. Algunas de las clasificaciones más populares del *anime* son las siguientes:

*Komodo*: Este género está destinado a niños y jóvenes que tiene una edad aproximada entre los 4 a 12 años de edad. “Sobre ese precepto la obra puede tender más hacia la comedia o hacia el drama, pero lo fundamental es que se resalten los valores de superación, la amistad y se fomente el espíritu del trabajo en equipo”. (López, 2010: 209).

*Shonen*: particularmente este género está destinado a personas que tienen una edad aproximada a los 12 y 18 años de edad debido a que. “Por un lado muestra los valores de lucha y poder que se consideran propios de los hombres dentro de la sociedad japonesa y por otro recoge las historias basadas en el despertar sexual de la etapa juvenil”.(López, 2010: 301).

*Seinen*: esta clasificación está destinada a personas de una edad más adulta ya que las narrativas que se manejan dentro del *anime*, son más complejos y tienes historias confusas.

*Hentai*: este tipo de *anime* es solo para el público adulto ya que usa la pornografía.

El *manga* se puede considerar como un comic japonés, en el cual se relatan diversas historias, es considerada como una de las tres grandes tradiciones historietistas a nivel global, junto con la estadounidense y la franco belga, además la palabra *manga* se cree que fue tomado de la palabra *animation* (アニメーション [animēshon]) consultado el 28 de febrero 2015: <http://www.tecnolatin.co/anime-manga/>.

En algunos casos, el *manga* hace referencia a las historias del Japón antiguo y que pueden protagonizarlas desde personajes ficticios, hasta personajes que alguna vez existieron pero que a lo largo de la historia se les atribuye un poder desconocido.

“El discurso de manga va más allá de las referencias temáticas, contiene humor, sátira, exageración y mucho ingenio. Es una forma artística contextual que requiere, por parte de sus autores, un dominio de la representación de gestos y las expresiones faciales y de los silencios y los sonidos” (Madrid, Martínez, 2015: 28).

Una de las características de *manga* es que al igual que el anime cuenta con diversos géneros que van dirigidos a un público en específico, ya que pueden contener escenas de violencia las cuales no son aptas para menores de edad, a diferencia de comic americano y del europeo, el *manga* siempre es impreso a blanco y negro, se lee de derecha a izquierda siendo esta su principal curiosidad.

Los finales dentro de *manga* suelen ser infinitos, es decir, que un manga nunca termina como lo haría cualquier historieta o comic, ya que deja un final abierto para que el lector utilice su imaginación y le dé continuidad a la historia, además el *manga* utiliza un excesivo recurso sonoro, ya que existe un uso

exuberante de onomatopeyas lo cual es aprovechado para enriquecer el lenguaje gráfico que cada anime quiere mostrar.

“El antecedente de *manga* más remoto se sitúa entre los siglos V y VII, con la llegada de Japón desde la India y China de libros en forma de rollos de pergamino, que combinaban imágenes con texto. Eran rollos hechos de papel con grabados, sobre todo en tinta negra a pesar de que progresivamente incorporaron el color” (Madrid, Martínez, 2015: 28).

Gracias al *anime* y el *manga* los *Cosplayer* adoptan al personaje y sus características principales, dentro de los grupos sociales donde hay jóvenes que comparte el mismo gusto por esta actividad, o en algunas ocasiones en lugares determinados. Muchas de las personas que practican el *Cosplay* utilizan el idioma japonés como una forma de comunicarse y dar a conocer el principal vínculo que existe entre ellos y los personajes del *anime*, además de realizar otras actividades relacionadas con su gusto por este género como son: el juego de cartas, los video juegos y el baile, de la misma forma existen ciertos personajes que se relacionan con historias o leyendas que se han originado en la cultura griega, japonesa y diversas culturas, que los convierte en personajes con aspectos mitológicos.

Existen personajes que tienen cierta relación con historias de Japón, pero algunos de ellos no siguen estos patrones. Por ejemplo, los personajes de la serie Los Caballeros del Zodiaco que adoptan la mitología Griega/ Nórdica. Así mismo existen personajes que van generando nuevas mitologías, a través de la historia desarrollada dentro de un *manga* y un *anime*.

Una de las principales características del *Cosplayes* es la relación que tienen con la palabra “*Otaku*”, una moda japonesa y el significado de esta palabra es: “de su casa”, aunque este no tiene nada que ver con el concepto de la palabra *Cosplay*, esta frase es utilizada para nombrar a todos aquellos jóvenes que son aficionados al *anime*, *manga*, los video juegos y el mundo de la cibernética, ya que según el concepto que se le ha impuesto a los *Otakus*, es que estos jóvenes viven en un mundo de fantasía toda su vida, y sus actividades diarias esta relacionadas con los personajes de *anime* o *manga* que son de su agrado.

“Así mismo ser *Otaku* es estar desconectado por un momento de la realidad utilizando la fantasía como una manera de vivir la vida”. (Balderrama, Pérez, 2009: 17).

Los *Otaku* son personas que fielmente siguen de cerca la cultura japonesa, al *anime* y todas sus variantes; De esa manera su identidad se ve formada por estos estereotipos. El *Cosplay* es definido como la forma más relevante del *Otaku* ya que los jóvenes tratan de darle vida a un personaje de ficción a través de sus trajes, además dentro de estos géneros existen símbolos que tiene ciertas particularidades en donde se da una comunicación entre los miembros que portan los disfraces del *Cosplay*, es decir, existe un lenguaje que sólo los miembros de ese género pueden entender.

### 2.2.1 Expo TNT y la Mole

Es importante mencionar algunos de los eventos importantes a los cuales asisten regularmente estos jóvenes como son: la Expo TNT, la cual se realiza dos veces al año en la Ciudad de México, principalmente en su lugar de origen que fue en el Centro de Convenciones Tlatelolco en el año 2001 y actualmente en Expo Reforma. El objetivo que tiene esta exposición es impulsar a la juventud el gusto por la cultura japonesa, el *anime*, el *manga* y cada una de sus variantes a través de eventos culturales y recreativos, ya que en cada exposición se realiza una convocatoria para elaborar un dibujo que represente la mascota oficial de cada evento, además se realizan concursos de *Cosplay* nacionales e internacionales y otras actividades como los torneos de juego de cartas, videos juegos y concursos de baile de música *K pop*<sup>1</sup>.

Es tanta la influencia a este tipo de eventos que se han extendido en algunos lugares de la República mexicana como son: la ciudad de Guadalajara, Monterrey, Veracruz, Puebla etc. En Guadalajara se han realizado diversas exposiciones desde los años noventa, algunas de las más representativas fueron Comictlán, celebrada septiembre de 1996; Expo Mono que tuvo sus

---

<sup>1</sup> K pop, música popular moderna de Korea del Sur, que incluye un mix entre hip-hop, electrónica y otros géneros occidentales e incluso restos del propio folklore musical coreano

inicios en Mayo de 1997 y Expo Megatrón en 1998, llevada a cabo en el Salón Napolí. (García, 2013: 4)

Dentro de estas convenciones los jóvenes *Cosplayer* buscan la forma de relacionarse con la cultura japonesa al convivir con sus compañeros, exhibir su personaje hacia las personas que asisten a estos eventos y participar en los distintos programas que se realizan. Los personajes que los jóvenes representan pueden variar, ya que la edad, el sexo o el tipo de caricatura y *anime* que quieren representar no son limitantes para poder participar. Es importante mencionar que existen grupos que portan “*Cosplay*” de los personajes de una serie específica, y esto les permite tener la facilidad de comunicarse entre ellos, pero si están vestidos de un *anime* diferente o adversario en la historia que representan, se pierden esa comunicación con los demás.

Algunos de los lugares a los cuales los jóvenes *Cosplay* asisten con mayor frecuencia, es La Plaza de Bazar del Entretenimiento y el Video Juego más conocida por los jóvenes como la “Frikiplaza” y La Pikashop. Estos espacios relacionados directamente con la venta de artículos de *anime*, video juegos y todo lo relacionado con la tecnología, además dentro de estas plazas comerciales los *Cosplayers* cuenta con áreas destinadas para realizar sus actividades como son: los juegos de cartas, video juego, el baile y, áreas de comida en las cuales solo se puede encontrar comida japonesa. Otra de las características principales que podemos encontrar en estos lugares es la realización de concursos *Cosplay* que se efectúan cada dos meses dando como resultado la presentación de los mejores trajes del *Cosplay*

En la actualidad solo existen historias de ficción en donde se resaltan a los héroes y anti héroes, los cuales siempre viven en rivalidades, es decir, que el héroe siempre lucha por el bien y el villano es aquel que siempre está a favor de la maldad; estas diferencias hacen que villano y héroe jamás se vean como amigos. Pero podemos mencionar que dentro de los grupos del *Cosplay* existen jóvenes a los cuales no les importa el papel que ocupe su personaje favorito dentro de la misma serie, ya que si es un héroe o un villano la

convivencia es la misma y las rivalidades se diluyen. Los amines destinados a los jóvenes cumplen, en principio, estos requisitos (Papalina, 2006:23)

La construcción de los nuevos héroes, lleva a los jóvenes *Cosplayers* a adoptar una nueva la forma de ver los personajes, ya que estos tienden a hacer grupos mayoritarios, dejando atrás al típico héroe solitario.

El *Otaku*, por ejemplo, reúne a jóvenes aficionados donde no solo comparten el interés por el *manga* y el *anime*, sino que realizan distintas actividades relacionadas con el mismo tales como: el intercambio y discusión de las series de *anime*; el karaoke o concursos de canto de canciones de las series de *anime* en su idioma original; el japonés, el *Cosplay* o representación por medio de un disfraz de un personaje de una serie de *anime*.

### **2.2.2 Cosplay y los estigmas**

Dentro de esta investigación se realizó una breve revisión sobre algunos de los estigmas que la sociedad y algunos medios de comunicación han adjudicado a esta actividad, ya que desde la aparición de esta moda, hay quienes se han preguntado sobre los motivos por los cuales estos jóvenes realizan este tipo de actividades.

Para conocer un poco sobre esta problemática podemos citar al sociólogo Irving Goffman, quien a través de su libro "Estigma", explica que el estigma "es un atributo profundamente desacreditador". (Goffman: 2003, 13)

Con esto podemos decir las actitudes que estigmatizan a las personas tienen como resultado la discriminación o prejuicio hacia los sujetos, con el propósito de mantener un estatus entre el estigmatizado y las personas "normales". El estigma es visto como una marca la cual solo pueden poseer las personas que cuenta con alguna deformidad física, estatus socioeconómico deplorable o que simplemente tiene una ideología diferente.

Así mismo, Goffman explica que existen diferentes tipos de estigma, en primer lugar, plantea que se encuentran las abominaciones al cuerpo, es decir, este tipo de estigma se clasifica por la exclusión de alguna persona que tiene una

discapacidad física o una deformación en su cuerpo, la cual puede ser presentada como una limitante en su vida.

En segundo lugar existen los defectos de carácter de los individuos, es decir: aquellas acciones que los sujetos mantienen a través de un vicio, por ejemplo, el alcoholismo, las drogas, padecimientos mentales o conductas antisociales que muchas veces lo llevan a extremos, y por último tenemos los estigmas que son tribales, es decir: los que se les impone a aquellas personas que forman parte de alguna actividad que es transmitida por generaciones, como pueden ser la religión, creencias, herencia o pertenecer a alguna raza o tener un color de piel específico.

Dentro del mundo del *Cosplay* existe el problema de la estigmatización, ya que dicha actividad ha sido señalada por diversos medios de comunicación, que a través del tiempo han buscado la manera de darle una explicación simple a la sociedad sobre los jóvenes *Cosplayers* y sus gustos.

Pero debido a que la mayoría de estos medios tiene poca información sobre el *anime*, el *manga* y el *Cosplay*, se han construido mitos alrededor de quienes gustan de esta actividad, y consideran que la mayoría de los jóvenes *Cosplayer* llevan una vida de fantasía y que estos jóvenes viven toda su vida como un personaje de caricatura, y que a diferencia de la mayoría de las tribus urbanas, que se han desarrollado en diversas partes del mundo, el *Cosplay* es una tribu urbana<sup>2</sup> que no tiene un objetivo concreto que determine su aparición.

Por otra parte, no solo en México se ha distorsionado la imagen de los jóvenes *Cosplay*, ya que también en su país de origen, Japón, se ha construido una mala referencia sobre esta actividad, pues en 1988 Tsutomu Miyazaki, mejor conocido como “el asesino *Otaku*”, cometió una serie de crímenes en la ciudad de Tokio, debido a que era fanática a todo lo relacionado con el *anime* y el *manga*. Debido a ese suceso, la sociedad japonesa estigmatizó toda actividad relacionada con los *Cosplayer*. El estigma trasladó las fronteras y en muchos

---

<sup>2</sup> Según Oriol, Pérez y Tropea en su libro *tribus urbanas* nos dice que: las tribus urbanas son agrupaciones de jóvenes y adolescentes, que se visten de modo parecido y llamativo, siguen hábitos comunes y se hacen visibles, sobre todo en las grandes ciudades

países del mundo, entre ellos, México, se tiene en ocasiones una percepción negativa de los jóvenes que gustan del *Cosplay*.

De acuerdo a la información difundida en 2006, el Tribunal Superior de Japón dictaminó que un trastorno de carácter extremo se encontraba en Miyazaki, pero que estaba mentalmente competente en el momento del crimen, pero el afirmaba su trastorno mental, por lo cual era incapaz de soportar la responsabilidad penal. Pero el Tribunal Superior dijo que Miyazaki secuestro y mató a cuatro niñas en Tokio " para satisfacer su propio deseo sexual y el apetito de poseer cintas de vídeo con imágenes de cadáveres. (Asesino en serie de dos niñas Miyazaki, consultado, el 1de septiembre 2015: <http://www.japantoday.com/category/crime/view/serial-child-killer-tsutomu-miyazaki-executed>)

El *Cosplay* es una actividad poco conocida en el resto del mundo, pero que al paso de los años ha mantenido diversos contextos sobre su creación y la satisfacción que los jóvenes encuentran al convertirse en un personaje de *anime*

### 2.3 Categorías y conceptos

Dentro de este apartado se muestran un listado con los siguientes conceptos y categorías, los cuales son importantes para comprender aspectos importantes dentro de esta investigación.

#### **Categorías**

El **Personaje** es una categoría funcional (un actante) y una forma vacía de contenido, que el autor modela con ideas y sentimientos extraídos de sí mismo (de sus vivencias y sus lecturas). Estos dos presupuestos muestran el funcionamiento del personaje en cuanto abstracción de valores, pero no implica el modo en que ese personaje existe, configurando una red de hechos y de circunstancias que es la que, en última instancia, permite que la ficción alcance su autonomía con respecto a cualquier realidad posible que hubiera estado a

punto de partida (o que aguarda en el punto de llegada que constituye el lector). (Gómez, 2012: 7)

El **Disfraz** es una de las manifestaciones modernas, ya que en su uso se conservan muchos de los aspectos vinculados a este elemento desde sus orígenes, como su relación con él. Para un repaso de los valores y funciones de máscaras y disfraces a lo largo de la historia véase teatro y la personificación de un determinado rol ajeno al individuo real que lleva el disfraz, o el sentimiento de libertad que otorga el transformarse u ocultarse tras una máscara. (Cabrejas, 2009:33)

El **Héroe** una persona que de “acuerdo al autor, posee un poder que el lector carece”. (Eco, 2013: 24) por lo que le llama la atención del otro. Los héroes presentes en diversos mitos pueden manifestar estructuras comunes de las diferencias culturales.

El **Cosplay**“(コスプレ, kosupure). Viene etimológicamente del inglés “Costume role play”, es decir, son los jóvenes que interpretan un papel a través de su indumentaria: se disfrazan de sus personajes (reales o de ficción) favoritos, de un *manga*, *anime*, película, libro, cómic, videojuego o también cantantes o grupos de música.” (Gállego, 2010: 3 )

El “**Anime** es la palabra que se designa a la animación japonesa” (Balderrama y Pérez: 2009: 17) y tiene diferentes clasificaciones, y la manera de reconocerla es por el tipo de ojos que les dibujan.

El “**Manga** es el comic japonés” (Balderrama y Pérez: 2009: 17) y este se caracteriza por empezar de atrás hacia delante y se lee de izquierda a derecha y sus pastas son de color y su interior es blanco y negro.

Para el **Otaku** tiene muchos significados por lo cual no se tiene una traducción en específico, pero está compuesta por ideogramas que son utilizados por algunos países como Japón, Korea y China, “O” como un sufijo de manera respetuosa como es “taku” que significa casa y en conjunto *Otaku* significa de tu casa. (Balderrama y Pérez: 2009: 23) y en América Latina su significado es gente obsesionada por el *anime* y el *manga*.

## Conceptos

### Comunicación:

Se define como el acto por el cual un individuo establece contacto con otro ya sea para transmitir información. Esta puede ser verbal o no utiliza símbolos y signos (Rizo, 2009: s/p).

La comunicación es aquel medio por el cual el sujeto tiene la oportunidad de expresar sus sentimientos, emociones e ideas a través de diversas formas ya sea oral, escrita y por medio de señales corporales. La comunicación no es limitada ya que se puede usar en cualquier momento y entre dos o más personas, así mismo basándome en un modelo básico podemos decir que la comunicación es un círculo en el cual existen factores como: el emisor quien es el que se encarga de exponer sus ideas, además es quien inicia la conversación tratando de usar un lenguaje sencillo para que pueda ser entendido de manera exitosa, así mismo puede usar desde el lenguaje verbal hasta imágenes para expresar sus ideas; el receptor el tiene el objetivo de escuchar y entender todas las ideas expresadas por el emisor y también en es el actor que determina en qué momento se puede terminar la conversación y si desea o no aceptar la conversación.

“Las comunicaciones, son las herramientas que nosotros como seres humanos usamos para interpretar, reproducir, mantener y transformar el significado de las cosas. El ser humano implica, estar en comunicación dentro de una cultura humana. La comunicación, entonces, constituye la esencia de la cultura, de la empresa, de la vida misma.” (Arrugo, 2001 s/p).

Dentro de estos dos actores también existe un mensaje el cual representa la información que el emisor transmite el cual está cargado de diversos símbolos y claves que representan cada una de las cosas que unen a los dos sujetos (emisor-receptor), es importante mencionar que en cualquier momento pueden cambiar los papeles de cada sujeto al momento de la conversación, es decir, que el emisor se puede volver momentáneamente en el receptor y viceversa dándole paso así a lo que podemos definir como un retroalimentación.

La comunicación nos permite desarrollarnos en las relaciones sociales, ya que existe un extenso uso de códigos dentro de una conversación el proceso de comunicación puede variar conforme las acciones, el contexto y el objetivo que se tenga ejercen.

“El ser humano ha desarrollado a lo largo de su existencia numerosos sistemas de comunicación que les permiten operar distintas circunstancias, bien haciendo de sus facultades naturales, bien aplicando tecnologías que actúan como extensión de esta” (Pelayo, Cabrera 2002: 7).

El ser humano no es el único que se puede comunicar ya que los demás seres vivos también lo realizan, pero a diferencia de los animales, los seres humanos realizan acto del habla, la utilización de códigos y lenguajes que pueden ser variados además de que la comunicación se encuentra en cambio constante, la relaciones con los demás permite no solo tener una buena comunicación, pues a través de esta se pueden tener diversas experiencias.

### **Cultura:**

Según Jonh B. Thompson a la cultura, antes se le relacionaba con la agricultura, pero en el siglo XVI se le dio otro sentido y fue el del cultivo de la mente, en el siglo XVIII su significado tenía que ver más con el de la civilización. Thompson hace una distinción entre la cultura, pues va desde una descripción antropológica descriptiva que es el conjunto de creencias, ritos, costumbres, objetos que adquieren los miembros de un grupo en una determinada sociedad.

La cultura comunica y esto se logra a través del comportamiento, vestimenta y lenguaje corporal, es decir que todo lo que hagamos o no comunica algo. Es decir puede haber culturas que tengan símbolos y significados que para otras no cumplan el papel de signos o símbolos. (Vázquez Contreras: 2011:20)

La cultura ha tenido diversas definiciones a lo largo de la historia las cuales cada vez se han modificado, pero uno de los significados que tiene trascendencia y más que nada se vuelve parte de presente trabajo, es aquella que describe el autor Clifford Geertz quien define la cultura como una “pauta de significados”, es decir que la cultura es considerada como aquellas

representaciones, valores, ideas, creencias y actividades que son inseparables en el ser humano, así mismo, todas estas actividades pueden ser transmitidas de generación en generación y el sujeto es quien le da un valor y significado a dichas actividades.

Gilberto Gimenez (1999) hace un pequeño análisis sobre este fenómeno en donde dice que “la cultura así definida no puede ser aislada como una entidad discreta dentro del conjunto de los fenómenos sociales ya que esta se encuentra en todas partes” (pag.32). Por lo que hace una breve distinción de la cultura desde tres fases analíticas las cuales son:

La cultura como comunicación en las cuales existen diversos factores que la complementan como el lenguaje, el hábitat, la alimentación las formas de vestir, signos, símbolos entre otros aspectos que pretenden comunicar algo a lo demás.

La cultura como *stock* de conocimientos, con esto se refiere a todos aquellos conocimientos no solo científicos que pueden ser las creencias o aquellas prácticas que pueden ser compartidas. Por último, la cultura como visión del mundo, en donde se incluyen todas aquellas ideologías, filosofías y todas aquellas reflexiones que contienen valores.

“Por ser meramente analíticas, esta dimensiones se hallan imbricadas entre sí y no son dissociables. La religión, por ejemplo, comporta simultanea e indisolublemente una visión del mundo.” (Giménez 1999: 31)

De esta manera se puede decir que la cultura es medio por el cual se lleva a cabo la colectividad y la creación de diversos grupos que buscan tener un identidad llena de valores y acciones, las cuales tiene su originalidad utilizando como base los tres factores antes mencionados, esto nos muestra lo dice Clifford Geertz en su libro *la interpretación de las culturas* (1992) que la cultura es representada como una telaraña de significados que nosotros mismo hemos tejido a nuestro alrededor y en la cual quedamos ineluctablemente atrapados (pag.20)

## **Tribus urbanas**

El término de tribus urbanas nace a partir de los años 80 para darle un sentido a todos aquellos movimientos juveniles que de alguna manera gracias la crisis y la falta de trabajo no se adaptaban de manera adecuada a la sociedad, debido a este problema, los jóvenes decidieron luchar por ser vistos y agruparse para definir sus zonas y sobre todo buscar ser reconocidos socialmente. “Ante unas masas que se difractan en tribus, o ante tribus que se agregan en masas, dicho reencantamiento tiene como principal argamasa una emoción o una sensibilidad vividas en común” (Maffesoli: 1995: 23)

Las tribus urbanas se pueden definir como aquellas agrupaciones juveniles en donde conviven diversos jóvenes que comparten diversos códigos de confianza, compañerismo, códigos, lenguajes, gustos por ciertas tendencias y una buena comunicación con los miembros del mismo grupo. a través de estos grupos, los jóvenes buscan la manera de tener un sentido de pertenencia hacia un grupo social el cual tiene ciertas diferencias de los demás grupos que lo rodean, ya que buscan ese entorno en el cual se sienten distintos y buscan ir en contra de lo que las masas piensan.

“Frente a la anemia existencial suscitada por un demasiado racionalizado, las tribus urbanas destacan la urgencia de una socialización empática: compartir emociones, afectos. Lo recuerdo, “el comercio” fundamento de todo estar-juntos, no es, simplemente, intercambio de bienes; es también comercio de ideas” (Maffesoli; 1995: 32)

Como Maffesoli lo marca es dentro de las tribus urbanas no solo se muestra el gusto por una misma moda o tendencia, ya que dentro de estas también existe el uso de las emociones las cuales permiten que se pueda obtener una buena relación social dentro de grupo elegido el joven no solo trata de ser visto por la sociedad, pues su objetivo es de mostrar sus gustos en diversos espacios que están relacionados con su exclusividad y que dentro de estos lugares pueden mostrar de manera más abierta cada uno de sus atributos que lo hacen diferente de las demás tribus urbanas.

**Identidad:**

La identidad es un fenómeno subjetivo en el cual el sujeto va forjando su personalidad a través de valores y creencias, es decir, es aquella representación que se tiene sobre sí mismo con relación a los demás y que cada día va cambiando de acuerdo a su entorno, en donde existen las relaciones sociales y la interacción con la sociedad que lo rodea, ya que la relación con otros sujetos contribuye a la creación y modificación de la identidad individual de cada persona.

En primera aproximación, la identidad tiene que ver con la idea que tenemos a cerca de quienes somos y quienes son los otros, es decir, con la comprensión que tenemos de nosotros mismo con relación a los demás, por lo tanto, hacer comparación entre la gente para encontrar semejanzas y diferencias entre las mismas (Giménez: 2007: 60).

Al igual que la cultura la identidad va cambiando conforme la sociedad evoluciona, le proporciona al sujeto una distinguibilidad y sentido de pertenencia. Herbert Mead en la noción del Ser dice que el Yo es la interpelación de lo que los demás nos dicen de nosotros, es la parte interna del Yo y a través de ella jugamos roles ante la sociedad con los que podemos convivir en ella.

Es por eso que la formación de la identidad se forma a partir de la convivencia con los demás y de esa forma el adolescente se siente parte de un grupo social. Esto le permite al ser humano poder relacionarse dentro de un determinado contexto social. (H. Mead: 2012:35)

La identidad se puede abordar desde dos puntos que se complementan el uno con el otro, en primero es la identidad individual la cual se puede definir como aquellos atributos que permite que una persona sea única ya que tiene contenidos psicológicos sobre el sujeto, como la personalidad, la forma de hablar, el ser hijo o hija de ciertos padres y pertenecer a cierta familia entre otros atributos que el sujeto tiene de sí mismo y que lo hacen diferente a los miembros de su familia en incluso de la sociedad.

El otro punto es la identidad colectiva la cual se va formando a través de la interacción con los demás, en donde existen diversos códigos que los miembros de ese grupo luchan para ser reconocidos ante la sociedad, esos códigos se pueden definir como el lenguaje, las creencias, la forma de vestir y diversos factores que determinan la autenticidad del grupo hacia los demás.

Así mismo tanto la identidad colectiva como la identidad individual son inseparables ya que no puede una sin la otra, aunque existe una cierta distinción el individuo no puede vivir con una identidad aislada siempre existe la necesidad de relacionarse con los demás y así formarse una identidad en la que existe comunicación, confianza y pertenencia a cierto grupo.

### **La interacción**

El término de interaccionismo simbólico surge a partir de 1938 con la finalidad de estudiar la comunicación que se desarrolla en la sociedad, tomando como referencias la personalidad y la cultura, al ser una teoría desarrollada en la Escuela de Chicago el interaccionismo simbólico le da gran importancia a las acciones que los sujetos realizan así como su conductas y acciones que pueden generar a través de su interacción con los demás. “El interaccionismo simbólico, de la mano de George Herbert Mead, se demarcará pronto de conductismo tradicional (...) que pone mayor peso en el contexto social en el que los seres humanos desarrollan sus conductas cotidianas” (Rizo García 2001: 78)

Una de las grandes aportaciones que tiene el interaccionismo simbólico hacia la interacción, es que pone énfasis en cada una de las formas de comunicación en las que la persona se desenvuelve, como son la interacciones que viven los sujetos dentro de los grupos sociales y la empatía generada hacia los demás, para que de esta manera se llegue a una metodología, la cual se basa en los estudios de las acciones antes mencionadas y así tener una visión diferente de la realidad. De esta manera el interaccionismo simbólico énfasis en cada una de las interacciones que son realizadas por el sujeto y la interpretación de cada

uno de los procesos comunicativos que este desarrolla en su entorno con interactúa y su comunicación con ciertos objetos e incluso con el público.

La interacción puede concebirse como la acción recíproca entre dos o más agentes, y para el nacimiento de las ciencias sociales y humanas la interacción social se eligió como concepto básico a lo que hace referencio a la emergencia de una nueva perspectiva epistemológica en la que los procesos de comunicación entre seres humanos en donde se ocupan para la comprensión de los fenómenos sociales (Rizo, 2009: s/p).

El autor Hebbler Blumer es quien establece tres aportaciones que son fundamentales en el pensamiento de la Escuela de Chicago acerca del interaccionismo simbólico a través de reflexión teórica.

1. Las personas van actuando de acuerdo a las cosas que tengan significado para ellas.
2. El significado que tienen los sujetos a ciertas acciones, deriva de la interacción que se tiene con los demás.
3. Los significados se pueden manipular y modificar de acuerdo a las cosas que va encontrando a su paso.

“A partir de la obra de Blumer, todos los estudiosos, interaccionistas o no, han tomado estas tres premisas fundamentales como la esencia, en el plano teórico, del internacionalismo simbólico y las han consagrado como punto de partida para cualquier análisis que pretenda ser interaccionalista (Pérez 2000: 89)”

De esta manera se puede decir que el interaccionismo simbólico se define de acuerdo al conjunto de símbolos que los sujetos poseen, además la comunicación es uno de los medio más importantes para que exista una socialización del individuo con su entorno, además este método permite poner en evidencia la importancia que tiene la comunicación al ser observada y ejercida por los sujetos a través de la interacción.

“La interacción comunicativa es un proceso de organización que, mediante el lenguaje, actúan en un proceso de constante afectación recíproca. La

interacción es la trama discursiva que permite la socialización del sujeto por medio de sus actos dinámicos, su adaptación al entorno y comprensión de las acciones propias y ajenas." (Rizo, 2009; s.f.)

### **Comunicación interpersonal**

La comunicación interpersonal es aquella que se origina a través del intercambio de ideas entre dos personas, la cuales tiene la posibilidad de realizar una empatía entre ellos y así iniciar una conversación adecuada, además de ser la comunicación interpersonal se deriva de distintos factores que la alimentan como son: la proxemía y la kinésica, "El hombre es él mismo, en tanto que es para los demás. El-ser-sí-mismo y ser-en-comunicación son inseparables" (Redondo: 1974:546)

Dentro de la comunicación interpersonal se ponen en juego diversos conceptos como son los códigos, el lenguaje, las acciones ya que la comunicación interpersonal se puede llevar a cabo de manera verbal o no verbal, entre dos o más personas además existe una secuencia de acción y reacción por parte de los sujetos que lo realizan, lo que permite que sean activos dentro de su conversación e interacción, así mismo se lleva a cabo una retroalimentación constante, además el contenido de la comunicación ejercida por los sujetos muestra varias de las características de la personalidad de los actores que la realizan, también se puede dar a conocer sus roles y relaciones.

De forma muy resumida, se puede definir la comunicación interpersonal como el contacto verbal o no verbal que se establece entre dos o más personas donde se produce un intercambio humano de información, ideas, actitudes y emociones (Vander, 1986. En: (Gallar, 2006).

La comunicación interpersonal puede cambiar dependiendo de donde se desarrolle la conversación o la interacción con las demás personas, todas y cada una de las acciones que los sujetos realizan dentro de la comunicación interpersonal tiene ciertos objetivos, lo que nos lleva a decir que la comunicación siempre esta ligada a las personas no existe gesto, acción, palabra o seña que no comunique nada, pues estamos rodeados de personas

en todo momento y esto permite que tengamos la necesidad de interactuar con los demás.

## **2.4 Estado del arte**

### **2.4.1 Antecedentes de la investigación**

Los *Cosplayers* y los procesos comunicativos son temas que durante estos años han generado interés dentro de ámbito de la comunicación, existen diversos autores que han abordado de manera concreta todos estos temas y han mostrado diversas teorías que describen perfectamente cómo es que se desarrollan en la sociedad, es por esa razón que se encontraron diversas fuentes teóricas, metodológicas y prácticas que me permitirán abordar el tema de manera más sustentable para realizar un reportaje verídico y concreto. A continuación se muestran algunos antecedentes sobre el tema de investigación que se han realizado en diversos lugares.

Esta recopilación sobre los antecedentes se encuentra dividida de la siguiente manera:

#### **a) Fuentes teóricas sobre los procesos comunicativos**

Dentro de este apartado se muestran cada una de las fuentes relacionadas con los procesos comunicativos que es un tema fundamental en la elaboración del presente reportaje, ya que se describe de manera concreta sobre aspectos importantes de la comunicación.

#### **b) Fuentes teóricas sobre las identidades, cultura y subculturas juveniles**

A partir de este punto podemos encontrar diversos autores que manejan el asunto de las identidades culturales lo cual nos permitirá comprender este fenómeno social y cultural.

### **c) Fuentes relacionadas con el tema de la comunicación interpersonal**

Se muestran la indagación sobre el tema de comunicación interpersonal, lo cual permite comprender cuales son los principales factores que determinan este modelo de comunicación.

### **d) Fuentes relacionadas con el tema del *Cosplay*, anime y el otaku**

En este punto observaremos una breve indagación sobre algunas tesis y libros que se han desarrollado sobre el tema *Cosplay* en diferentes países. Además de realizar un apartado en donde se da a conocer las principales características del fenómeno *Cosplay* a partir de algunos autores involucrados en el tema.

### **e) Fuentes teóricas y prácticas sobre el reportaje**

Dentro de este apartado se muestran las diversas fuentes que se relacionan con aspectos teóricos y técnicos sobre lo que es un reportaje.

### **f) reportajes realizados acerca del *Cosplay***

Por último se muestra una recopilación video reportajes en los cuales se describe brevemente aspectos técnicos y estéticos que permiten visualizar las técnicas utilizadas en los diferentes medios visuales.

## **A. Fuentes teóricas sobre los procesos comunicativos:**

Dentro de la comunicación podemos ver que se han realizado distintas teorías que tratan de explicar cómo es que se van dando los procesos de la comunicación entre las personas, es decir existen diversos modelos que tratan de darle respuesta a este fenómeno social ya que es interesante saber cuáles son los principales medios por los cuales se desarrolla el acto comunicativo. En este apartado se analizan algunos de los autores que considero importantes para el estudio de proceso de comunicación como son: Berger, Jiménez y Pérez Crisanto los cuales abordan este tema.

1. Berger, Peter L., *La construcción social de la realidad* / Peter L. Berger, Thomas Luckmann; tr. Silvia Zuleta., Buenos Aires: Amorrortu, 1968. Pag 45-51

**Resumen:** La forma en que los seres humanos interactuamos los unos con los otros, es por medio de la utilización de lenguaje el cual es en medio principal por el cual se comienza la comunicación, además la forma en que nos vemos cara a cara es una de las formas de manifestar la interacción a través de la vista y varios sentidos que se pueden utilizar para comunicarse con los demás, así mismo el lenguaje es un sistema de signos vocales la forma en que se pueda las personas puedan comunicar más signos puede tener cierta experiencia. Todo esto nos permite tener una construcción sobre lo que es la realidad ya que a tener un lenguaje definido por el cual nos comunicamos podemos definir varios aspectos y así darles un significado.

2. *De La Mora Medina Campos José, Antología de la Ciencia de la Comunicación, “Características fundamentales del acto comunicativo” UNAM, año 1981, paginas 137-139*

**Resumen:** El proceso comunicativo se deriva a partir de la psicología y la sociedad que son las principales fuentes de su teoría, ya que hace una comparación importante sobre los animales y los seres humanos, existen ciertas similitudes entre Las personas y el reino animal al momento de comunicarnos con los demás. Otro autor que muestra la de manera gráfica la manera en que se realiza el acto comunicativo es WiberSchramm quien dice que dentro de la comunicación existen tres conceptos importantes, los cuales son de gran importancia para que lleve a cabo una buena comunicación con el entorno.

3. *Fernández Parrat Sonia, Revista Latina de comunicación social, numero 4 año 1998, paginas 101-200*

**Resumen:** Nos habla sobre los medios de comunicación y como es que se ha desarrollado a través de la historia además hace un énfasis en lo que son principalmente la radio y la televisión que son los propulsores de cada noticia suceso y evento que acontece en la sociedad.

Así mismo hegemonía de la televisión es uno de los factores que determina la forma de pensar de los demás, la radio por otra parte que aunque no tiene la habilidad de transmitir imágenes como la televisión mantiene un poder sobre

las personas que la escuchan a diario, esto determina el nivel de comunicación que tiene las personas con los demás ya que si las personas son dependientes de un medio su comunicación es reducida y su nivel de conocimientos se basa solo en lo que escuchan y ven en los medios dejando a un lado la información importante.

4. Hallyday M.A.k, *el lenguaje como semántico social, la interpretación del lenguaje y del significado, “lenguaje como estructura social”*, editorial Fondo de Cultura Económica, año 2000, páginas (115-120)

**Resumen:** El lenguaje es la principal forma de comunicación entre los seres humanos, como tal es uno de los mecanismos más complejos que hay que entender, nos habla sobre las diversas formas de comunicación que utilizamos día a día para entablar una conversación con los demás, ya que el lenguaje se da a través de distintos procesos, acontecimientos, y acciones.

Además de que el lenguaje tiene la finalidad de transmitir un mensaje que se entienda por el receptor ya que este es quien lo recibe y determina la forma en que fue entendido, es importante decir que la comunicación que se da entre los grupos tiene algunos aspectos que son importantes para ser analizados, ya que el autor marca que cada uno de los grupos que se tiende a formar sus propios códigos, lenguaje que solo los miembros pertenecientes a dicho grupo pueden entender. Por lo tanto su hipótesis es la de comprobar cómo es que se dan esos cada uno de los procesos comunicativos dentro de un grupo social y cuál es la forma en que se desarrolla.

5. Albares Cabaniña Pablo, *Comunicaciones interpersonal “el proceso comunicativo”*, Editorial San Luis, 2005.

**Resumen:** Se habla sobre lo que es el proceso comunicativo y la forma en que está sistematizado ya que en él intervienen en el cual existen varios elementos que lo complementan como son: un emisor, un receptor, un canal y el contexto en el cual se decide hablar. Es importante mencionar que la manera en que se desarrollan esos procesos de comunicación entre las personas se deriva del

emisor y receptor, ya que uno de los factores más importantes para tener relacionarse con los demás.

6. *Jimenez Gregorio, Llitijos Anna, **Procesos comunicativos en entornos telemáticos cooperativos**, Universidad de Barcelona, año 2006 paginas 22-34*

El siguiente estudio tiende a hacer una breve descripción y análisis sobre los procesos comunicativos que se dan en la televisión, partiendo de las caricaturas y los pequeños grupos televisivos que se han desarrollado en el país Español ya que para ellos es una de las forma de dar a conocer el proceso por el cual estos medios han integrado sus programas de televisión para atrapar al espectador.

Así mismo nos hace mención sobre la diversas conductas que van adoptado los jóvenes, niños y adultos a ver los programas de televisión, ya que por este medio la personas se vuelven omniscientes por que solo ven lo que sucede en la televisión y describen lo que va a pasar, pero no hace ninguna acción solo repetir lo que ve en televisión dejando a un lado los pensamientos propios y para darle paso a la información televisiva.

7. *Pérez Crisanto Esain, **Lengua estudios de comunicación y sociedad**, 5 de abril de 2008 disponible en:*  
*[http://www.academia.edu/242812/Las\\_funciones\\_del\\_narrador\\_en\\_los\\_reportajes\\_radifonicos](http://www.academia.edu/242812/Las_funciones_del_narrador_en_los_reportajes_radifonicos)*

**Resumen:** La comunicación es uno de los mecanismos más factibles para mantener estar una buena relación con la sociedad, ya que el lenguaje es una de las principales formas de comunicación para el ser humano, ya que no existe en el mundo alguna especie que posea esa habilidad de transmitir palabras para manifestar varias emociones y sensaciones que percibe a través de sus sentidos. Así mismo nos habla sobre lo interesante que puede ser la comunicación interpersonal que muchas veces utilizamos pero que a veces no sabes que existe pues ignoramos que existen diversas formas de comunicación y que hemos desarrollado para transmitir sentimientos.

8. *Hernández José, Elementos del proceso comunicativo, “el proceso de comunicación”* disponible en: <http://www.apuntesdelengua.com/>

**Resumen:** La buena comunicación se caracteriza por tener un doble sentido que es lo que nos menciona el autor dentro en este texto, nos dice que la manera en que el proceso de comunicación sea más fluido debe mantenerse a través de cada uno de los mensajes que el receptor recibe, además los procesos comunicativos como anteriormente los habíamos conocido han cambiado a lo largo de la historia ya que ahora se ha descubierto que uno de los procesos más comunes es la comunicación interpersonal.

Además existen estructuras básicas en la comunicación que le permiten a las personas realizar procesos comunicativos que se van formando a partir de una estructura básica, ya que en toda comunicación debe existir un mensaje para que el receptor pueda decodificarlo, analizarlo y al mismo tiempo responderlo para que así exista una retroalimentación entre los sujetos.

#### **B. Fuentes teóricas sobre las identidades, cultura y subculturas juveniles:**

la cultura es uno de los procesos por los cuales el ser humano, da a conocer aspectos importantes de su vida como son: las costumbres, las religiones, el lenguaje y sobre todo la forma de pertenecer a un grupo, en el cual desarrolla ciertas actividades que le proporcionan una identidad, dentro de dicho grupo. Es por esa razón que hasta ahora se han realizado diversos estudios sobre este fenómeno cultural que ha impulsado a varios jóvenes a formar parte de grupos sociales, autores como Gilberto Gimenez son algunas de las fuentes importantes dentro de este apartado.

9. *Giménez Montiel, Gilberto, Estudios sobre la cultura y las identidades sociales, México: conaculta; Tlaquepaque, Jal. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2007. Pág.: 23, 58*

**Resumen:** Dentro de este libro encontramos diversas y variadas definiciones de la identidad, que son abordadas a partir de un contexto cultural, social y antropológico. La identidad es un factor que se va formando en los demás a partir del rol social que cada persona desempeña en su entorno, así mismo la

cultura dentro de la identidad tiene el papel más importante ya que es lo que define la identidad propia de las personas y determina el quienes son en realidad.

La cultura y la identidad son dos factores importante en las personas ya que si no existe una cultura no habrá una identidad definida del sujeto, la cultura es quien define cosas importantes como la creencia, los rituales, las festividades, las diversas formas de vestir que una persona tienen y que todos esos atributos le permiten pertenecer a un grupo específico de sujetos con los mismos gustos.

10. Rubio Gil Ángeles, San Martín Pascal Ma. Ángeles, **subculturas juveniles: identidad idolatrías y nuevas tendencia**, Universidad Rey Carlos, Madrid. Año 2007

**Resumen:** La adolescencia y la juventud son etapas muy distintas en las cuales los sujetos tratan de buscar una forma de integrarse a grupos sociales en los cuales sean aceptados y puedan mantener una amistad con los miembros del grupo o simplemente obtener una identidad.

Las subculturas son aquellas organizaciones o grupos que son formados por jóvenes y adultos en las cuales se busca la integración de varios miembros para que pueda existir una familiarización entre ellos, las subculturas tienen un valor importante dentro de la sociedad que muchas veces las ignora o que los ven como sujetos que no tiene nada que hacer o simples delincuentes

11. Prieto Francisco, *La comunicación interpersonal, “la cultura, el grano de la voz”*. Editorial Coyoacán, Año 2008 paginas (22-47)

**Resumen:** Las relaciones sociales son la principal pirámide de interacción humana ya que se dan entre distintos grupos, en los cuales se lleva a cabo la construcción de un lenguaje con distintas personas que tiene cultural diferente y en las cuales se pueden enriquecer cada unos de los miembros, además las personas siempre ha tenido esa necesidad de congeniar como las demás personas que los rodean es por esa razón que buscan la manera de ser miembros de un grupo social en el cual puedan sentirse compartir sus emociones y sentimientos.

Se aborda de manera interesante la comunicación interpersonal que se puede dar en los grupos sociales, dando ejemplos de las principales características de este y como es que se desarrolla dentro del grupo social, así mismo nos describe las características de los grupos y como es que se forman además de que cada uno de ellos se va formando código que les permite entenderse, además de la comunicación interpersonal que existe y que van formando en sus círculos de interacción.

12. *Giménez, Gilberto. Identidades sociales, México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes: Instituto Mexiquense de Cultura, 2009. Pág.: 110-111.*

**Resumen:** Es interesante abordar el problema sobre la identidades sociales, a partir la indagación de información sobre los sujetos y la identidad social que se genera dentro de los grupos, dentro de este libro se habla sobre la forma en que las personas adoptan ciertas identidades sociales, que parten de una realidad histórica que las relaciona entre si y las forma con una identidadúnica, además las adopciones una identidad se puedes tomar como a partir de un cargo social o la relación con los demás sujetos que componen esa identidad, además las personas que forman un grupo pueden tener planes a futuro que puede beneficiar a todo el grupo.

13. *Molina Ignacio, Tribus urbanas: manual para comprender las nuevas subculturas juveniles, Buenos Aires: Kier, 2009. Pag 32-42*

**Resumen:** Las culturas son una forma en que los jóvenes en incluso lo adultos tratan de demostrar el interés por pertenecer a un grupo que los determina como gente diferente, dentro de esto podemos ver que cada persona pertenece a un grupo determinado en el cual tiene códigos, señas, lenguajes y distintas cosas que los pueden los identifican como sujetos, así mismo cada grupo puede constar de un líder en algunos casos simplemente que cada quien tiene un objetivo particular que los une y los define como miembros de dicho grupo seleccionado por ellos , así mismo la interacción se da dentro de los grupos a través de la adopción de los mismo integrantes del lenguaje utilizado.

**C. Fuentes teóricas sobre aspectos metodológicos de investigación :**  
Uno de los método utilizados que la ciencias sociales a utilizado para realizar

investigaciones se basan en la metodología cualitativa, este método es una de las ventajas que tiene el investigador para conocer la vida de un individuo ya que de algún modo cuenta con métodos que son parte esencial del método cualitativo los cuales pueden ser: la etnografía, la observación participante, grupos de discusión entre otros mas, estos métodos también se han implementado en la realización de teorías sobre los efectos de los medios de comunicación en la sociedad, autores como Mauro Woolf y Taylor, Steve son los principales autores que nos muestran estas diferencias.

14. Taylor, Steve. J. y Robert Bogdan (1990), "Introducción. Ir hacia la gente" en Steve. J. Taylor y Robert Bogdan, **Introducción a los métodos cualitativos de investigación**, Ed. Paidós Básica, núm.37, Buenos Aires, pp. 15-17.

**Resumen:** La metodología cualitativa es una herramienta de investigación que nos permite realizar una serie de pasos en los cuales se puede saber de manera profunda la vida de una persona, ya que a través de sus diversos métodos de investigación como son: la etnografía, las entrevistas a profundidad, grupos de discusión y las historias de vida podemos obtener información valiosa que nos permite realizar una investigación verídica sobre una persona en específico, ya que se cuenta con datos reales que no son determinado por graficas o estadísticas si no que están determinado a partir de una serie de vivencias.

Los grupos de discusión son una herramienta de investigación para los mercados y tiene más participación, para la obtención de datos acerca del producto ya que la conversación en grupo destaca las mejores ideas de cada persona, ya que se ha vuelto más frecuente, porque sería difícil encontrar personas que nunca se hayan pertenecido a un grupo de personas; en estos grupos se pueden discutir diversos temas así como la estimulación o dar fuerzas y también experiencias angustiosas. Pero también incrementa las capacidades e individualidades así como los fracasos que a menudo es el resultado de confusiones acerca del objetivo y el proceso grupal y estos son comprendidos por un comité nominador en donde el resultado final es un son los candidatos oficiales, pero en algunas ocasiones puede cambiar los

miembros del grupo o cambiar de tema a lo largo del tiempo. El investigador trabaja con el grupo con el objetivo de evaluar o planificar un programa, pero también surgen dificultades cuando los objetivos son ambiguos y en diferentes ocasiones el grupo puede funcionar como una unidad o un grupo de trabajo para desarrollar instrumentos o interpretar los resultados.

15. Taylor, Steve. J. y Roberto Bogdan (1990), "**La observación participante. Preparación del trabajo de campo**", en Steve. J. Taylor y Robert Bogdan, *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*, Ed. Paidós Básica, núm. 37, Buenos Aires, pp.31-46

**Resumen:** la observación en la metodología cualitativa que es definida como etnografía, es una de las tácticas más sofisticadas para obtener una buena investigación, ya que se trata de observar detenidamente a nuestro objeto de estudio para poder analizar de manera concreta su entorno y las diversas cosas que el realiza para que podamos involucrarnos. Des esta manera se puede tener una visión diferente de lo que se estudiar pues el investigador tiene la posibilidad de involucrarse con su objeto de estudio y empalzar con él.

16. Wolf Mauro, **La investigación de la comunicación de masas**, Paidós, México 1991 p.p.164

**Resumen:** La agenda setting es un conjunto de estrategias de investigación y presupuestos que determinan la forma en que las personas reciben los mensajes televisivos, siendo un conjunto de datos y verificaciones empíricas de una metodología además de un conjunto de observaciones y conocimiento parcial, esta teoría general además de analiza otro de los efectos de la televisión y es la medición simbólica y efectos de la realidad por la Mass media.

La hipótesis por tanto plantea el problema de una continuidad a nivel cognoscitivo, entre las distorsiones que se originan en las fases productivas de la información y los criterios de importancia, de organización de los conocimientos, que los destinatarios de dicha información absorben y hacen propios. Las personas tienden a escuchar a través de los medios de comunicación noticias que son agendadas es decir solo ven lo que los medios quieren que vean, dejando a un lado lo más importante ya que la televisión

realiza una agenda de los programas de sus intereses dejando aun lado la información importante.

17. *Jensen Klaus Bruhn (1993), “El análisis de la recepción: la comunicación de masa como producción social de significado” en Jensen, K. B. y N. W. Jankiwski(1993) (eds.), Metodología cualitativas de investigación en comunicación de masas, Bosch, Barcelona, PP. 165-170*

**Resumen:** Para el análisis de la recepción tiene que es extrae su teoría de las humanidades y la metodología de esta se encuentra en las ciencias sociales. La concepción de la comunicación de masas que es entendida como practica cultural y que tienen un significado en un contexto social, esto es para las humanidades; mientras que las ciencias sociales han formado un uso particular de la investigación empírica, en los procesos de interacción entre publicidad o audiencias y mensajes mediáticos de masas. Y para los años 80 se presenta una nueva forma de sondeo de opiniones catalogada como un sesgo cualitativo.

**D. Fuentes relacionadas con el tema de la comunicación interpersonal:** La comunicación interpersonal es uno de los medios por los cuales los sujetos tiene una comunicación más limitada, ya que es un proceso en el cual se utilizan algunos elemento que puede ser entre el movimiento del cuerpo el cual los cuales pueden tener varias significados para las personas que reciben el mensaje, dentro de este apartado podemos ver una recopilación de algunos teóricos que abordan el tema de manera general en todos ordenado de manera jerárquica, algunos autores que considera importantes son: Rizo, Marta y Knapp L. Mark lo cuales aborda en tema de la comunicación interpersonal a partir de aspectos físicos , es decir que la persona puede comunicarse a través de movimientos, gestos, etc.

18. *Lerbinger Otto, Diseños para una comunicación persuasiva, “comunicación interpersonal en grupos pequeños”, editorial Manuel Moderno México, Año 1979, paginas 155-157*

**Resumen:** La comunicación entre los grupos pequeños es muy limitada, ya que en grupos más grandes la comunicación puede fluir en varias personas y puede haber más interacción entre las mismas pero, algo que también es interesante es la forma interpersonal en que estos sujetos se comunican entre

sí. A través de varios movimientos de ceja, labios, gestos e indicaciones con las manos y brazos estos grupos tratan de mostrar una forma de comunicarse con los demás ya que para ellos es importante mostrar una nueva forma de comunicarse con la persona que tiene a un lado.

Nos marca principalmente ese vínculo que existe en los grupos pequeños, ya que a veces la manera más espontánea para tener comunicación directa como una persona es a través del método interpersonal, las estrategias pueden variar ya que dependiendo del modo en que se intente mandar un mensaje interpersonal las personas actúan.

19. *Roland Barthes, lo obvio y lo obtuso, gestos y valores, “grano de la voz” editorial Paidós Comunicación, Año 1986, página 262*

**Resumen:** La lengua es el único sistema capaz de interpretar otro sistema semántico, a través de ese método podemos interpretar miles y distintos elementos que permiten que mantengamos una comunicación adecuada, este autor no habla sobre los principales métodos de comunicación interpersonal que existen en las personas, así mismo hace un gran énfasis sobre los gestos que son una de las formas más comunes de transmitir alguna acción hacia los demás.

Existen diferentes tipos de emisores y receptores que existen dentro de la comunicación interpersonal, ya que es uno de los temas de mayor importancia en este texto ya que a pesar de hablar del proceso comunicativo como tema principal, la comunicación interpersonal es de gran interés.

La fuente del mensaje, el destino del mensaje y la información que se maneja son los puntos manejados por Wiber y que según este autor intervienen en todos los procesos comunicativos, podemos decir que el autor de esta describe perfectamente el proceso comunicativo a través de las teorías de diversos autores que se han dedicado a este fenómeno y trata de dar voz a cada una de las teorías que se han desarrollado con anterioridad.

La retroalimentación de la comunicación interpersonal se da cada vez que los sujetos interactúan entre ellos a través de las señas, gestos, ropa y diversos artefactos que pueden comunicar algo sobre su personalidad. Es importante

mencionar que la comunicación intrapersonal es la manera en que el sujeto se comunica así mismo, es decir es un método que todos realizamos al pensar.

20. *Fernández Collado, Carlos, "El comportamiento no verbal en la interacción humana", en La comunicación humana en el mundo contemporáneo, McGraw Hill, México, 2001, pp.196-233.*

**Resumen:** El interaccionismo simbólico se construye a través de la interacción que con llevan los individuos, ya que actúan estableciendo acciones que los demás les realizan de manera continua, y de este modo se van dando las acciones. Por lo que este tipo de acción únicamente puede ocurrir entre humanos, además de que para interactuar se tienen que reflexionar sobre lo que se va a realizar, estableciendo así el significado que los otros plantean en respuesta a una acción anterior propia.

Es decir la forma de interactuar de los sujetos se basa en la forma en que los demás actúan, para que de esa forma se lleve a cabo una acción que tendrá respuesta de los demás ya sea positiva o negativamente.

21. *ArmegdRavira José, Signos, Lenguaje y Conducta, "Lenguaje y conducta social", Editorial Losada Buenos Aires, año 2003, paginas 208-309.*

El comportamiento de las personas demuestran claramente cuales son las intenciones con sus semejantes, además podemos mostrar diversas conductas, ya que dependiendo en los lugares en que nos encontremos o en el contexto que estemos, nuestro comportamiento tiende a cambiar y nuestro lenguaje se va adaptando al ese entorno social, dentro de este libro podemos encontrar la importancia que tiene el lenguaje en la conducta humana no habla sobre las formas en que nos comunicamos en algunos lugares y como nos comunicamos en otros lugares más apartados, además hace una gran referencia sobre lo que son los signos y como es que estos forman parte de nuestra comunicación diaria.

Además de hacer varias consultas al autor George Mead para explicar cómo las personas tienden a mostrar diversas conductas tratándose del lugar y el

contexto en el cual se encuentren que son factores importantes en la comunicación y en toda interacción con los demás actantes.

22. Aceves Lozano, Jorge E. (1998), **La historia oral y de vida: del recurso técnico a la experiencia de investigación, “Ir hacia la gente”** en Galindo Jesús (Coord.), *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación, 1a reimpresión, Ed. Pearson. Addison Wesley Lóngman, México, págs. 207-228 en Marta Rizo (Comp), (2007), Metodología Cuantitativa. Antología, Universidad Autónoma de la ciudad de México, México, pp.119-146.*

**Resumen:** La investigación se realiza de diferentes formas una de ellas es el cómo se va aplicar las ciencias sociales a la hora de realizar una entrevista o más común una historia de vida, ya que se nos dice el término metodología se enfoca en que se está buscando así como los problemas y respuestas. En las ciencias sociales hay dos perspectivas teóricas una de ellas es el positivismo la cual busca los hechos o causas de fenómenos sociales que puedan ejercer influencia externa a las personas, la otra es la fenomenológica la cual cuenta con filosofía, sociología e historia, y el fenomenólogo trata de entender los fenómenos sociales de una persona.

Para aplicar las ciencias sociales a una investigación se debe tener dos aspectos importantes, en primer lugar una metodología correcta la cual se desarrolla a lo largo de la entrevista o historia de vida que se desea aplicar, y por último la disposición del investigador para realizar la metodología de manera correcta.

23. Alandro Vico Evam, **Comunicación interpersonal y retroalimentación**, editorial Fragua, año 2000, página 206-208.

**Resumen:** Nos habla sobre las principales características del sistema de comunicación interpersonal, además de mostrarnos los medios por los cuales se lleva a cabo una retroalimentación entre los sujetos además de las capacidades de desarrollar ese proceso de comunicación. A pesar de que se manejan diversos autores sobre el tema, nos muestra de que dentro de los grupos

sociales pueden existir diversos procesos de comunicación interpersonales y que son generados a partir de las formas en que los jóvenes se comuniquen con los miembros del grupo.

24. Sotelo Fernández José Luis Diego, **“la comunicación en las relaciones humanas, “la comunicación no verbal”**, editorial Trillas, Año 2002, paginas (11-20)

**Resumen:** La comunicación verbal es uno de los medios más eficaces para tener una charla, es una forma factible para mantener el dialogo con las personas además de mostrarse a través de distinto idiomas, la comunicación verbal tiene la posibilidad de ser entendible por los demás, pero existe otro tipo de comunicación y es la comunicación no verbal, la cual tiene la misma finalidad que es informar y mantener un vinculo de comunicación con las demás personas. La comunicación no verbal la cuál está presente en algunas acciones como pueden ser las los movimientos físicos, la mirada, los gestos y una infinidad de acciones que pueden transmitir sentimiento y emociones tiene un lugar importante la comunicación diaria ya que determinan la forma en que se transmite la comunicación no verbal.

25. Knapp L. Mark, **La comunicación no verbal y el entorno**, Paidós Comunicación, año 2003. Paginas (122-157)

**Resumen:** Este texto nos habla sobre aquellos métodos de comunicación no verbales que se han desarrollado, ya que a diferencia de las principales formas de comunicación verbal que se han implementado, la comunicación no verbal tiene la opción de transmitir ciertos mensajes que nos comunican emociones, algunos objetos como la ropa, los tatuajes y algunos artefacto que comúnmente utilizamos para vestirnos, pueden darnos una idea clara de lo que realmente somos e incluso nos puede poner en un estatus social definido, estas son algunas de las cosas que nos maneja este autor dentro de su libre la comunicación verbal; menciona cada una de las formas de comunicarse a través de uso medios dejando a un lado los mensajes verbales que utilizamos a diario.

26. Zayas agüero Pedro Manuel, **La comunicación intrapersonal “comunicación intrapersonal”**, editorial Paidós, año 2006 paginas 120-133

Nos habla sobre las principales características de la comunicación intrapersonal, la cuál deriva de la forma en que cada persona se comunica entre si mismo, es decir que cada individuo posee la habilidad de hablar con su propio yo, el ejemplo más claro que al cual podemos recurrir es el pensamiento, ya que siempre utilizamos el pensamiento como un medio formular cada una de las cosas que tenemos que decir.

Uno de los ejemplos más claro sobre la comunicación intrapersonal ya que lo podemos ver con los actores y actrices que todos los días tratan de meterse en el papel de algún personaje ficticio. Estas personas tratan de abandonar sus vidas cotidianas para tomar la actitud del personajes que están interpretando, desde su forma de pensar, ver, caminar, hablar y hasta sentir ya que los actores se olvida de los sentimientos propios, por una parte son un sujeto que participa en vario eventos históricos y dramáticos, mientras que por el otro lado son personas comunes y corrientes que tienen un trabajo y una vida en la realidad.

27. Rizo, Marta, *La comunicación interpersonal. Una introducción a sus aspectos teóricos y empíricos, Quinta parte. “Enfoques teóricos para el estudio de la comunicación interpersonal y la interacción” y sexta parte. “Algunas rutas para investigar la comunicación interpersonal”*, año 2009, Colección de Cuadernos de Comunicación y Cultura, Numero 2, México, UACM.

**Resumen:** La interacción es un proceso que de gran importancia ya puede entenderse aquella acción recíproca que se da entre dos o más personas, ya que para el nacimiento de las ciencias sociales y humanas la interacción social se eligió como concepto básico a lo que hace referencia a la emergencia de una nueva perspectiva epistemológica, en la que los procesos de comunicación entre seres humanos en donde se ocupan para la comprensión de los fenómenos sociales. Es por esa razón que la comunicación es uno de los

elementos clave que determinan de manera en que las personas en que sociabilizan con los demás, la comunicación interpersonal es una de las formas en las que se pueden transmitir mensajes de manera concreta sin el uso del lenguaje

### **E. Fuentes relacionadas con el tema del *Cosplay*, *anime* y el *otaku***

En el mundo del *anime* y el *otaku* no podemos percatar de la gran fuerza que tiene el país Japonés en parte de Latino América, ya que en este continente la moda *Cosplay* que se deriva del *otaku* a transformado la forma de vestir y identificarse de mucho jóvenes seguidores del *anime*, en este apartado podemos ver de manera historia como es que se ha desarrollado este fenómeno iniciando con las convenciones que se realizan todos los años y finalizando con el estudio de varias tesis que hablan de este género como una cultura que se ha implementado en la vida de varios jóvenes, sobre todo el país argentino en donde existe una gran cantidad de seguidores de la moda nipona, además la moda *otaku* se ha vuelto hasta ahora uno de los mercados más demandados en varios países.

28. *García Nuñez Roberto, Manifestaciones de la cultura del Japón en México: convenciones de comics, anime y Cosplay Universidad de Guadalajara año 2007*

**Resumen:** Nos habla sobre las principales convenciones de *anime*, *manga* y *otaku* que se celebran en el Distrito Federal y las que realizan en el estado de Guadalajara, ya que en ese lugar se llevó a cabo una de las principales convenciones de del *anime* japonés así mismo nos describe perfectamente cómo es que se lleva a cabo cada uno de los eventos y cuál es la relación entre las convenciones que se realizan en Japón y aquí en México.

Uno de los lugares en donde que tiene mayor auge en este movimiento *Cosplay*, se encuentra en el centro de convenciones Tlatelolco que describen como el más importante en la ciudad de México, así mismo nos habla de manera concreta sobre los comics que también forman parte de este movimiento, los chavos que visten de personajes del comic también son percibidos por asistentes al evento como *Cosplayers* ya que a pesar de no

tener una relación con la moda japonesa traen a la vida a varios personajes ficticios.

29. Torres Gómez Aragón Anjhara, *Japón en el mundo actual*, Asociación de Estudios japoneses en España, 2008 tomado de [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4026648.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4026648.pdf)

**Resumen:** La influencia que ha tenido el mundo japonés en los jóvenes a través de los años y ahora en la actualidad se ha implementado de manera masiva, ha dejado de ser solo una moda y ha cobrado mayor fuerza en los últimos años por la manera en que los jóvenes adoptan la influencia oriental. España el *manga* y el *anime* tiene un gran fuerza en los adolescentes de ese país y se ha encontrado que ellos la apropiación de muchas modas japonesas, como son el estilo de vivir ya que ellos han tratado de reproducir el idioma japonés, además de implementar formas de conocerse con nombres que tiene origen caricaturesco, además uno de los sus principales gustos musicales de estos jóvenes se encuentran en géneros como el K pop, J pop<sup>3</sup> y diversos estilos relacionados con las caricaturas japonesas.

30. LanosAntolin Julio Cesar, *Hekademus Revista Científica Fundación Iberoamericana para la Excelencia Educativa*, abril 2009, Volumen II, N°4

**Resumen:** Esta revista nos habla sobre implantación de la tecnología en la vida de los jóvenes como son los video juegos, la computación, y la telefonía celular podemos decir que no habla sobre aquellos obstáculos que se han incrustado en la vida de las culturas juveniles, pues ahora la comunicaciones da de manera interpersonal pero a través de los medios tecnológicos como son los celulares y esto ha hecho que muchas personas pierdan la noción de lo que es hablar directamente con una persona e interactuar con ellos.

La tecnología a la vez es una comodidad pero al mismo tiempo un factor que daña las relaciones personales, transformándolas en pequeñas platicas con un

---

<sup>3</sup> J pop, Música popular moderna de Japón en la cual se mezclan diversos géneros.

sistema electrónico en el cual no existe un dialogo, los procesos de comunicación a cabo se lleva a través de una pantalla o monitor.

31. Gallego Andrade Elena, De La Gándara Martín Martín, **Cosplay y otras tribus urbanas**, Intersalud, año 2010, paginas 4-12

**Resumen:** Últimamente se el movimiento *Cosplay* se ha visto como una tribu urbana, que ha surgido en los últimos años como una afición Japón; Muestra de ello es la relación entre los jóvenes *Cosplay* con la sociedad, ya que se visten con trajes que ellos mismos elaboran pues tratan de traer a un personaje ficticio a la realidad.

Así mismo se muestran al igual que en las tribus urbanas como los Darketos, Punketos pues han inventado maneras de comunicarse entre ellos, además de que es un movimiento que no ha sido tan famoso el autor remarca la importancia de los *Cosplayers* en la sociedad y como es que se van formando una identidad a través de la adopción de un personaje.

32. Guzmán Bravo Marisol, Saúl Ángeles Nieto, Vladimir Lenin Charco Chávez, **Identidad juvenil y la práctica de Cosplay**, Tesina de psicología, UAM Iztapalapa, Ciudad de México abril 2010.

**Resumen:** En la actualidad, México pasa por efectos de transición y cambios debidos a la globalización, las identidades sociales son procesos muy complejos permeados por la cultura nacional. Dentrp de este ensayo podemos encontrar como es que los jóvenes *Cosplayers* se han vuelto artistas del disfraz, el concepto *Cosplayers* se utiliza para categorizar a los *Cosplay* como disfrazados, caracterizados, intérpretes y artistas.

El proceso metodológico de esta investigación es de carácter descriptivo-interpretativo. La metodología es de índole cualitativa, utilizando las técnicas de investigación observación, entrevista, documental.

33. BarlesBaguena Elena, **Japón y el mundo actual**, Estudios Oriental, 2010 tomado de:

[http://books.google.com.mx/books/about/Jap%C3%B3n\\_y\\_el\\_mundo\\_actual.html?id=P7Nnx2sjBJS&redir\\_esc=y](http://books.google.com.mx/books/about/Jap%C3%B3n_y_el_mundo_actual.html?id=P7Nnx2sjBJS&redir_esc=y)

**Resumen:** Japón como uno de los principales creadores de género del *anime* y la fantasía, mantuvo el dominio de la moda *Cosplay* durante mucho tiempo de ese modo las principales convenciones que tenían que ver con lo relacionado con nipón, era visto solo por los de aquel país tan lejano, pero ahora la moda se ha extendido hasta parte de América central y América del sur ya que es el mercado más fuerte que consume todo tipo de mercancías.

Este autor maneja de manera más comercial el impacto que tiene el *Cosplay* en la vida de las personas, ya que nos muestra cómo es que hasta el día hoy Japón se ha vuelto uno de los principales medios para que los jóvenes sigan la moda *otaku*, como es que se han formado grupos de este género dentro de algunas ciudades, además de cómo ha impactado a las generaciones y cuál sería el impacto que generará en las futuras, se habla de los cambios que han surgido desde la aparición del primer *anime* en Japón y la primer caricatura animada japonesa que fue Astroboy, la historia de un niño robot que fue muy famoso en los años 70'.

34. Conejo Quinche Freddy Alexander, ***Japón en Venezuela influencia cultural japonesa en los jóvenes en Venezuela a través de la televisión y el anime***, 2010. Tomado de:

[http://ceaa.colmex.mx/aladaa/memoria\\_xiii\\_congreso\\_internacional/images/conejo.p](http://ceaa.colmex.mx/aladaa/memoria_xiii_congreso_internacional/images/conejo.p)

**Resumen:** la forma en donde los jóvenes venezolanos se han inducido por la moda japonesa es a partir de la integración de caricaturas que miran en televisión, este texto hace una pequeña historia sobre las principales caricaturas que se han transmitido en Venezuela y que han participado en la formación de los jóvenes amantes del Japón, una de la serie que se han visto envuelta en este problema es Astroboy, DragonBall, Sailor Moon, Remi entre otras que ha sido vistas por los jóvenes de este país y que han marcado la historia o infancia de muchas personas que lo veían, también se habla un poco sobre lo que es la moda *Cosplay* y como es que se van formando los chicos con una imagen del súper héroe y el anti héroe de las caricaturas.

35. Domini Tania, *Cosplay: El arte de disfrazarse*, *Revista de Creación y Producción en Diseño y Comunicación*, N°29, volumen 29, Buenos Aires Argentina 29 de junio 2010 paginas 102.

**Resumen:** Este informe se encarga de describir el fenómeno del *Cosplay* ya que hace una breve investigación sobre este grupo de jóvenes que tienen el afán de vestirse de los personajes principales del *anime*, ya que para ellos es una forma de darse a conocer ante los demás así mismo la autoras de la revista habla sobre sus actividades y los disfraces que estos jóvenes utilizan como medio de comunicación.

Además cuenta con un marco teórico en el cual describe algunos conceptos importantes sobre el movimiento *Cosplay*, además de describirnos como es que ha evolucionado este fenómeno en la sociedad.

36. Uribe Ruiz Sonia, *Representaciones sociales en relación al fenómeno manga- anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku*, Tesis psicológica, Fundación Universitaria los Libertadores, Facultad de psicología, Bogotá/ Colombia, 2010.

**Resumen:** La tesis nos habla del “*Otaku*” como representación social e identidad construida en su interacción con la *manga* y la animación japonés. Para esta investigación se utilizó la metodología cualitativa, se indago y se analizó el contenido de 5 entrevistas a personas autodenominadas *Otakus* contrastándolas con fuentes bibliográficas y trabajo de campo.

El resultado de dicha investigación, la relación constante de la representación social *Otaku* con la identidad *Otaku* diferente en la realidad social para Japón y Bogotá.

37. Aguilar Dietris, *El manga en la Argentina*, Universidad Austral tomado de [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4094842.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4094842.pdf)

**Resumen:** En Argentina el fenómeno de *anime* y el *manga* es mayor, la juventud de ees país se ha impuesto el gusto por cada uno de los géneros del *anime* japonés y sus variantes, “*otaku*” es la palabra clave que todos utilizan

para referirse a los jóvenes que son fans de Japón, ya que esta palabra significa fanático a cualquier medio que tenga relación directa con el *anime*, *Cosplay*, video juego y música *k pop*

Este texto menciona un poco sobre la historia de *anime* y como es que surgió en el continente de América y cuáles fueron las principales caricaturas que influenciaron en los jóvenes en la década de los 70' ya que de ahí viene este fenómeno que ha tenido un gran impacto en el país Argentino.

38. Parada Morales David, *Manga, anime: expresión del otaku* "¿Qué es *otaku?*", tesis de psicología, numero 7, enero-junio 2012, paginas 180-175 tomado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=139025258007>

**Resumen:** Este articulo habla sobre lo que es el *otaku* el movimiento por el cual los jóvenes se identifican como aquellos que les gusta todo lo relacionado con el *anime*, *manga* y video juegos además de mostrarnos lo importante e interesante que este este proyecto, maneja nos habla del movimiento *Cosplay* a partir de lo que el toma como una de las modas más actuales y que tiene que ver con la forma en que los jóvenes adoptan todo este embrollo.

Además de describir completamente lo relacionado con el *otaku* hace un énfasis acerca de lo que se dice del *Cosplay*, el tema se aborda de manera superficial aunque si se pueden obtener datos sobre como es que inicio el *Cosplay* en algunas ciudades del mundo y como es que a partir de la integración de ciertas caricaturas los *Cosplayers* empezaron a surgir como una tendencia de representar a los personajes principales de esas series de televisión, además nos describe cuales fueron esas series de televisión y cuál fue el impacto que genero en las audiencias.

39. Javier Vargas, **Tendencia Cosplay**, Texto argumentativo, En [Internet]. El 27 de noviembre de 2012. [citado 29 septiembre 2013]; 15:00. Tomado de:

<http://prezi.com/pf-ehlz9obzw/exposicion-texto-argumentativo/>

**Resumen:** Esta tesis nos habla de que el *Cosplay* se puede considerar como una tendencia que permite autodescubrimiento de una identidad, aunque no se

puede considerar como la manera adecuada para este fin, ya que al imitar a un personaje de ficción no permite crear una identidad propia sino asemejar la del personaje de *anime* o *manga*, evitando crear una personalidad propia.

*Cosplay* es una tendencia en la cual algunos jóvenes, cambian su apariencia física para parecerse a un personaje animado, adoptando la personalidad propia sino una copia de otra. La metodología que utilizo para su investigación es la cuantitativa, la técnica es la observación

40. Revista razón y palabra, semiótica y comunicación “Historia y propuesta de una mirada científica en construcción, numero72, **Animación japonesa y globalización, la latinización y la subcultura otaku en América Latina**. En [Internet]. 2013 [citado 09 septiembre 2013]; 14:00. Disponible en: [www.razonypalabra.org.mx](http://www.razonypalabra.org.mx)

**Resumen:**Dentro de este texto encontramos argumentos sobre el *manga* y la variedad de géneros que existen, como Shoumen, Shojo, Komodo, Mecha, Harem, Sentai, Judaimodo, Hentai, Yaoi u Yun un las cuáles se clasifican para distintos públicos y géneros, además de este género dio origen al *anime* es decir a la animación y caricaturización de programa en Japón.

41. Menkes, Dominique. (2012). **La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad**. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 10 (1), pp. 51-62. En [Internet]. 2013 [citado 11 septiembre 2013]; 22:00. Disponible en:

<http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v10n1/v10n1a02.pdf>

**Resumen:**Si se desea conocer acerca de la cultura japonesa contemporánea, es importante mencionar a la cultura *Otaku*. Aún más, lo que constituye en esencia a nuestra época se manifiesta de manera particularmente clara en esta cultura juvenil en pleno crecimiento desde los años 80 en Japón. Este fenómeno representa hoy día un mercado enorme el cual se extiende con rapidez al resto del mundo sobre todo en algunos países de América Latina. En este trabajo se realiza una exposición sobre la magnitud del fenómeno a nivel comercial. Posteriormente explicamos que lo que constituye en esencia a las denominadas estructuras posmodernas de la sociedad actual, se observa

claramente en esta cultura. Finalmente, explicamos los factores sociales que subyacen en el otakismo japonés.

42. Papalini, Vanina. **Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social**. Buenos Aires: La Crujía. 2006.

**Resumen:** Libro que habla sobre le *anime*, la tecnología, animación japonesa, el imaginario social y los primeros estudios realizados en América Latina, la metodología que ocupa es la condición socio cultural, mediaciones económicas y políticas. La autora es citada en muchas de las tesis o artículos que he encontrado la mayoría de ellos relacionados con el tema del *Cosplay*.

El *anime* que es uno de los principales medios por el cuál Japón se ha vuelto tan popular en varios países de América del Sur, esta moda se ha implementado con tanta fuerza que muchos jóvenes lo han mezclado con los video juego e internet, pues la moda del *anime* y la tecnología se han mezclado para formar una nueva moda que determina el comportamiento de varios jóvenes.

43. **Introducción al Mundo de las Sagas**, Puerta a la Lectura, suplemento B, Universidad de Extremadura, abril 2009. Tomado de:

[universidadeslectoras.org/docs/practicas\\_lectura\\_y\\_escritura.pdf](http://universidadeslectoras.org/docs/practicas_lectura_y_escritura.pdf)

**Resumen:** Este articulo nos habla sobre la manera en que están clasificados el *anime* y la *manga* que son los suplementos esenciales en la moda japonesa como el *Cosplay*, el autor maneja esa distinción a partir de lo que el denomina como sagas ya que cada *anime* tiene que ver con una un tipo de saga que lo denomina, la palabra saga tiene que ver con aquello que esta detrás de lo otro, es decir que la palabra significa que detrás de una película o historieta existe una nueva y eso va dejando una huella sobre quien lee la historieta o *manga*.

Además se abre una breve descripción sobre lo que es el *anime* y el comic ya que no existe esa descripción tan clara par algunos, dentro del comic las impresiones son a color, el comic se puede observar de manera clara ya que siempre tiene los colores que describen la escena, pero el *manga* tiene las

páginas completamente en blanco y negro y la forma en que se lee es de manera inversa es de adelante hacia atrás

44. *Borgarin Quintana Mario Javier, **Kawaii apropiación en el fanático del manga y anime**, Universidad Autónoma de Guadalajara, Culturas Volumen VII, 13 de enero 2011*

**Resumen:** Como el título de este libro lo dice habla sobre esa apropiación que hacen los jóvenes del *anime* al volverse fanáticos de todos sus géneros de animación japonesa, nos dice que la afición de estos jóvenes al *anime* japonés ha llegado hasta cierto límites en los cuales se apropian de esos géneros que lo muestra como un forma de vivir entre ellos, ya que viven, comen y respiran el *anime*.

Ha llegado a ser una factor importante que ha denominado al *anime* como una nueva cultura en la cual se le da todo el crédito a Japón ya que es el principal impulsor de este movimiento, el claro ejemplo de este fanatismo hacia la cultura japonés se encuentra en los jóvenes *Cosplay*, los cuales tratan de llevar a un personaje ficticio a la realidad para que así mismo los jóvenes adopte como propia la personalidad del personaje y sus actitudes.

45. *Castelán García Claudia Angélica, **Cosplay encarnación de narrativas anime y manga**, Universidad de Barcelona, año 2012, tomado de [http://edarte.org/wpcontent/uploads/2012/01/Castel%C3%A1nClaudia\\_IIJrnadasInvestigarconJ%C3%B3venes.pdf](http://edarte.org/wpcontent/uploads/2012/01/Castel%C3%A1nClaudia_IIJrnadasInvestigarconJ%C3%B3venes.pdf)*

**Resumen:** Dentro de esta tesis encontramos las principales características del *Cosplay* y cómo es que se han vuelto una narrativa importante dentro de la vida de los jóvenes, es decir el *manga* y *anime* se han implementado como grandes géneros narrativo que cuentan historias fascinante sobre algunas mitologías como la griega, y que le han dado un giro interesante hacia esas historias para forma una nueva la cual tiene cierto impacto en los jóvenes que las leen o ven el *anime*.

También nos habla sobre un poco del *Cosplay*, pero retomando de manera continua a los personajes y el *anime* que son los principales impulsores del

movimiento *Cosplayer*, podemos ver que el *anime* y el *manga* se han metido con las narrativas mitológicas y como es que las han transformado hasta nuestros tiempos.

**46. Rodríguez Fernández Iván, *Productos de animación japoneses como expresión del modelo negocio, el caso de la producción anime.* Universidad Computense de Madrid España, 29 de mayo 2012. Tomado de:**

[www.comunicacionyhombre.com/pdfs/08\\_i\\_ortizyrodriquez.pdf](http://www.comunicacionyhombre.com/pdfs/08_i_ortizyrodriquez.pdf)

**Resumen:** El *anime* es uno de los estilos de animación visual que permite contar una historia que está basado en mitologías japonesas, de esta manera las caricaturas japoneses y animaciones se han impuesto sobre algunos de los programas que pasan por televisión abierta, además de que ha generado más público juvenil que tiende a ver la televisión en ciertos horarios en donde pasan este tipo de programas japoneses.

Dentro de los audiovisuales el *anime* se ha vuelto una manera más factible de atraer público ya que dentro de sus historias se viven cosas interesantes como son: las peleas, las guerras y sobre todo las historia de personajes que tiene ver con Japón o que surgen de algunas mitologías como las griegas y romanas, es importante mencionar que dentro de este texto podemos encontrar todo esto pero también marca de manera importante la forma en que el mercado ha explotado este recurso del *manga* y el *anime* para implementar sus ventas y formar una fortuna, sobre todo en los jóvenes *Cosplay* quienes son los que más recurren a comprar disfraces que tienen costos elevados.

**47. Martínez Alonso Germán *La revista Lazer y la masificación del anime en Argentina.* Septiembre 2012 En [Internet]. 2013 [citado 11 septiembre 2013]; 23:00. Disponible en:**

<http://es.scribd.com/doc/109044056/La-revista-Lazer-y-la-masificacion-del-anime-en-Argentina>

**Resumen:** A lo largo de la década del 90, los primeros canales de televisión infantiles que aparecieron en el sistema de cable comenzaron a incluir progresivamente en sus programaciones series de animación japonesa. En ese

contexto, en 1997 surgió la revista Lazer, dedicada principalmente a animación y cómics, predominantemente –aunque no exclusivamente– japoneses, destinada a un público adolescente y adulto, mucho más heterogéneo que el de las señales infantiles. El propósito de este trabajo es analizar el vínculo entre la masificación del *anime* en Argentina y la distribución de la revista Lazer en el circuito comercial local, haciendo hincapié en su construcción enunciativa, las similitudes y diferencias con los fanzines, la transformación de su editorial en la principal distribuidora de cómics japoneses (*manga*) en Argentina, y su rol como identificadora de los mecanismos de transexualidad involucrados en la emisión local de *anime*.

48. Martínez Alonso Germán. “**Tres momentos de la circulación del anime y el manga en Argentina**” *Question* – Vol. 1, N.º 39 (julio-septiembre 2013) En [Internet]. 2013 [citado 09 septiembre 2013]; 14:20. Disponible en:

<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/viewFile/1847/1638>

**Resumen:** El objetivo de este artículo es el de describir algunas transformaciones en las modalidades de emisión y de lectura del animé y el *manga* en la Argentina, a partir de un enfoque socio semiótico.

Con este fin, identificamos tres períodos históricos que dan cuenta de diferentes modos de circulación de estos textos: un primer momento, que abarca aproximadamente las décadas del setenta y del ochenta, y que describe la llegada del animé y el *manga* a América Latina; una segunda etapa, situada a lo largo de la década del noventa, durante el auge de los canales infantiles de cable; y, finalmente, un tercer período, aun operando, que va desde principios de la década de dos mil en adelante, en el que se puede percibir una complejización de los modos de emisión y de lectura de los objetos discursivo sindicados. Palabras clave: animé, *manga*, televisión.

49. Bogan Quitana Javier, **El sustrato teórico del fenómeno Otaku**, Universidad Autónoma de Baja California tomado de:

[worldwidescience.org/topicpages/n/nueva+cultura+del.htm](http://worldwidescience.org/topicpages/n/nueva+cultura+del.htm)

**Resumen:** La cultura es una de las formas en que podemos conocer varias tradiciones, costumbres, religiones y además cosas sobre una persona e incluso un pueblo o comunidad completa, es por esa razón que es importante saber que el fenómeno de *otaku* es una forma de mostrar una cultura diferente, ya que estos jóvenes y adultos que practica este tipo de actividades tiene una serie de rituales o costumbres que los definen como *Cosplayes*, *gamers* y *otaku* que son las personas que engloban completamente los tres conceptos.

Es importante decir que el fenómeno *Cosplay* es una subcultura construida a través de los chavos que les gusta todo lo relacionado con este fenómeno, además dentro los estados de la república como lo es Baja California, el fenómeno *otaku* se ha impuesto como una forma de vida para varios chavos que lo practican ya que han encontrado en todo este movimiento una forma de identificarse con el *anime* que son la series japonesas que pasan por televisión, hace un análisis detallado sobre el *otaku* como moda y como una subcultura que surge a partir de la necesidad de los jóvenes por conseguir un grupo en donde sean aceptado y que al mismo tiempo puedan estar con personas que tengan los mismo gustos.

50. Delgado Gonzalez, Edwin Herney, **Más que un disfraz**, Universidad Industrial de Santander, 2011, tomado de:

[repositorio.uis.edu.co/jspui/handle/123456789/10863](http://repositorio.uis.edu.co/jspui/handle/123456789/10863)

**Resumen:** La moda *Cosplay* es vista como una forma en que los chavos se visten de un personaje de su *anime* o *manga* favorito. Pero dentro de este texto podemos comprobar que no solo se trata de un simple disfraz que cualquiera puede portar pues ya que detrás de cada uno de los personajes que los jóvenes representan existen ciertos atributos que los hacen especiales.

Además una de las formas en que los jóvenes *Cosplayers* se siente a gusto es interpretando a su personaje llevando lo fantasioso a la realidad a través de un disfraz que puede tener varios significados y que tiene toda una historia detrás, además de que existen estereotipo que los jóvenes se van formando cada vez que portan en el traje la forma de comunicarse interviene como ese vinculo que los une con los demás. Otro punto importante que maneja este autor es que no

importa la edad en la que se realice esta práctica ya que existen familias que tiene el gusto por este género y que sin importar la edad buscan la manera de encajar en este medio.

### **F. Fuentes teóricas sobre el reportaje**

Dentro de este último apartado que cuenta con una parte teórica podemos tomar en cuenta como autores principales a Vicente Leñero y Carlos Marín, ya que estos dos periodistas muestran a través de su Libro “Manual de periodismo”, una manera eficaz de realizar un reportaje, además de brindar información suficiente para realizar notas, crónicas, entrevistas y todas las relacionado con el periodismo.

52. Leñero Vicente y Marín Carlos, Manual de periodismo, “**el reportaje**” editorial Grijalbo, año 1990 paginas 120-122.

**Resumen:** dentro de este manual se habla sobre los principios básicos del periodismo, iniciando con las cosas más comunes que puede ser por ejemplo las notas informativas, las notas descriptivas, las crónicas y sus diversas variantes y lo más importante dentro de este proyecto el reportaje.

Vicente leñero junto con Carlos Marín nos muestran las diversas formas en que se puede hacer una nota informativa y un reportaje ya que son las principales ramas del periodismo, además de mostrarnos a lo largo de su libro una infinidad de ejemplos que ellos mismos redactaron para realizar sus noticias más relevantes, dentro de lo que podemos hablar del reportaje estos dos autores realizan una serie de propuestas para hacer diversas formas de reportaje, por otra parte nos muestra la forma en que se debe narrar todo.

53. *Patterson Carlos Miguel, el reportaje su estructura y características “**funciones y características del reportaje**”, Revista de comunicación social, nº5 año 2003 paginas 12-16*

**Resumen:** Como se menciona dentro del título de esta revista de comunicación, nos habla sobre las forma en que se estructura un reportaje a diferencia de las fuentes antes citadas, esta nos da de manera más concreta lo que lleva un reportaje y como es que se puede llevar a cabo teniendo un tema

específico, desde la integración de entrevistas hasta la formulación de una crónica que es parte esencial del reportaje, lo que le da vida y voz a lo que se están escribiendo o leyendo ya que la narración es el factor que deriva la forma en que las personas reciben los mensajes que muchas veces les puede ser de gran importancia o simplemente puedes ignorar por falta de viveza en el reportaje y su narración.

54. Herrera Damas Susana, **El reportaje en radio: aspecto que configura su estilo “el reportaje”**, editorial lima, año 2007, paginas 120-212

**Resumen:**El reportaje es un de los modelos más interesantes por los cuales se trata de representar la realidad a través de la narración ya que a través de una dialogo radiofónico el reportaje se vuelve una manera casi mágica de escuchar los hechos más relevantes. Para el oyente la forma en que es contado el reportaje tiene mucho que ver ya que él es quien recibe el mensaje y trata de entenderlo y darle un seguimiento a los hecho que se le están narrando.

Dentro de esta fuente podemos encontrar diversos modos en los cuales se puede llevar a cabo un reportaje en la radio, por lo tanto nos muestra la importancia que tiene una noticia bien elaborar y cuáles son los pasos a seguir para conseguir un buen reportaje, sobre todo en la radio que es uno de los medios que debe captar la atención de público a través de sus mensajes ya que al cronista y o reportero no los pueden ver, solo escuchar que es lo más importante e interesante.

55. Llacuma Morena Jaime, Cultura de presencia y procesos comunicativos. Tomado de:

[www.insht.es/InshtWeb/Contenidos/.../1/seccionFormTextCompl.pdf](http://www.insht.es/InshtWeb/Contenidos/.../1/seccionFormTextCompl.pdf)

**Resumen:**Los seres humanos damos respuesta a los fenómenos externos ya que para nosotros es una forma de tratar de entender lo desconocido o raro, la cultura es un factor importante en la vida de los sujetos ya que esto determina varias de sus costumbres y valores que han desempeñado toda sus vida, este artículo marca es importancia que tiene la cultura en la comunicación, ya que la comunicación es el medio por el cuál las personas tienden a compartir sus

sentimiento y emociones. De este modo se comparte diversos gustos que hace que las personas compartan las diversas creencias y costumbres que han manejado a lo largo de sus vida, la comunicación y la cultura va de la mano ya que no puede existir una de las otra si no hay comunicación entre las personas, entonces no existe cultura es una de las principales características que nos maneja este autor.

56. *Marrero Santana Liliam, El reportaje multimedia como género del periodismo digital actual. Universidad de la Habana Cuba.*

Tomado de:

[http://www.revistalatinacs.org/08/29\\_40\\_Cuba/Liliam\\_Marrero.html](http://www.revistalatinacs.org/08/29_40_Cuba/Liliam_Marrero.html)

**Resumen:** Nos habla sobre los principios de género periodístico, como lo es el reportaje uno de los retos más grandes de la noticia escrita y visual por una parte maneja una breve historia de los géneros periodísticos que han de implementarse en los reportajes escritos como son: la crónica, la nota informativa, las entrevistas y el medio por el cual se pretende realizar el reportaje.

Sobre todo nos da una breve descripción del reportaje multimedia que unos de los géneros que se ha implantado hoy en día como son: las pagina de internet en las cuales encuentra diversos reportajes sobre lo que está pasando en el mundo, es así como la tecnología es decir lo digital ha ganado terreno estos días y ha puesto al alcance de todo la información completa y concisa dejando a un lado el periódico que es uno de los principales medios de información que a lo largo de la historia no ha informado.

57. *Peñaranda U. Raúl, Género periodístico ¿Qué son y para que sirven? Tomado de: <http://www.saladeprensa.org/art180.htm>*

**Resumen:** Nos habla sobre la importancia que tiene el periodismo en la vida cotidiana, además de darnos una idea sobre lo que son los géneros periodísticos como son: la crónica, la noticia, le reportaje, las entrevistas y diversos géneros periodísticos que se han desarrollado a lo largo de la historia, ¿para qué sirven? Es una las preguntas que el autor nos responde a través de

la descripción de cada uno y mostrándonos cuales son las principales bases de cada uno.

Además de mostrarnos cada una de las funciones básicas del periodismo y sus vertientes el de gran importancia ver que el autor hace un pequeño énfasis en los que el reportaje, ya que es uno de los medios más complicados y que tiene una gran combinación de varios elementos de la noticia como es la entrevista, la narración, y la respuestas a la preguntas básicas como son: ¿quién? ¿Qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Para qué? y ¿Por qué?

58. **Consejos periodísticos “el reportaje”**, tomado de: [www.elestudianteelpais.com](http://www.elestudianteelpais.com)

**Resumen:** Este es un pequeño manual que nos habla sobre algunos puntos importantes que se deben seguir en la elaboración de un reportaje, desde luego es del periódico el país el cual nos describe paso a paso como es que se puede llevar a cabo la elaboración de un buen reportaje, desde las preguntas básicas que deben ser respondidas loe público al cuál se va a entrevistar y nos da una breve descripción del reportaje y algunos de sus ejemplo más concretos, debido a es que un periódico que es muy conocido tiene la habilidad de mostrarnos a de talle como se realizan diversas notas periodísticas ya que no se solo en el reportaje ya que este retoma cosas de los diversos aspectos de periodismo actual.

Hecho noticioso ya que puede ser muchas veces difícil crear una nota pues loa datos siempre deben ser verídicos.

### **G. Reportajes realizados acerca del *Cosplay***

Los reportajes ha sido uno de los mayores retos del mundo periodísticos, ya que es considerado como uno de los medios más influyentes hasta nuestros días, el reportaje cuenta con varios aspectos que lo hacen interesantes como son, la narración, la entrevistas y la noticia. Dentro de este apartado se realizó una selección de reportajes en los cuales se describen aspectos técnicos importantes.

## **1. Reportaje sobre el *Cosplay* en primero noticias (televisa T.V. mexicana)**

**Publicado el 7 de junio del 2013**

**Duración: 4:38 minutos**

Nos habla sobre el fenómeno del *Cosplay* en algunos jóvenes que viven en la ciudad de México de manera concreta, tomando en cuenta el hecho de que no existe una edad definida para practicar esta actividad, los chavos *Cosplay* tienen una doble vida, por una parte son personas que tienen un oficio pero que al salir a las calles se vuelven personajes de *anime*. El tema es tratado a partir del lenguaje periodístico con la realización de entrevistas y el uso de la crónica narrativa durante la visualización de imágenes, el mensaje sobre el tema es demasiado directo, lo que predomina dentro del reportaje son el uso de fragmentos de caricaturas japonesas lo que no hace recordad a algunos personajes de televisión y relacionarlos con los jóvenes *Cosplay* que se están entrevistando.

La forma en que transmite el mensaje es el uso de tomas en médium shot, sobretodo en las entrevistas realizadas a los *Cosplayers*, además de ligeros elipsis de tiempo, además de la realización de varias tomas en contra picada hacia los *Cosplayes* lo cual hace resaltar mas los atributos de sus trajes. Parte del escenario que se maneja dentro del reportaje son los espacios de trabajo de las personas entrevistadas en donde se pueden visualizar distintos colores.

<https://www.youtube.com/watch?v=9Mrcx7qapuY>

## **2. Reportaje: “yo me visto de ficción” reportaje sobre le *Cosplay* en Ecuador**

**Publicado: 23 de enero del 2013**

**Duración: 4:28 minutos**

Este reportaje nos habla sobre la vida de dos jóvenes *Cosplay* que han invertido tiempo, dinero en la construcción de sus personajes y que en algunas convenciones han ganado varios premios por la elaboración creativa de sus

personajes, es importante mencionar que la mayoría de la escenas se realizan en los hogares de los jóvenes lo que nos muestra la aspecto importante de su nivel socioeconómico, la manera en que viven, la forma que realizan sus trajes y la relación que llevan con sus familiares al pertenecer a este movimiento.

Los diversos recursos que utilizan para este reportaje son variados ya que durante las entrevistas se realizan tomas en médium shot, twoshot, varios paneos y close up lo que nos permite ver de manera más directa a los jóvenes con sus trajes y a otros jóvenes vistiéndose y algunos full shots para mostrar la transformación completa de los jóvenes *Cosplayer* ya vestidos lo que nos permite sentir como si se tratara de una caricatura.

La música que se utiliza de fondo va de acuerdo al personaje de *anime* que se presenta, los cambios de música son variados y se presentan a varios jóvenes que asisten a los eventos *Cosplay* disfrazados.

[https://www.youtube.com/watch?v=WXzC4\\_gaPQw](https://www.youtube.com/watch?v=WXzC4_gaPQw)

### **3. Reportaje: *Cosplay* Guayaqui “la ficción hecha realidad”**

**Publicado: 25 de diciembre 2012**

**Duración: 10:17**

Es un reportaje sobre el *Cosplay* realizado en la ciudad de Guayaqui, en este video se aborda el tema de *Cosplay* de manera histórica ya que describe perfectamente con una voz en off la historia de *Cosplay* y sus orígenes, además de hablar sobre algunos conceptos claves sobre el concepto que nos proporciona información del tema.

En la introducción del reportaje se realizan tomas en full shot esto con la intención de mostrar a detalle los trajes que los jóvenes portan mostrando sus mejores poses, el tema de musicalización es el mismo durante el trayecto de todo el reportaje, la entrevista son realizadas en full shot mostrando de pies a cabeza las personas a quienes se entrevistan, además uno de los recursos utilizados con mayor frecuencia es la utilización de imágenes de los personajes

de *anime* para compararlo con los jóvenes lo que nos permite con más detalle la comparación entre el personaje de ficción con los jóvenes *Cosplay*.

<https://www.youtube.com/watch?v=lkpCVfsViQU>.

**4. Reportaje: Sobre *Cosplay /Otakus* por 90 segundos Frecuencia Latina Lima Perú**  
**Publicado: 1 de septiembre del 2012**  
**Duración: 7:22 minutos**

Este reportaje habla sobre el género *Cosplay* a partir de un punto comercial, es decir habla sobre lo costoso que son los trajes de los jóvenes *Cosplayer*, los libros de *manga*, los artículos de *anime* y hace un énfasis sobre la relación que existe entre su pasión por el *Cosplay* y los lugares en donde se reúnen a comprar cierto sus artículos.

Dentro de este materia visual podemos encontrar que se utilizan tomas en Medium shot durante todas la entrevista realizadas a las personas, además de que la narración se lleva a cabo en una voz en off y con solo dos cambios de música, los colores de los trajes son lo que más resaltan a la vista del público, pues se realizan alguna tomas en full shot en donde se muestran a dos jóvenes vestidos de samurái dramatizando una pelea, esta imagen nos hace sentir ese momento de acción que es un factor determinante en las caricaturas de acción, además otro de los factores que interviene visualmente en el reporta es la en que se realizan tomas más abierta a los *Cosplayers* posando hacia la cámara.

<https://www.youtube.com/watch?v=gCaZkJ7ctyA>

**5. Reportaje de la TV- *Cosplayer* de quito**  
**Publicado: 26 de julio de 2010**  
**Duración: 8:52 minutos**

Dentro de este video podemos ver que se realiza una descripción de *anime* con la moda del *Cosplayer*, además de mostrar y describir la importancia de

algunas de las convenciones que se realizan en los Estados Unidos. Otra de las finalidades de este reportaje es la de hacer una comparación entre los jóvenes *Cosplay* que adoptan esta moda con los sujetos que son fanáticos de algún deporte o artista, la información que es utilizada en este reportaje es manejada en algún momento de manera cómica ya que no muestra a través de varias fotografías a hombres de edad adulta vestidos de personajes de *anime* femeninos.

Algunos de aspectos técnicos que resaltan dentro de este reportaje son el uso de imágenes de caricaturas, que se van intercalando con las entrevistas que se les realizan a las personas con tomas en Medium shot, por otra parte se utilizan varias tomas en close up hacia los rostros de los *Cosplayers* y a los expertos sobre el tema, otro aspecto importante es el uso de full shot en lugares turísticos es decir, a través de estas tomas nos y traslada a la ciudad de Chicago en Estados Unidos en donde también se practica en *anime* de manera colosal.

<https://www.youtube.com/watch?v=PhhEn40aGrQ>

## **6. Reportaje del *Cosplay* en República Dominicana**

**Publicado; 16 de diciembre del 2012**

**Duración: 6:08 minutos**

“El *Cosplay* puede ser considerado por algunos sociólogos como una tribu urbana, pero debido a que no es aceptada por la sociedad como algo raro y extraño lo pone en duda”. Este reportaje nos muestra el tema de *Cosplay* desde el punto de vista de los profesionales del *Cosplay*, personas que han participado y realizado eventos de este género. Se habla sobre la forma en los jóvenes le dan vida a sus personajes de *anime*, la importancia que le dan los jóvenes *otaku* a este movimiento y como es que se desenvuelven en la sociedad. Así que la forma informativa, concreta y directa hacia el público

Dentro de los aspectos técnicos de este reportaje podemos decir que se hace el uso constante de imágenes de caricaturas japonesas e imágenes de los eventos a los que asisten los *Cosplay* que son intercaladas con las entrevistas

a los expertos, esto permite que la información que se maneja dentro del reportaje se pueda ser asimilada de manera concreta, la cámara realiza varios movimientos durante la grabación de los eventos como son: varios paneos, tomas en full shot y close up al rostro de los personajes. Además no se utiliza música de fondo solo algunos efectos y la voz en off quien realiza la narración.

**<https://www.youtube.com/watch?v=LTEVcJIFuDk>**

## **7. Reportaje *Cosplay* en Ecuador**

**Publicado: 30 de enero 2014**

**Duración: 5:39**

Reportaje realizado por estudiantes de periodismo de la Universidad Tecnológica Equinoccial en el cual tienden a abordar el tema del *Cosplay* solo de manera informativa es decir, solo se habla del tema a partir del uso datos importantes sobre lo que es esta moda, a través de entrevistas de la entrevista a una joven dedicada a este género.

En cuestiones visuales de este reportaje podemos decir que se utiliza en un momento el uso de una sola disolución para pasar a diferentes escenarios, el reportero está presente lo que permite que se involucre e interactúe con la persona a la cual esta entrevistan, tomas el uso de y el uso de la voz en off es variado lo que hace que este reportaje sea un poco aburrido. Durante la presentación del imágenes que ilustran las actividades de los jóvenes *Cosplayer* realizan se utilizan tomas en full shot en donde se puede ver claramente el movimiento de los personajes actuando conforme a su personaje lo que nos permite involucrarnos centrar nuestra atención en las formas, colores, figuras y de mas atributos que tienes los trajes de los *Cosplayers*, además durante toda la presentación del video se utiliza solo una sola pista de audio la cual se repite consecutivamente.

**<https://www.youtube.com/watch?v=DeEeMkb90Zk>**

## **8. Reportaje *Cosplay* en TNT 25**

**Publicado: 17 de mayo del 2013**

**Duración: 5:20 minutos**

La TNT es uno de los principales eventos que se realizan cada año en la ciudad de México para dar a conocer todo lo relacionado con el *anime*, *Cosplay* y moda japonesa. Este reportaje es nos muestra la entrevistas realizadas en la TNT 25 a jóvenes *cosplay* de España y México que ganaron el primer lugar en el concurso de *Cosplay* realizando en esa convención.

Dentro de este reportaje encontramos diversas tomas en full shot sobre el evento *Cosplay* lo cual nos permite ver de manera más abierta las distintas actividades que se realizan dentro de ese lugar, las entrevistas son realizadas en Medium shot esto permite que resalten los disfraces de las entrevistadas, se utiliza un fondo musical durante algunos minutos y en momentos específicos, además muestran imágenes de los jóvenes *Cosplay* realizando diferentes poses, el reportaje es demasiado corto pues lo único que lo hace interesante es el uso de la música con las imágenes ya que eso nos acerca más hacia lo que se vive dentro de estas convenciones

<https://www.youtube.com/watch?v=0hMewR-ZLtQ>

## **9. Reportaje: Reportaje *Cosplay* Solemme Periodismo Televisivo UDP**

**Publicado: 31 de Mayo 2013**

**Duración: 5:21 minutos**

El tema del *Cosplay* es abordado por este reportaje como una moda, ya que se habla sobre la forma en que los practicantes de este hobby, crean sus trajes además nos explica que existen concursos en los cuales los *Cosplayers* desfilan y concursan para saber quién porta el mejor disfraz. Como es un reportaje demasiado corto la información es demasiado precisa, sintetizada y veraz, ya que en poco tiempo se muestran varias escenas sobre lo que son los jóvenes *Cosplay*, como es que desfilan en los eventos, además de que dentro

de las tomas todas se realizan en médium shot dando prioridad a las personas a las que se les realiza la entrevista sobre el tema.

Las escenas de los personajes *Cosplayer* se van intercalando con la entrevista con los jóvenes *Cosplay*, además la narración se da en una voz en off lo que permite ver de manera más detallada a los *Cosplayers* mientras se habla sobre ellos, la música de fondo solo se escucha en un principio ya que desaparece y vuelve a escuchar hasta el finallo que lo hace un poco aburrido.

<https://www.youtube.com/watch?v=50a8e44L9ok>

#### **10. Reportaje: “En la piel de tus personajes” Reportaje *Cosplay***

**Publicado: 26 de noviembre de 2013**

**Duración: 5:44 minutos**

Este reportaje nos habla sobre algunas de las experiencias que han vivido algunos jóvenes *Cosplayers* al vestirse de los personajes de *anime*, como es que iniciaron con la adopción de esa moda, así mismo nos confiesan cuales han sido las expresiones de la gente al verlos vestido la mayoría de veces de un personaje de *anime*,

Lo peculiar de este reportaje es que mientras los personajes son entrevistados se utiliza un fondo blanco lo que hace resaltar completamente los colores de los trajes que portan, esto nos permite centrar la atención completamente hacia el *Cosplay*. Además todas la tomas son en planos americanos, los cambios de escena son simultáneos y directos es decir no existen transiciones, existen pequeños efectos que son utilizados en la entrevistas, la música de fondo es demasiado baja y se muestran varias fotografías y escenas de los *Cosplay* a lo largo del reportaje.

<https://www.youtube.com/watch?v=T5xbz8-jy-s>

#### **11. Reportaje: Detrás de la máscara *Cosplay***

**Publicado: 26 de noviembre de 2013**

**Duracion: 5:01 minutos**

Este reportaje nos muestra de manera concreta otro tipo de *Cosplay* es decir, que también se le puede denominar como *Cosplay* a las personas que se visten de algún cantante de música japonesa con esto podemos decir que no solo se es un *Cosplay* a vestirse de un personaje de *anime*. Toda la historia del reportaje se basa en la narración de la vida de una chica que se viste de su cantante favorito de origen japonés.

Como es un reportaje corto todo se lleva a cabo en tomas de médium shot mostrando a la persona en la entrevista que se le está realizando, además tiende a cambiar el color de la imagen ya que en algunas partes del reportaje se muestran imágenes a color y otras en blanco negro lo que nos indica una salto entre la imaginación de la chica convertida en *Cosplay* y la realidad en la que vive, la música de rock es uno de los elementos que sobre sale al principio ya se muestra un video de rock que llama mucho la atención del público, ya que se trata de un grupo de rock conocido y que se relaciona mucho con la manera de vestir de la entrevistada.

[https://www.youtube.com/watch?v=4K\\_La2Jm69g](https://www.youtube.com/watch?v=4K_La2Jm69g)

## **12. Reportaje Droide *Cosplay* parte 1**

**Publicación: 10 de marzo 2012**

**Duración 7:18**

En la primera parte de este reportaje se realizan diversas entrevistas a jóvenes que les gusta el *Cosplay*, cada uno da su punto de vista sobre el tema, nos platican sobre sus personaje, como iniciaron, cuál es su trabajo en la vida real y que es lo que saben del *Cosplay*.

Podemos decir que este reportaje cuenta con pocos elementos visuales ya que durante todo el reportaje se utilizan tomas en el médium shot en espacios abiertos sin con la finalidad de mostrar a los trajes de los *Cosplayers*, existen diversas transiciones entre cada una de las entrevistas que lo hacen monótono

y no existen elementos como música de fondo, solo se escucha un voz en off al principio del reportaje que le brinda información al público sobre lo que es el *Cosplay*.

<https://www.youtube.com/watch?v=sOXpM2LFmBY>

### **13. Reportaje Droide *Cosplay* parte 2**

**Publicación: 10 de marzo 2012**

**Duración 8:18 minutos**

En esta segunda parte de este reportaje podemos ver la forma en que los jóvenes nos platican acerca de sus trajes, es decir nos cuentan la forma en que los crearon, además de la opinión que sus amigos tienen sobre ellos ya que para muchos puede ser algo raro.

Al igual que el reportaje anterior se puede apreciar que durante todo el reportaje se utilizan tomas en el médium shot, existen diversas transiciones entre cada una de las entrevistas y no existen elementos como música de fondo, solo se escucha un voz en off al principio del reportaje que le brinda información al público sobre lo que es el *Cosplay*. No existen cambios dentro de esta segunda parte ya que se muestran los mismos elementos que en el anterior.

<https://www.youtube.com/watch?v=ytn59h7wX04>

### **14. Reportaje *Cosplay* Night 2013**

**Publicación: 30 de diciembre de 2013**

**Duración 5:49**

Es una de las maneras cómica de hacer un reportaje sobre el *Cosplay*, dentro de este video podemos ver a un reportero el cual recorre la convención de *manga* y *anime* que se realiza cada año en España mientras realiza varias entrevistas a chicas que practican el *Cosplay* tomando como en cuenta el sentido del humor, en la realización de sus entrevistas,

Los aspectos técnicos que encontramos en este reportaje son bastante limitado ya que no existen tomas diversas todas se realizan en médium shot tomando, con la intervención de imágenes que muestran las diversas actividades que se realizan durante el evento, además existe solo una pista musical de fondo que se repite todo el tiempo. La intención del reportero es la de mostrar el ambiente que se viven dentro de la convención, las distintas actividades que se realizan a través de algunas tomas en full shot.

<https://www.youtube.com/watch?v=7yDwsWGs8XA>

**15. Reportaje de la onda Asiática en América TV (Tacna- Perú) Kpop, Doramas, Animes, Cosplay**  
**Publicado: 5 de julio 2011**  
**Duración: 5:37 minutos.**

Este reportaje tiende a mostrarnos la forma en que la moda Japonesa a intervenido en los países de América Latina, dándonos una breve historia sobre sus orígenes, mostrándonos las principales tendencias, modas, artículos y música Japonesa que ha impuesto en la juventud de ahora. El reportaje se limita a ser demasiado informativo, conciso y maneja la información de manera rápida que existen ocasiones en las cuales no se le puede seguir la narración al reportero sobre el tema.

Al inicio del reportaje podemos observar varias escenas sobre lo que *anime*, el *manga* y alguna imágenes que nos muestran la moda japonesa como el *Cosplay*, después de realizan varias tomas en médium shot para las entrevistas. Toda la narración se lleva acabo con una voz en off, se realizan escasos close ups a algunos objetos como historietas, figuras de acción y artículos con personajes de *anime*.

<https://www.youtube.com/watch?v=TjMcXzmluJU>

## **16. Reportaje Convenciones *Anime***

**Publicado: 8 de agosto de 2012**

**Duración: 8:48 minutos**

Como el título nos lo marca este reportaje muestra de manera concreta lo que podemos denominar como la historia de las convenciones de *anime* en México y en todo el mundo, además de realizar una descripción de lo que se lleva a cabo en dichas convenciones.

Este reportaje cuenta con una infinidad de aspectos técnicos que lo hacen llamativo, ya que desde el principio del reportaje se utilizan animaciones en 3d que lo hace interesante ya atractivo como si se tratara de un comic en donde los personajes cobran vida, además las voces en off que narran los hechos son bastante claras y su dicción es correcta, el uso de música para ambientar es limitada ya que es utilizada de manera concreta y solo se utiliza en ocasiones diversas, existen diferentes movimientos de la cámara como son travel, tilt up, tilt down y paneos circulares, las tomas siempre son en full shot y médium shot lo que nos permite observar detenidamente las actividades que realizan los *Cosplayers* en las convenciones que al parecer son interesantes y entretenidas.

<https://www.youtube.com/watch?v=0ZywMP3FJng>

## **17. Reportaje sobre el mundo *Otaku***

**Publicado: 7 de agosto 2013**

**Duración: 6:43**

Este reportaje nos habla sobre la mayor expresión del *otaku* que es el *Cosplay*, ya que de alguna manera los jóvenes que practican este tipo de actividad se involucran en el personaje además de ser denominados como frikis que quiere decir “distinto” o “diferente”.

Al igual que los reportajes anteriores se realizan entrevistas a personas que practican el *Cosplay* desde hace varios años, pero hace énfasis en personas

que cuentan con discapacidades y preferencias sexuales diferentes que practican esta actividad la intención del reportero es la de mostrarnos que no existen impedimentos por lo cuales los *Cosplayers* puedan desarrollar esta actividad.

Alguno de los elementos visuales que se manejan dentro este reportajes tienen que ver con las tomas en médium shot y que se van uniendo con distintas imágenes de los personajes del *Cosplay* y la utilización del espacio, ya que todas la entrevistas se llevan a cabo dentro de una convención de *anime*, lo cual permite el entrevistado se sienta a gusto en su espacio de interacción, por otra parte se enfoca en algunos planos generales sobre el espacio, para captar a las personas que se encuentran en la interacción del espacio.

### **18. Reportaje Aficiones de un *otaku***

**Publicado: 1 de junio de 2011**

**Duración: 3:42 minutos**

Este reportaje nos aborda la temática a del *otaku* a partir de la vida de una niña que es fanática del *Cosplay* y cómo es que esta joven ha hecho de esa fascinación una forma de vivir.

Este reportaje utiliza varios recursos importantes que son el uso de los espacios abiertos, ya que no se centra en un solo espacio en donde esta persona interactúa con sus vecinos y amigos, siempre cambian y las tomas llegar a ser de médium shot hasta long y full soht lo cual no deja ver los diferentes escenarios y la forma en que el reportero interactúa con su entrevistada, además se realizan entrevista a distintas personas que no están relacionadas con el tema del *otaku* con el propósito de saber qué es lo que piensan al ver a una persona vestida de *anime* caminar por la calle.

<https://www.youtube.com/watch?v=y5levfMgKQw>

## **19. Reportaje *Otaku***

**Publicado: 23 de noviembre de 2012**

**Duración: 7:25**

Este reportaje realizado por estudiantes de la Universidad del Norte nos describe lo que es el término "*Otaku*" y sus distintas variantes que muchas veces los jóvenes que lo practican son vistos por la sociedad como raros o extraños, así mismo describen las actividades que los jóvenes realizan a ser fanáticos del *Cosplay*, *anime*, *manga* y los video juegos.

Dentro de este reportaje podemos encontrar una serie de aspectos técnicos que lo vuelven interesante, en primer lugar podemos decir que se utiliza como introducción la canción de una caricatura conocida como "Dragón ball" lo cual llama la atención y no hace recordar a los personajes de esa serie de televisión, después se inicia con una voz en off la cual brinda información sobre lo que es el *otaku* y cómo es que inició, las tomas en médium shot son utilizadas en las entrevistas lo cual es interesante ya que se le realiza una entrevista a un joven que dibuja *manga* al mostrar sus dibujos nos atrapa con sus diseños, además todos los cortes son directos, una diferencia que tiene esta entrevista a las demás es el uso de espacios abiertos en algunas tomas y la utilización de texto que indican fechas y datos importantes sobre el *otaku*.

<https://www.youtube.com/watch?v=A22qtR3aGOI>

Reportaje en América Vive sobre los *Otaku* (asa no inori e Inu *Otakumiko* Ecuador)

**Publicado 25 de abril de 2013**

**Duración: 8:18 minutos**

El *otaku* muchas veces se han considerado como una subcultura que se han establecido en diferentes partes del mundo y que ha cobrado fuerza en los últimos años, dentro de este reportaje podemos encontrar la vida de una chica de 22 años que vive en una comunidad humilde, lo cual no le impide ser una

practicante del *Cosplay* ya que es una persona dedicada a este género y que lo ha adoptado como una forma de vivir.

Dentro de este reportaje encontramos que la entrevista se realiza con una toma de perfil, en long shot lo que nos muestra a detalle la forma de vivir de la persona a la cual se está entrevistando, los espacios en lo que trabaja y la manera en que se desarrolla la transformación del personaje de *anime* que la joven le gusta representar, además de darle una gran importancia cada los atributos del traje de la *Cosplay*, además se utiliza una sola pista de audio durante todo el reportaje y se realizan tomas completas de los espacios en donde se desarrolla la historia.

<https://www.youtube.com/watch?v=7J65cOZldCo>

## **20. Reportaje del canal 4 en domingo aldía “*otakufest 2010*”**

**Publicado 1 de agosto del 2010**

**Duración: 6:06 minutos**

Reportaje que se lleva a cabo en una de las convenciones de *otaku* más famosas del mundo es la que se reúnen varios jóvenes que les encanta el *anime*, *manga* y sobre todo el *Cosplay* que lo que la expresión más sobresaliente del genero *otaku*, aborda el tema de manera creativa ya que realiza una comparación entre los personajes que *Cosplay* con el de las caricaturas japonesas, realizando tomas en full shot sobre el evento, y al mismo tiempo combinándolas con acercamientos hacia la interacción que realizan los jóvenes *Cosplay* con su entorno.

Algo que podemos resaltar de este reportaje es la narrativa ya que toda se realiza en voz en off con la integración del sonido ambiental, los colores y las figuras de los trajes de los jóvenes *Cosplay* son poco visibles ya que no existe una iluminación adecuada.

<https://www.youtube.com/watch?v=bGIPw1m1B2o>

## **21. Moda *otaku* perspectiva 13 tv Azteca México**

**Publicado: 11 de abril de 2011**

**Duración: 2:26 minutos**

Este reportaje realizado por el canal 13 aborda el tema del *Cosplay* u *otaku* como una moda la cual se ha extendido a lo largo de la historia en la juventud, pero que al mismo tiempo se ha vuelto un negocio ya que los precios de cada uno de los trajes tiene costos elevados,.

Algo que podemos encontrar dentro de este reportaje es que utiliza un tipo de música de introducción muy cómico lo que nos remonta a los temas musicales de varias caricaturas famosas, además hace cierto movimientos de cámara como tilt up, tilt down, travel, y varios paneos que nos permiten apreciar la vestimenta de los personajes *Cosplay*, los colores, las formas y los diseños de los trajes, el uso del zoom también es un factor importante ya que se realizan varios acercamientos a los rostros de los jóvenes que tienen el rostro pintado.

<https://www.youtube.com/watch?v=4687cApENOA>

## CAPITULO III

### METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

#### 3.1 Justificación de la metodología

De acuerdo a la información que se ha recopilado para este proyecto como son: libros, reportajes y demás fuentes electrónicas sobre el tema del *Cosplay*, es a través del el uso de la etnografía<sup>4</sup>, lo que me ha dado la oportunidad de ver las diferentes prácticas que realizan los jóvenes *Cosplay* como son: juego de cartas, baile, video juegos, concursos de disfraz, obras de teatro y firmas de autógrafos de *Cosplayer* internacionales. Además, parte de la etnografía ha permitido que los jóvenes tengan la debida confianza para la realización de entrevistas y así poder avanzar con el proyecto, todo esto permite saber la manera en que se empiezan a dar los procesos comunicativos dentro de los jóvenes *Cosplay*.

Además en las distintas convenciones a las cuales se ha asistido he podido observar la constante asistencia de estos jóvenes *Cosplayers*, lo que da como resultado la interacción que se da entre ellos. Y la forma en que se relacionan con los jóvenes que portan el mismo disfraz que ellos, ya sean los buenos o los malos existe comunicación y los que no tienen los mismos atributos son ignorados.

También se ha observado que hay varios reportajes en donde muestran lo que es *Cosplay*, *manga* y *anime* solamente ignorando la fase de comunicación que existe en los jóvenes *Cosplayers*. Es por esas razones por las cuales me apoyo para la realización de esta investigación, y todos los elementos mencionados que se podrá dar a conocer como son los procesos comunicativos de los jóvenes.

---

<sup>4</sup> Angrosino Michael en su libro *Etnografía y observación participante en Investigación Cualitativa* dice: que la etnografía es un método de recopilación de información, sobre productos, materiales, y las relaciones sociales a través de la observación y participación de actividades

### 3.2 Metodología cualitativa

La metodología cualitativa es uno de los medios de investigación en los cuales, el investigador llena de diversas descripciones, experiencias y valores de escenarios, personas y objetos de estudio, ya que este método de investigación deja a un lado las creencias, perspectivas y supuestos que el investigador plantea sobre un objeto de estudio, de este mismo modo con esta metodología se pueden comprender a los sujetos y su entorno de manera holística, sin acotaciones si no que trata de recopilar información verídica a través de la participación del investigador en el campo de estudio.

LeCompte (1995) atribuye que “la investigación cualitativa podría entenderse como una categoría de diseños de investigación, que extrae descripciones a partir de las observaciones que adoptan formas de entrevistas, narraciones, notas de campo, grabaciones (...) películas o artefactos”

El tema de *Cosplay* no ha sido abordado comúnmente, por lo tanto, ésta investigación está enfocada a eso, utilizando la metodología cualitativa y las técnicas que esta ofrece para la investigación, como son: entrevistas a profundidad, etnografía y la observación participante.

Para esta investigación se utilizó la metodología cualitativa, ya que el propósito era el de recabar la información otorgada por las personas que practican las determinadas actividades que se investigan, es decir obtener información con una entrevista a profundidad que conforma parte de esta estrategia metodológica. “Según explica Emerson la metodología cualitativa puede arrojar una comprensión detallada de las perspectivas de otras personas y aclarar el panorama por encima de los supuestos”. (Taylor y Bogdan, 1990: 18)

La investigación cualitativa es inductiva. Los investigadores desarrollan conceptos, interacciones y compromisos partiendo de las pautas de los datos, es por estos motivos que la metodología cualitativa es la mejor herramienta que pudiera pensarse para realizar una investigación sobre quienes representan nuestro objeto de estudio.

Para el desarrollo de la investigación cualitativa que he decidido realizar, la entrevista a profundidad, como principal técnica, ya que deseo conocer más sobre el tema *Cosplay* en voz de quienes lo practican.

“En la entrevista cualitativa, el investigador intenta construir una situación que se asemeje a aquellas en las que las personas hablan naturalmente entre sí sobre cosas importantes. La entrevista es relajada y su tono es el de una conversación, pues así es como las personas interactúan normalmente. El entrevistador se relaciona con los informantes en un nivel personal” (Taylor y Bogdan, 1990: 18)

Por otro lado se usó la técnica de la observación no participante, también será parte esencial de la investigación, ya que observaremos como se dan los procesos comunicativos en lo jóvenes *Cosplay*.

### **3.2.1 La observación**

Una de las principales características de la metodología cualitativa es la etnografía, es decir la observación constante de los hechos, en los cuales se usó un reporte de las actividades que realiza el objeto de estudio durante una previa observación, ya que es un método eficaz para no perder de vista cada uno de los aspectos importantes que realizan en la vida diaria o en la actividad que es me interesa saber.

“Los investigadores son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son objeto de estudio. Se ha dicho que ellos son naturalistas. Es decir que interactúan con los informantes de un modo natural y no intrusivo, saben observar” (Emerson, 1993)

### **3.2.2 La entrevista a profundidad**

Tomando en cuenta el objetivo general de esta investigación que es: Informar y documentar los procesos de comunicación que se dan entre los jóvenes *Cosplay* a partir de sus personajes, para describir cómo construyen su identidad, se recurrió a la principal herramienta utilizada en la investigación cualitativa: la entrevista a profundidad.

“Está es utilizada para adquirir conocimientos sobre la vida social, a partir de relatos verbales, es flexible, dinámica y se basa en preguntas abiertas. Su formato debe ser una conversación entre iguales, es decir, una conversación fluida, que no se entienda como un intercambio formal de preguntas y respuestas” (Taylor y Bogdan, 1990: 50)

Por entrevistas a profundidad, entendemos que son reiterados encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes, encuentros dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes con respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, que expresan con sus propias palabras

La entrevista a profundidad trata de establecer una buena relación con los informantes, formula preguntas no intrusivas y aprende lo que es importante para los informantes. En la entrevista a profundidad los entrevistadores realizan sus estudios en situaciones específicamente preparadas.

El elemento primordial de las entrevistas a profundidad es el aprendizaje sobre lo que es importante para los informantes: sus significados, perspectivas y definiciones, es decir, la manera en que ellos ven y experimentan el mundo.

## CAPITULO IV

### PROCESO DE PRODUCCION

#### 4.1 Pregunta del trabajo del medio

Registrar y mostrar la interacción que se da entre las personas vestidas de *Cosplay*, en diferentes eventos de *anime* y *manga* para conocer la forma en que como los sujetos adoptan el papel del personaje a través de su disfraz.

#### 4.2 Propósito creativo

El objetivo de esta investigación es la de dar a conocer los procesos comunicativos y la identidad que adoptan los jóvenes *Cosplay* al vestirse de un personaje de *anime*, cine o televisión. Ya que es de gran interés conocer cuál es el motivo que los impulsa a realizar esta actividad, la importancia que tiene para ellos, las diversas actividades que realizan los jóvenes *Cosplayers* y cómo se establece la comunicación con las personas que no conocen esta actividad y las que son fanáticos del *Cosplay*.

La manera más entretenida y factible para abordar este tema es por medio de un reportaje-documental, ya que de este medio me permite informar a las personas de manera más sencilla, rápida y veraz sobre el tema del *Cosplay* el cual es un hecho que ha cobrado fuerza en los últimos años en México pero que debido a la poca información que existe sobre el tema, esta actividad no es conocida por las personas que lo califican como malo o raro.

Al ser un hecho actual permite que el tema del *Cosplay* sea noticioso y ayuda a responder las preguntas básicas de un reportaje que son: el qué, cómo, quién, cuándo, dónde y porqué. Además el reportaje es considerado como uno de los géneros periodísticos más completos de ámbito noticiosos ya que puede recurrir a la nota, la crónica y las entrevistas, las cuales son herramientas indispensables para proporcionar información a las personas sobre hechos actuales.

Así mismo, al realizar un reportaje visual se pueden observar y describir algunas de las actividades que se llevan a cabo dentro de un grupo de

personas que son interesantes visualmente, porque en caso de ser descrito en papel se pierden ciertos movimientos, que los jóvenes realizan a través de diferentes prácticas como son: mostrar los trajes y cómo adoptan al personaje que representan. Así mismo la imagen muestra el proceso comunicativo que se desarrolla teniendo el disfraz de un *anime*, *manga* y la relación que existe entre héroes y villanos.

#### **4.3 Propuesta estética:**

El reportaje *Cosplay: la magia detrás del personaje*, tiene la finalidad de informar de manera visual y sonora al público acerca de los procesos de comunicación que existen entre los jóvenes *Cosplayers*, los cuales de algún modo tienen ese afán de vestirse de diversos personajes relacionados con el *anime*, los video juegos y la fantasía.

Es importante mencionar que debido a que el reportaje es uno de los géneros más completos del periodismo, el cual cuenta con algunos elementos como la entrevista, crónica y en algunos casos la narración de los hechos, lo que lo vuelve uno de los géneros más dinámicos y complicados del periodismo.

Este reportaje cuenta con esos aspectos importantes ya que se realizaron diversas entrevistas con personas que se encuentran involucradas en esta actividad, utilizando un lenguaje que pueda ser informativo, fresco, fluido, veraz pero sobre todo conciso, ya que es necesario informar al público sobre este tipo de sucesos utilizando información verídica y confiable; ya que el público meta de este video reportaje son los jóvenes, uno de los públicos más difíciles de convencer y a los cuales se les debe informar de manera rápida, entretenida y confiable, utilizando un lenguaje de acuerdo a su manera de entender el mundo para que así se logre conseguir la atención de estos jóvenes.

Por otra parte, están involucrados todos aquellos jóvenes que practican el *Cosplayers*, es por esa razón que este reportaje mantiene un lenguaje entendible, el cual no solo se adecua a la situación, sino que también trata de mover la curiosidad de los sujetos para estar informados sobre los aspectos importantes de los *Cosplayers*, como son sus procesos comunicativos y la identidad.

Es importante mencionar que dentro de este reportaje se utilizó como fondo diversos lugares que puedan proporcionar cierta información sobre los eventos y lugares específicos en donde se reúnen los jóvenes *Cosplayers*, todo esto con la finalidad de despertar interés hacia el público, ya que al estar presentes en cada uno de estos lugares y realizar las entrevistas en ese instante, se pretende darle al público una pequeña idea sobre los eventos, concursos, acciones y diversas actividades que se realizan dentro de dichos espacios. Es preciso decir que otro de los objetivos de utilizar como fondo los espacios de interacción de jóvenes *Cosplayers*, permite que el público pueda imaginar cómo es el ambiente de estos jóvenes, cómo se organizan, cuáles son sus lugares favoritos y cómo es la comunicación con los demás.

Los diversos recursos visuales que se utilizaron para este reportaje son los siguientes: dentro de las entrevistas se ha contemplado utilizar tomas en contrapicado en *médium shot*, ya que uno de los objetivos es el darle prioridad a las personas a quienes se les está entrevistando, es una manera de darle la voz a los *Cosplayers*, para que expliquen e informen detalladamente sobre el tema. Las entrevistas permiten que el público pueda enfocar su atención hacia la persona quien está hablando y esto puede despertar su curiosidad sobre el tema, además al utilizar este tipo de tomas pretende cambiar con el modelo clásico que se han utilizado en los reportajes que se han consultado con anterioridad dentro de esta investigación. Otra de las características de este reportaje es la utilización de tomas en *Tilt up* hacia los *Cosplayer*, ya que de este modo podemos apreciar de manera más completa la vestimenta que portan en esos momentos, la mayoría los *Cosplay* tienen atuendos muy llamativos, uno de los aspectos que visualmente no se deben dejar a un lado, porque esto permitirá que las personas observen este reportaje centren su atención hacia estos jóvenes transformados en personajes caricaturescos.

Además otra de las principales características del reportaje visual es la de enganchar la atención del público sin que éste se aburra del contenido, es por esa razón que uno de los elementos claves en este reportaje es la música que va de acuerdo al tema, la cual es utilizada como fondo en cada escena y sus cambios son constantes, lo que permite que el reportaje provoque en el público alegría, entusiasmo y elimine el aburrimiento, por otra parte al utilizar

música que tiene que ver con alguna serie de televisión, permite a las personas que recuerden por un momento las series que ha hecho historia, lo que puede despertar por momentos la imaginación y la curiosidad.

Así mismo es importante mencionar que otra de las intenciones del reportaje es la de mostrar al público la forma en que los *Cosplayers* visten de los personajes de *anime* y la forma en que adoptan la personalidad del mismo, es por esa razón que se hizo el uso de diversas tomas como son Tilt up, paneos y tomas en contra picada hacia los jóvenes *Cosplayers*, ya que este tipo de tomas permite apreciar de manera más completa la composición de sus trajes y demostrar con mayor detalle la forma en que se construye su persona, además de ser una estrategia visual que permite dar a conocer la creatividad, el esfuerzo, la imaginación, el costo y la preparación que tuvieron los jóvenes *Cosplayers* para crear sus trajes. .

El propósito de realizar tomas completas de pies a cabeza permite que exista una mejor apreciación sobre los colores, figuras, textura, forma y demás detalles que tienen algunos los trajes de los *Cosplayers*, esto también permite apreciar las poses que estos jóvenes hacen con referencia al personaje al que están interpretando.

Otro de los aspectos importantes dentro de este reportaje es el de dar a conocer cada una de las actividades que realizan los jóvenes *Cosplayer* dentro de sus lugares de interacción, ya que estos lugares son una parte fundamental en la comercialización de los productos que los jóvenes *Cosplayer* consumen muchas veces para la elaboración de sus trajes o incluso, son unos de los lugares de reunión en donde se sienten libres de realizar actividades que solo ellos entienden y conocen, por lo que se realizaron tomas abiertas sobre estos espacios con el fin de mostrar visualmente cómo se desarrollan estas actividades, sobre todo en los lugares como la Frikiplaza, lugar dedicado exclusivamente para la venta y compra de artículos relacionados con el *anime*. Al realizar tomas abiertas dentro de este lugar se podrá mostrar al público la influencia que tiene la moda japonesa, la manera en que se ha dedicado un espacio exclusivamente para este tipo de comercio y lo que esto significa para los jóvenes que les gusta este género.

#### 4.4 Cronograma de actividades

Dentro de este punto se presenta el cronograma de actividades, en el cual se describe de manera mensual cada una de las acciones que se realizaron para la elaboración del el proyecto.

| Mes        | Actividades  |
|------------|--|
| Agosto     | Inicio de clases primer acercamiento del tema  |
| Septiembre | Tema <i>Cosplay</i> búsqueda de fuentes bibliográficas   |
| Octubre    | Búsqueda de información de fuentes, etnografía preguntas de investigación objetivos a analizar, visita al bazar del entretenimiento y videojuego (friki plaza).  |
| Noviembre  | Se asistió a la convención TNT el 1 y 2 de noviembre del 2013 y se levantaron las primeras imágenes del lugar. Asistimos a J'Fest - Festival de Música Asiática el día 16, para ver que nos podía servir de este evento para nuestro trabajo.<br>Además ese mismo día asistimos a la friki plaza a la subasta de objetos relacionados con el <i>anime</i> , <i>manga</i> , juegos y tarjetas etc.<br>El 23 asistimos al concierto de música J pop y K pop.<br>El día 30 se asistió al concurso de <i>Cosplay</i> y se llevó a cabo un levantamiento de imágenes.<br>Realización del tráiler. |
| Diciembre  | Primera parte del proyecto de tesis, presentación del tráiler, exposición, asistir a la Frikiplaza.  |
| Enero      | Ver los resultados de la exposición y pulir los errores, asistir a la Friki plaza para ver los eventos que se llevarán a cabo.   |
| Febrero    | Ir a la convención de la TNT el 1 y 2 de febrero del 2014, a levantar imágenes, y empezar a realizar entrevistas a los jóvenes.<br>Asistir a la Frikiplaza para ver los eventos se realizarán.   |

|            |  |
|------------|--|
|            | Editar los videos e imágenes captadas.   |
| Marzo      | Asistir a la Frikiplaza para ver que eventos hay, seguir con los avances del reportaje, realizar entrevistas. Ir a la convención la mole y levantar imágenes de este lugar los días 14,15 y 16 de marzo 2014<br>Realización borrador de preguntas a realizar |
| Abril      | Primer levantamiento de imágenes sobre el evento de la J'Fest Festival de Música Asiática, el 12 y 13 de Abril 2014.<br>Realización de una primera entrevista a jóvenes <i>Cosplay</i><br>Accesorias   |
| Mayo       | Levantamiento de imágenes y realización del reportaje en el evento de la Expo TNT los días 1,2 de mayo para el levantamiento de imágenes y entrevistas.<br>Edición del reportaje   |
| Junio      | Presentación de la maqueta de seminario 2<br>Realización de entrevistas video grabadas a dos jóvenes <i>Cosplay</i> ,  |
| Julio      | Corrección de tesis y accesorias<br>Visitas a la fikiplaza, y la pica shop, ir a la Expo TNT los días 11y 12 de julio  |
| Agosto     | Edición del reportaje y accesorias   |
| Septiembre | Selección de personas relacionadas con el movimiento <i>Cosplay</i>  |
| Octubre    | Levantamiento de imágenes en la Expo TNT los días 17,18 y 19<br>Calificación de material y Edición   |
| Noviembre  | Levantamiento de imágenes en el evento de la Mole los días 5 y 6<br>Entrevista con una familia <i>Cosplayer</i> profesional<br>Calificación de material  |
| Diciembre  | Edición de material  |

|         |  |
|---------|--|
|         |  |
| Enero   | Primer avance del material calificado  |
| Febrero | Entrevista con los jóvenes <i>Cosplayers</i> en la Expo TNT en Tlatelolco  |
| Marzo   | Entrevista con los jóvenes de Arms Radio, Expertos en el tema del <i>Cosplay</i>                                 |
| Abril   | Primera Visita a las instalaciones de la Frikiplaza para poder realizar la entrevista con la encargada del lugar |
| Mayo    | Entrevista con Karen Hernández encargada de la difusión y medios de la Frikiplaza                                |
| Junio   | Levantamiento de imágenes de la Mole en el WTC de la ciudad de México  |
| Julio   | Calificación del material obtenido durante los meses anteriores, primera creación del guion y escaleta           |

## CAPITULO V

### CARPETA DE PRODUCCION

#### 5.1 Tema: *Cosplay*: la magia detrás del personaje

**5.1.1 Subtema:** reportaje sobre los procesos comunicativos que dan en los jóvenes *Cosplay* y la construcción de su identidad.

#### 5.1.2 Sinopsis:

El *Cosplay* es una actividad que tiene sus orígenes en Japón y que tiene como objetivo que los jóvenes puedan “*Cosplayarse*” (disfrazarse) por unos instantes de un personaje ficticio que sea de su agrado, a raíz de esto, en México esta moda se ha vuelto popular entre los jóvenes que disfrutan de series de *anime*, *manga* y distintas modas que provienen de la cultura nipona, lo que ha colocado al *Cosplay* como una actividad que a varias personas les parece rara y desconocida, es por esa razón que a través de la voz, experiencias y actividades de jóvenes *Cosplayers* nos adentraremos a su mundo, conoceremos el significado de ser un verdadero *Cosplayer* y así romper diversos mitos que estigmatizan a esta actividad.

#### 5.2 Objetivo general:

Informar y documentar los procesos de comunicación que se dan entre los jóvenes *Cosplay* a partir de sus personajes, para describir cómo se construye su identidad.

#### 5.3 Objetivos particulares

- Describir y analizar la comunicación que existe entre los jóvenes que portan un *Cosplay* de *anime* o *manga*
- Mostrar a través de escenas de programas de televisión como son estigmatizados los *Cosplayers*
- Mostrar cuál es el proceso que realizan los *Cosplayers* para disfrazarse de los personajes de *anime*
- Describir las principales características de los *Cosplayers* y las actividades que realizan dentro de sus lugares de interacción como la Frikiplaza, la Expo TNT, la Mole y la J Fest

- Mostrar por medio de un documental cómo se van dando los procesos comunicativos en los *Cosplayer*
- Mostrar la forma en que los *Cosplayer* adoptan el papel de personaje de *anime* en sus lugares de interacción.

### 5.3.1 Metas

- Entrevistar y grabar a un grupo de personajes *Cosplay* que pertenecen a la misma serie y los que no pertenecen a la misma serie
- Entrevistar a varios jóvenes *Cosplayers* y hacer uso de crestomatías de diversos programas de televisión que estén relacionados con el tema del *Cosplay*
- Video grabar a 2 Jóvenes que se disfracen de un personaje de *anime*
- Entrevistar a 3 jóvenes que practiquen el *Cosplay* y que frecuenten lugares como la Frikiplaza, Expo TNT, la mole y la J fest
- Grabar 3 de las principales actividades que realizan los *Cosplay*  
Grabar a 5 jóvenes *Cosplay* interactuando con sus compañeros

## 5.3 Aspectos técnicos

### 5.4 Ficha técnica

**Idea:** Reportaje-Documental

**Producción:** Seltik Produccion

**Productor:** Gabriel Ortiz Cabrera

**Edición:** Gabriel Ortiz Cabrera

**Guión:** Gabriel Ortiz Cabrera

**Sonido:** Gabriel Ortiz Cabrera

Uriel Ortiz Cabrera

Idali Ortiz Cabrera

**Investigación:** Gabriel Ortiz Cabrera

**Música:** librería

**Narración:** Maribel Sandoval

**Duración:** 25 minutos

**Género:** Reportaje-documental

**Investigación del reportaje:** Gabriel Ortiz Cabrera

**País:** México

**Año:** 2015

### 5.5 Guía de preguntas

Para la realización de presente reportaje se realizó una serie de preguntas sobre el tema de *Cosplay*, dividiéndolas en dos conceptos claves que son identidad y comunicación.

#### Preguntas relacionadas con identidad

¿Pará ti qué es el *Cosplay*?

¿Hace cuánto que lo practicas?

¿Por qué te gustó?

¿Cómo fue que te involucraste en la onda del *Cosplay*?

¿De qué personajes de *anime* te caracterizas?

¿Qué es lo que más te gusta de tu personaje?

¿Por qué te identificas con él?

¿Qué de su personalidad te atrae más?

¿Por qué decidiste hacer esta actividad?

¿Qué fue lo que te motivo a involucrarte en el *Cosplay*?

¿Qué similitud encuentras en entre el personaje de *anime* y tú?

### Preguntas relacionadas con comunicación.

- ¿Qué actividades realizas con tus amigos *Cosplay*?
- ¿De qué hablan cuando se reúnen?
- ¿Qué juegos son los que realizan?
- ¿A qué lugares van?
- ¿Qué sucede cuando ven a un joven vestido de otra serie de *anime*?
- ¿Por qué asisten a las convenciones de la TNT?
- ¿Qué es lo que comunica tu personaje cuando estás transformado?
- ¿Qué comunica tu vestimenta?
- ¿Qué opinión tiene u familia sobre tu gusto por el *Cosplay*?
- ¿Cuál es tu intención al transformarte de un personaje de *anime*?
- ¿Te ha ayudado en algo esta actividad?

### 5.6 Cuadro comparativo de la investigación

En el siguiente cuadro se realizan una comparación sobre los supuestos de partida que de la investigación y el resultado que se obtuvo al realizar las entrevistas a los jóvenes *Cosplayer*

| Supuestos   | Resultados de las entrevistas  |
|---|--|
| Los jóvenes <i>Cosplay</i> son ajenos a la realidad y llevan su personaje más allá de los establecido | Los <i>Cosplayer</i> solo se transforman del personaje de ficción en diversos eventos como: la Expo TNT, concursos en la Frikiplaza y en reuniones ya para ellos se trata de un juego. |
| Los <i>Cosplay</i> se transforman de  | La mayoría de los jóvenes  |

|  |   |
|--|---|
| <p>personajes que van de acuerdo a su personalidad</p>   | <p>entrevistados les gusta el personaje de <i>anime</i>, debido a que encuentran ciertas similitudes entre el personaje y su personalidad</p>   |
| <p>La comunicación entre los <i>Cosplay</i> es diferente a partir de la serie de <i>anime</i> o el personaje que interpretan</p>   | <p>La comunicación entre los jóvenes <i>Cosplay</i> es fluida, no existen diferencia entre ellos ya que sin importar cuál sea el personaje que estos interpreten, esta actividad es para ellos una forma de conocer más personas y crear un círculo de amistad con los demás.</p> |
| <p>Los <i>Cosplayers</i> solo se limitan a hablar de <i>anime</i>, video juegos y cosas relacionadas con su gusto por la moda japonesa.</p>                                    | <p>Los <i>Cosplayer</i> no se limitan a hablar sobre sus gustos sobre el <i>anime</i>, ya que cuando se reúnen realizan otras actividades que están ajenas a su gusto por el <i>anime</i>.</p>  |
| <p>La comunicación y la personalidad que tienen los <i>Cosplayer</i> en sus actividades cotidianas, son diferentes a las que mantienen a ser un personaje de <i>anime</i>.</p> | <p>De acuerdo al contexto en que se encuentren los jóvenes, tienden a cambiar su modo de comunicarse pero la personalidad es la misma ya que es parte del sujeto.</p>   |
| <p>El <i>Cospay</i> es una actividad que solo se limita al juego de rol es decir, transformarse en un personaje de ficción.</p>  | <p>Dentro del <i>Cosplayer</i> podemos encontrar el desarrollo de varios aspectos importantes como son:</p> <p>La imaginación</p> <p>La creatividad</p> <p>El gusto por la elaboración de disfraces</p>   |

|   |   |
|---|---|
|   | <p>Ya que los jóvenes afirman que no es fácil ser un <i>Cosplay</i> ya que requiere de tiempo y esfuerzo.</p> <p>Además el <i>Cosplay</i> es una actividad que les permite el evitar el estrés</p>  |
| Los <i>Cosplayer</i> solo se dedican a este tipo de actividades.  | La mayoría de las personas entrevistadas tiene un nivel de estudios medio superior, superior y una mayoría tienen empleo formal, además realizan esta actividad como un simple hobby.   |
| Los <i>Cosplay</i> tiene una mala comunicación con sus familiares | Esta actividad permite que los jóvenes tengan una buena comunicación con sus familiares, amigos y diversas personas cercanas a ellos ya que la mayoría los apoya, hasta el punto que se involucran o les ayudan a realizar sus <i>Cosplay</i> |

## 5.7 Escaleta

| ESCALETA |                                 |             |
|----------|---------------------------------|-------------|
| Numero   | Titulo                          | Duracion    |
| 1        | Presentación                    | 0:02:14     |
| 2        | ¿Qué es el <i>Cosplay</i> ?     | 0:06:10     |
| 3        | Anime y manga                   | 0:13:16     |
| 4        | <i>Cosplay</i> e identidad      | 0:19:27     |
| 5        | <i>Cosplay</i> u Comunicación   | 0:24:09     |
| 6        | Lugares de interacción          | 0:25:11     |
| 7        | La expo TNT                     | 0:27:27     |
| 8        | <i>Cosplay</i> u <i>Estigma</i> | 0:38:45     |
| 9        | Final                           | 0:38:00     |
|          | Total tiempo                    | 00:39:51:07 |

## **5.8 Equipo materiales y recursos:**

Video: reportaje con una duración de 23 min para TV

-Introducción información sobre el *Cosplay*

-Entrevista con expertos en *Cosplay*

-Diferentes lugares y eventos a los que asisten como son: la Expo TNT, La Mole y Frikiplaza

-Entrevista con los encargados de frikiplaza

-*Anime*

-Entrevista con chavos *Cosplay*

-Información sobre el *Cosplay* y los estigmas

-los disfraces

### **Cargos de la producción**

Gabriel: Productor y camarógrafo

Gabriel: Editor y sonidista

Gabriel: Entrevistador

Gabriel: Guionista y asistente de camarógrafo

### **Materiales**

1 cámara Sony HVR-A1N y una cámara HVR Z-1

Micrófono ambiental

Audífonos Sony

Casetes mini DV

Tripiemanfrote, Dolly

Lámpara de la cámara HVR -1

### **Cronograma**

**Producción:** GOC

**Fecha:** AGOSTO, SEPTIEMBRE, OCTUBRE, NOVIEMBRE, DICIEMBRE, 2014.

**Productor:** Gabriel

**Cinematógrafo:** Gabriel

**Operación de audio:** Gabriel

**Duración de la realización:** Agosto 2013 a Febrero del 2015

## 5.9 Conclusiones Generales

De esta manera, con la conclusión del reportaje-documental y el registro de diversos puntos de vista que se recopilaron a lo largo de esta investigación acerca del movimiento *Cosplay* puedo concretar las siguientes conclusiones sobre este emblemático grupo social.

En primer lugar el *Cosplay* a se ha convertido en uno de los movimientos sociales más interesantes en la últimas dos décadas, ya que los medios de comunicación implementaron en México diversas series de televisión y *animés* en los años 90 como: Los caballeros de Zodiaco, Candy, Dragon ball entre otros, gracias a esto la juventud encontró una nueva forma de entretenerse y mostrar un nuevo gusto por la cultura japonesa, la cual no era tan conocida como en estos tiempos.

Desde plazas destinadas a la promoción, compra y venta de artículos que tienen que ver con *animés* populares, hasta la creación de diversos concursos y espacios destinados a promover la cultura nipona, el *Cosplay* está presente en cada uno de estos eventos como la parte fundamental en diversos concursos, donde los jóvenes tratan de llevar su pasión por el *anime* con aspectos que van más allá de la realidad.

Esta actividad se convirtió en una forma de crear un mundo nuevo, en donde los jóvenes son inmersos a implementarse una nueva identidad, a la cual podríamos denominar como identidad virtual, es decir, los jóvenes *Cosplayer*

tienden la opción de ensayar y adoptar nuevas personalidades que están basadas en personajes de los comics, *animés*, *mangas*, películas y todos los personajes ficticios que son conocidos por los jóvenes *otaku*.

Sin embargo esta identidad virtual es temporal, pues solo se muestra cuando el *Cosplayer* se encuentra en concursos o cuando asiste a una convención destinada a este género, ya que dentro del entorno social los jóvenes *Cosplayer* mantiene vidas normales como cualquier persona que trabaja o estudia, ya que esta actividad no se ve involucrada o mezclada con sus actividades cotidianas, pero algo que es importante resaltar es que cada personaje que los *Cosplayer* interpretan está sumamente ligado a su personalidad o con las actividades que realizan, dando como resultado la familiarización de personajes-actividades-sujeto.

En segundo lugar, la elaboración de vestimentas relacionadas con el *anime*, son creadas a partir del ingenio de cada persona que va a utilizarlos, ya que un *Cosplay* que tiene que usar toda su imaginación al momento de elaborar el disfraz, esta actividad recreativa permite que el joven *Cosplayer* quede inmerso en una nueva construcción y cambio de su identidad y personalidad, ya que además de la elaboración del disfraz los jóvenes *Cosplay* debe cuidar su actuación, es decir, la interpretación del personaje en público debe de una manera creíble mostrando cada uno de los atributos que el personaje posee en la serie, desde gestos, movimientos, frases e incluso y en casos especiales el idioma.

La actuación de los jóvenes *Cosplayer* tiende a ser grupal, ya que dentro del documental podemos observar de manera detallada que en cada una de las actuaciones que los jóvenes realizan, se encuentra la participación de otros sujetos que comparten los mismos gustos, ya sea que estos se encuentren disfrazados o no, esto quiere decir que esta actividad permite que los jóvenes puedan expandir sus redes de comunicación, interacción y reforzar sus vínculos familiares, además de que esta actividad rompen con diversos estereotipos formados por los comics, es decir el héroe solitario, ya que el *Cosplay* es una de los movimientos que permiten la creación de pequeños grupos en donde existe la participación colectiva entre los mismos sujetos.

Así mismo puedo decir que la moda *Cosplay* y sus demás variantes, se han vuelto un boom dentro del mercantilismo ya que la ser algo novedoso, muchas empresas y plazas comerciales han inclinado sus anuncios y espacios para difusión de la moda *Otaku*, como la Frikiplaza la cual ha explotado este medio para expandir su mercado, sin embargo existen diversos eventos que tratan de apoyar el talento de numerosos jóvenes que contribuyen a la difusión y el gusto por estas actividades. La Expo TNT y la Mole son solo algunos de estos espacios recreativos que permiten la convivencia de jóvenes *Cosplayers*, gamer y dibujantes a través de actividades que están relacionadas con la convivencia entre personas que son amantes de la tecnología y la moda japonesa, así mismo estos espacios son parte importante dentro del mundo *Cosplay* ya que dentro de estas exposiciones los jóvenes pueden expresar de manera más abierta sus gustos por sus personajes favoritos, actuando y concursando en diversos eventos que premian su desempeño y su fanatismo por esta actividad.

Para finalizar el reportaje-documental muestra la relación que existe entre los jóvenes coplayers y su entorno, ya que a través de un disfraz existen diversos contextos comunicativos los cuales se expresan a través de la voz, expresiones, colores y experiencias de quienes los portan, ya que al entrevistar a cinco jóvenes que comparten los mismos gustos pero en diferentes contextos, nos muestran que no cualquiera puede ser un *Cosplay* ya que eso requiere de cierta preparación, además de que no existe una evasión del mundo real, como lo han manejado diversos medios de comunicación ya que dentro de esta actividad se aportan una nueva visión del compañerismo y el trabajo en equipo, demostrando de manera visual y verídica que le *Cosplay* es un medio por el cual se desarrollan de manera fluida la comunicación interpersonal, la implementación de una nueva cultura y la construcción limitada de un personaje de *anime*, que aporta una nueva visión de mundo de la ficción.

## BIBLIOGRAFÍA

Alfonso Ricardo, López Felipe, "Influencia del *Anime* en el Cine de Acción", Universidad Complutense de Madrid, Vol. 21 Año 2010

Arrugo, M (2001). El fin de la comunicación interna. "A Trabajar". (Google). 15 noviembre 2009. en la siguiente dirección electrónica (URL): <http://www.atrabajarpr.com>

Balderrama Castelán Lucia, Pérez Herniáis Carmen Corina, "La elaboración de ser *otaku* desde sus prácticas culturales. La interacción con el otro entorno". Caracas, 2009 Universidad Católica Andrés Bello.

Cabrejas Almena M. Carmen, "el disfraz y la máscara en el retrato fotográfico del siglo xix", Doctorado "Historia y Teoría del Arte Contemporáneo", 2008

Costa, P., Pérez T., José M., Tropea, Fabio. [1996] Tribus urbanas. El ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia. Paidós, Barcelona, 1996.

Gándara Martín J de la, Gallego Andrada, E. *Cosplay* y otras tribus urbanas. Un estudio sobre los usos y abusos del atuendo y otras conductas peculiares en las nuevas generaciones japonesas, y su repercusión sobre la salud mental y los modelos de imitación occidentales. Psicología.com [Internet]. 2013 [citado 08 septiembre 2013]; 22:20. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10401/2785>

García Núñez Roberto, Revista de Tecnología y Sociedad, "innovación y difusión de la tecnología". Año 3, número 5, abril-septiembre 2013

García Riso Martha "De personas, rituales y máscaras. Erving Goffman y sus aportes a la comunicación interpersonal, Quórum académico, Volumen 8, número 1, 2001 Universidad de Zulia pag 68.

Gallego Andrada Elena, "cambios sociales en las nuevas generaciones japonesas y su repercusión en las próximas décadas" Bulletin of the Faculty of Foreign Studies, Sophia University, No.44 (2009)

Giménez Gilberto, "Estudio sobre la cultura y las identidades sociales" editorial Consejo de la Cultura y la Artes, México 2007 pág. 53-91

Giménez Gilberto, "Territorio, cultura e identidades la región sociocultural" Época volumen II, número 9, Colima, junio 1999 pag 31-33

Geertz, Clifford, 1992. La interpretación de las culturas. Barcelona: Gedisa.

Gómez Redondo Fernando, "La categoría del personaje", editorial Liceus, Servicios de Gestión. 2006 Pág. 6

<http://sekainotamashii.blogspot.com/2010/02/la-mitologia-japonesa-en-naruto.html>

Gómez Redondo, Fernando. "La función del personaje en la Estoria de España alfonsí", ver Anuario de Estudios Medievales, 14 (1984), pp. 187-210.

<http://shuraOtaku.wordpress.com/2012/07/05/referencias-a-la-mitologia-japonesa-dios-del-trueno-raijin/>

<http://fdzeta.net/clamp-8/mitologia-clamp-56179/>

<http://anime.mx/la-leyenda-de-sun-wukong-son-goku-en-el-anime/>

[http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/ataque\\_a\\_los\\_titanes\\_shingenki\\_no\\_kyojin.html](http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/ataque_a_los_titanes_shingenki_no_kyojin.html)

Maffesoli Michel "El tiempo de las tribus: el ocaso del individualismo en la sociedades posmodernas" editorial siglo XXI 1995, pág. 26-31

Mircea Elia de. "el mito del eterno retorno arquetipos y repetición", avellaneda, marzo de 2001, pag. 25

Mead, G.H. (1972). Espíritu, persona y sociedad. Madrid: Paidós pagina 35

Nekena Pelayo y Adriana Cabrera, "Lenguaje y comunicación" los libros de el Nacional, 2001 pag 7

Papalini, Vanina. *Anime*. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social. Buenos Aires: La Crujía. 2006.

Pérez Guadalupe José Luis "la construcción social de la realidad carcelaria" Pontificia Universidad Católica de Perú, Fondo Editorial 2000, año 2000

Redondo, E.: "Van der Wahrheit", Piper, München, 1974, pág. 546

Rizo, Marta (2009), La comunicación interpersonal. Una introducción a sus aspectos teóricos y empíricos, Quinta parte. “Enfoques teóricos para el estudio de la comunicación interpersonal y la interacción” y sexta parte. “Algunas rutas para investigar la comunicación interpersonal”, Colección de Cuadernos de Comunicación y Cultura, Numero 2, México, UACM.

Rodríguez Gómez, G y otros Metodología de la investigación cualitativa, Malaga Ediciones: 1996 pp. 31-36.

Revista razón y palabra, semiótica y comunicación “Historia y propuesta de una mirada científica en construcción, numero72, Animación japonesa y globalización, la latinización y la subcultura *Otaku* en América Latina. En [Internet]. 2013 [citado 09 septiembre 2013]; 14:00. Disponible en: [www.razonypalabra.org.mx](http://www.razonypalabra.org.mx)

Steve. J. Taylor y Robert Bogdan, Introducción a los métodos cualitativos de investigación, Ed. Paidós Básica, núm.37, Buenos Aires, pp. 15-27.

S. J. Taylor y R. Bogdan. "Introducción a los métodos cualitativos", Ediciones Paidós, Tercera edición: 2000.

Taylor, Steve. J. y Robert Bogdan (1990), “Introducción. Ir hacia la gente” en Umberto Eco, El superhombre de las masas, Barcelona, Ed. Lumen, 2a edición 2007. Pp. 193

Vander, 1986. En: (Gallar, 2006).

## ANEXOS

## GUION DEL DOCUMENTAL

| <b>DOCUMENTAL: <i>Cosplay</i>: la magia detrás del Personaje</b>  |   |
|---|---|
| <b>FORMATO: Reportaje Documental</b>  |   |
| <b>TEMA: Cosplay</b>  |   |
| <b>GUIÓN: Gabriel Ortiz Cabrera FECHA: 25 de agosto de 2015 DUR: 25 minutos</b>   |   |
| <b>VIDEO</b>  | <b>AUDIO</b>  |
| <p><b>Presentación, la magia detrás del personajes 15seg</b></p> <p><b>IMÁGENES DE CONCURSO DE COSPLAY INFANTIL 8 SEGUNDOS</b></p> <p><b>INSERT. IMÁGENES DE COSPLAYERS POSANDO</b></p> <p><b>IMÁGENES COSPLAYERS CON ARMADURAS, ESPADAS ETC.</b></p> <p><b>PLECA</b><br/>Historia del <i>Cosplay</i> México</p> <p><b>IMÁGENES DE COSPLAYERS POSANDO</b></p> <p><b>FRAGMENTO ENTREVISTA 1</b></p> <p><b>IMÁGENES DE COSPLAYERS</b></p> | <p>Hagamos un reencuentro con nuestra infancia, en aquel momento en donde alguna vez soñamos con darle vida a un personaje de nuestra caricatura o serie de televisión favorita, instantes en los cuales actuábamos como un súper héroe, saltábamos de un lado a otro, simulando cada uno de los movimientos que nuestros héroes o villanos de ficción, realizaban con tanta frecuencia.</p> <p>¿Lo recuerdas? Pues en la actualidad esto deja de ser un sueño para convertirse en una realidad, ya que con pelucas rosadas, espadas, armaduras y diversas vestimentas coloridas, jóvenes y adultos de todas las edades, han dejado volar su imaginación para transformarse y darles vida a varios de los personajes de televisión, videojuegos, películas e historietas que muchos de nosotros conocemos.</p> <p>Estos son los <i>Cosplayers</i>, personas que más allá de ser padres, madres e hijos se han limitado a mostrar la magia que hay detrás de un personaje</p> <p>¿Pero qué es el <i>Cosplay</i>?</p> <p>La palabra <i>Cosplay</i> viene de dos términos: “costumer” que significa disfraz y “player” que significa juego en el idioma inglés, es decir se trata de un juego de rol en el cual los jóvenes y adultos de diversas edades, imitan y se transforman en uno</p> |



|   |   |
|---|---|
| <p><b>PLECA</b><br/>La identidad de personajes<br/><b>INSERT. IMAGENES DE ANIMES</b></p> <p><b>INSERT IMAGENES DE ANIMES RECIENTES.</b></p> <p><b>INSERT. IMÁGENES DE EVANGELION</b></p> <p><b>INSERT. VIDEO GOKU</b></p> | <p>Una de las curiosidades del <i>manga</i> es su lectura, ya que a diferencia del comic americano, este se lee de derecha a izquierda.</p> <p>El <i>manga</i> es uno de los medios más influyentes en la literatura japonesa, ya que gracias a este género se han desarrollado diversas adaptaciones de animación a las que se les denomina como “<i>anime</i>”.</p> <p>El <i>anime</i> por otra parte son historias animadas, divididas en varios episodios que surgen con la creación de personajes que van mas allá de la imaginación, así mismo el <i>anime</i> no es una caricatura como muchos lo piensan, ya que debido a la diversidad temática que manejan, se les ha clasificado en diversos géneros, los cuales pueden ser destinados para un público infantil, o incluso para un público más adulto.</p> <p>El <i>anime</i> es un género con gran riqueza creativa, ya que aborda algunas de las historias mágicas del Japón antiguo y otras culturas.</p> <p>No importa si de personajes mitológicos se trata, el <i>anime</i> se encarga de darle vida a estas historias, modificándolas y adaptándolas a contextos más modernos y tecnológicos para las nuevas generaciones.</p> <p>Sin embargo algo que distingue a este género de las caricaturas animadas comunes, es que sus personajes siempre mantienen vidas, actividades y acciones parecidas a la de los humanos, es decir, no importa cuál sea el papel que el personaje desempeñe dentro del <i>anime</i>, este personaje también sufre, muere, se enamora, se enferma, e incluso, si se trata de un personaje que viene de otro planeta, termina formando parte del mundo humano.</p> <p>Debido a este gran parecido que tienen los personajes a las acciones cotidianas, muchos de los fans de estas series sienten cierta atracción por</p> |
|---|---|

**INSERT. FRAGMENTOS DE  
CARICATURAS**

dicho personaje, a tal grado de que se sienten identificados con él, como si se tratase de un cantante, actor o alguien con alguna profesión académica en la vida real.

Es por esa razón que los creadores de varias de las series de *anime*, han tratado de realizar ese vínculo, es decir crear personajes que vayan apegados a la realidad que nos rodea.

Gracias al *anime* y su relación con nuestro mundo, surge el nacimiento de los *Cosplayers*.

**INSERT. ENTREVISTA 2  
INSERT. ENTREVISTA 3**

Los *Cosplayers* tratan de interpretar y caracterizarse del personaje de la manera más creíble, ya que además de formular cierta empatía con él, tratan de copiar la vestimenta, artículos y accesorios que dicho personaje posee, además de hablar, e incluso, hacer un performance que va de acuerdo con los movimientos que este realiza en la serie de *anime*. Todo este proceso puede llevarles mucho tiempo, ya que a ningún *Cosplayer* le gusta disfrazarse de personajes que no tengan nada que ver con sus gustos o personalidad.

**INSERT. IMÁGENES  
COSPLAYERS**

Los concursos son algunas las actividades más importantes para los *Cosplayers*, ya que dentro de estos eventos los jóvenes dejan volar su imaginación, para transformarse por unos instantes, en el personaje que están interpretando, dejando a un lado su verdadera personalidad, y así demostrarle al público cómo sería dicho personaje si existiera en la realidad.

**INSERT ENTREVISTA 4  
INSERT ENTREVISTA 5**

Algo importante en cada historia del *anime*, es que los personajes principales disfrutan de la compañía de sus amigos y colegas de batalla, ya que este género de animación construye una nueva visión sobre el modelo antiguo del súper héroe, es decir, ya no existe el héroe solitario que se ha formado a través de los comics o las series animadas clásicas, los personajes del *anime* y *manga* se caracterizan

**PLECA**

La comunicación

**INSERT. IMAGENES DE**

|   |   |
|---|---|
| <p><b>NUEVOS ANIMES.</b></p> <p><b>INSERT. CABALLEROS DEL ZODIACO</b></p> <p><b>INSERT. ENTREVISTA 6</b><br/><b>INSERT. ENTREVISTA 7</b></p> <p><b>INSERT IMAGENES DE COSPLAYER POSANDO</b></p> <p><b>INSERT. DE PERSONAJES DE ANIME CON COSPLAYERS</b></p> <p><b>INSERT. IMAGENES DE LA TNT Y LA MOLE</b></p> <p><b>INSERT ENTREVISTA 8</b><br/><b>INSERT ENTREVISTA 9</b></p> | <p>por formar parte de un equipo, en el cual existe la amistad y el trabajo en colectivo.</p> <p>Es por esa razón que los <i>Cosplayers</i> tienden a formar diversos grupos, en donde existe una comunicación constante, lo que les permite formar vínculos de confianza no solo con sus amigos, si no con las personas que los rodean.</p> <p>Charlar sobre el diseño de los trajes, conocer nuevos amigos, tomarse la foto, interactuar con los demás y platicar sobre temas relacionados las actividades cotidianas, son solo algunas de las ventajas que los <i>Cosplayers</i> encuentran al transformarse en un personaje de ficción. Esta actividad no los limita a sumergirse en un mundo que muchos ven como extraño, ya que les permite tener nuevas amistades y ampliar sus redes de comunicación con los demás.</p> <p>Los <i>Cosplayers</i> asisten a diversas convenciones, exposiciones o plazas, destinadas a promover el gusto por el <i>anime</i>, el <i>manga</i> y todo lo que tenga que ver con la cultura nipona. Algunas de las exposiciones más conocidas en México son la ExpoTNT y la Mole, las cuales se realiza dos veces al año.</p> <p>En estos lugares se reúnen aproximadamente 80,000 personas al año para participar en concursos, exposiciones, video juegos, firma de autógrafos de artistas invitados y conciertos. Además de que son espacios recreativos en donde se explota el ingenio de diversos jóvenes, quienes se dedican a dibujar y publicar sus propios <i>mangas</i>.</p> <p>La primer convención en México se llevó a cabo en el año de 1990, realizada por estudiantes de la FES Aragón en la Ciudad de México, la cual no tuvo mucho éxito, ya que en ese tiempo eran pocos los fans del <i>anime</i> y el <i>manga</i>. Y es hasta el año de</p> |
|---|---|

|  |   |
|--|---|
| <p><b>INSERT IMÁGENES DE LA MOLE Y TNT</b></p> <p><b>INSERT. ENTREVISTA 8</b></p> <p><b>INSERT. IMÁGENES DE FRIKIPLAZA</b></p> <p><b>INSERT. ENTREVISTA 9</b></p> <p><b>INSERT. IMAGENES DE COSPLAYER</b></p> <p><b>ISERT. IMAGENES DE PERIODICOS RELACIONADOS CON LA NOTA</b></p> | <p>1993 que se presenta por primera vez y de manera oficial la convención <i>manga</i> y la mole en la Ciudad de México.</p> <p>El Bazar de Entretenimiento y el Video Juego, mejor conocido como “frikiplaza”, es uno de los espacios destinados a la compra y venta de comida, revistas, videojuegos y todo lo relacionado con el <i>anime</i> y el <i>manga</i>, lugar que no solo se caracteriza por gran mercantilismo, ya que cuenta con espacios reservados para diversas actividades, como son los juegos de cartas o rol, concursos de <i>Cosplay</i> e incluso presentaciones y talleres que contribuyen a la convivencia entre jóvenes <i>Cosplayer</i>, gamers y amantes de las tecnología.</p> <p>El <i>Cosplay</i> junto con el <i>manga</i> y el <i>anime</i> son propuestas culturales poco conocidas en México, lo que ha generado problemas y confusiones en algunas personas, que tratan conocer y de entender el ¿por qué? Estas actividades. Ya que muchas veces estas propuestas pueden ser aceptadas de manera positiva, o de manera negativa.</p> <p>Existe un término importante para referirse a todos aquellos amantes del <i>anime</i>, el <i>manga</i> y los video juegos que es la palabra “<i>otaku</i>”, pero este término no ha sido muy bien aceptado por la sociedad japonesa. Ya que en 1988 y 1989 un hombre llamado Tsutomu Miyazaki, quien era aficionado al <i>anime</i> y al <i>manga</i> cometió una serie de asesinatos, entre ellos el de dos niñas que tenían aproximadamente entre 4 y 7 años de edad.</p> <p>Debido a este hecho la palabra “<i>otaku</i>” tomaría un rumbo diferente, ya que las personas adoptaron este término de manera negativa y en algunas partes del mundo, utilizan esta palabra para referirse aquella persona que vive trastornada y en</p> |
|--|---|

|   |  |
|---|--|
| <p><b>INSERT. IMAGENES DE LA ROSA DE GUADALUPE</b></p><br><p><b>INSERT. IMEGENES DE LAURA EN AMERICA</b></p><br><p><b>INSERT IMÁGENES DE GRUPO DE COSPLAYERS</b></p><br><p><b>INSERT. CREDITOS</b></p> <p><b>FADE OUT</b></p> | <p>un mundo de fantasía,</p><br><p>En México los términos “<i>Otaku</i>” y “<i>Cosplay</i>” también se han visto manchados por la ignorancia y la mala información, difundidos diversos medios de comunicación. Lo que provoca que este tipo de actividades sean aceptadas de manera negativa, por parte del público que está expuesto varios programas de televisión.</p> <p>Algunos medios de comunicación han distorsionado los aspectos importantes que tiene el <i>Cosplay</i>, para los jóvenes que lo practican.</p> <p>La amistad, la buena comunicación, la creatividad, la imaginación y la interculturalidad son solo algunos de los aspectos positivos que el <i>anime</i>, el <i>maga</i> y el <i>Cosplay</i> tienen.</p> <p>El ser un <i>Cosplayer</i>, es para muchos una manera de divertirse, convivir y mostrar lo mejor de sí mismo a través un personaje por el cual se identifican, para otros, es algo extraño, vago, e incluso, muchas veces raro, pero, ¿quiénes somos para juzgarlos?, cuando existen muchas personas fanáticas al fútbol, la música y diversas actividades.</p> <p>Para estos jóvenes, el <i>Cosplay</i> no se trata de un simple disfraz, ya que para ellos representa un arte, el cual nos muestra que existe la magia detrás de un personaje.</p> |
|   |  |

**CALIFICACION DE MATERIAL**

| CALIFICACION DE MATERIAL AUDIOVISUAL |          |          |   |
|--------------------------------------|----------|----------|---|
| CINTA                                | TIEMPO   |          | OBSERVACIONES   |
| Secuencia 01 1                       | 00:04:15 | 00:20:04 | presentación de la Frikiplaza                               |
|                                      | 00:25:10 | 01:29:27 | Historia de la plaza  |
|                                      | 01:47:04 | 02:00:25 | Historia y giro de la empresa                               |
| Secuencia 02 1                       | 00:07:15 | 00:11:62 | Imágenes de la Frikiplaza                                   |
|                                      | 00:12:15 | 00:22:15 | Imágenes de varios jóvenes interactuando dentro de la plaza |
|                                      | 00:22:15 | 00:31:15 | Imágenes del segundo piso de la plaza                       |
| Secuencia 03 01                      | 00:04:15 | 00:05:15 | Imágenes de jóvenes <i>Cosplayers</i> en los video juegos   |

| CALIFICACION DE MATERIAL AUDIOVISUAL |          |          |   |
|--------------------------------------|----------|----------|---|
| CINTA                                | TIEMPO   |          | OBSERVACIONES   |
| TNT parte 1                          | 00:00:00 | 00:20:04 | Imágenes de los jóvenes <i>Cosplayer</i> entrando a la plaza            |
|                                      | 00:25:10 | 01:29:27 | Imágenes de los <i>Cosplayers</i> , formados dentro fuera del Centro de |

|             |          |          |   |
|-------------|----------|----------|---|
|             |          |          | Convenciones Tlatelolco   |
|             | 02:05:04 | 02:34:25 | Imágenes de concurso de niños <i>Cosplayers</i>                             |
| TNT parte 2 | 00:00:00 | 00:20:00 | Imágenes de jóvenes <i>Cosplayers</i> posando a la cámara, con sus atuendos |
|             | 00:31:00 | 00:56:00 | Concurso de <i>Cosplayer</i> de adultos                                     |
|             | 00:56:00 | 01:00:00 | <i>Cosplayers</i> caminando en la Expo TNT                                  |
| TNT parte 3 | 00:00:00 | 00:09:00 | Imágenes de las actividades que se realizan dentro de la ExpoTNT            |
|             | 00:10:00 | 00:15:36 | Primera parte de entrevista a Ricardo <i>Cosplayer</i>                      |
|             | 00:16:32 | 00:40:43 | Segunda parte de entrevista a Ricardo <i>Cosplayer</i>                      |
|             | 00:45:12 | 00:56:45 | Recopilación de imágenes de la Expotnt                                      |

| CALIFICACION DE MATERIAL AUDIOVISUAL |        |              |
|--------------------------------------|--------|--------------|
| CINTA                                | TIEMPO | OBSERACIONES |

|                    |          |          |  |
|--------------------|----------|----------|--|
| La mole parte 1    | 00:00:00 | 00:35:04 | Imágenes de la exposición de la mole                                   |
|                    | 00:45:10 | 00:50:27 | Imágenes de las actividades que los espacios y actividades de la mole  |
| La mole parte 2    | 00:00:00 | 00:34:61 | Primera parte de la entrevista a Vanesa y Pedro, <i>Cosplayers</i>     |
|                    | 00:35:12 | 00:40:25 | Segunda parte de la entrevista a Vanesa y Pedro, <i>Cosplayers</i>     |
| Arms Radio cinta 1 | 00:10:00 | 00:15:36 | Primera parte de entrevista a jóvenes <i>Cosplayer</i>                 |
|                    | 00:16:32 | 00:40:43 | Imágenes de jóvenes <i>Cosplayers</i> interactuando con sus accesorios |

## PLAN DE RODAJE

| PLAN DE RODAJE |      |                                       |     |       |       |  |                    |                                  |   |
|----------------|------|---------------------------------------|-----|-------|-------|--|--------------------|----------------------------------|---|
| Tema           |      | Cosplay la magia detrás del personaje |     |       |       |  |                    | Dirección: Gabriel Ortiz Cabrera |   |
| Producción:    |      | Gabriel Ortiz Cabrera                 |     |       |       |  |                    |                                  |   |
| Hora           | Ext. | Int                                   | Día | Tarde | Noche | Locación   | Fecha              | Tiempo de rodaje                 | Observaciones   |
| 10:00 am       | X    |                                       | X   |       |       | Expo TNT<br>Centro de Convenciones<br>Tlatelolco | 2 Mayo 2014        | 1:30:00                          | Levantamiento de imágenes de los <i>Cosplayers</i> que ingresan a la Expo TNT.                      |
| 11:50 am       |      | X                                     | X   |       |       | Expo TNT<br>Centro de Convenciones<br>Tlatelolco | 2 Mayo 2014        | 02:40:00                         | Levantamiento de imágenes sobre el lugar donde se lleva a cabo la Expo TNT                          |
| 2:00 pm        |      | X                                     |     | X     |       | Expo TNT<br>Centro de Convenciones<br>Tlatelolco | 3 Mayo 2014        | 3:50:00                          | Grabación del concurso de <i>Cosplay</i> infantil y varonil dentro de la Expo TNT                   |
| 10:00 am       | X    |                                       | X   |       |       | Expo TNT<br>Expo Reforma                         | 17 Octubre 2014    | 00:50:00                         | Levantamiento de imágenes sobre la Expo reforma y la entrada a sus instalaciones                    |
| 11:40 am       |      | X                                     | X   |       |       | Expo TNT<br>Expo Reforma                         | 18 octubre de 2014 | 01:40:00                         | Levantamiento de imágenes sobre las actividades que se llevan a cabo en la Expo TNT de Expo Reforma |
| 12:00 pm       |      | X                                     |     | X     |       | Expo TNT<br>Centro de Convenciones<br>Tlatelolco | 6 Febrero 2015     | 2:40:00                          | Entrevista que se le realizó a los jóvenes <i>Cosplayer</i> sobre el tema                           |
| 3:00 pm        |      | X                                     | X   |       |       | Expo TNT<br>Centro de Convenciones<br>Tlatelolco | 6 Febrero 2015     | 1:30:00                          | Grabación del evento de música y baile kpop dentro de Expo TNT Centro de Convenciones Tlatelolco    |
| 4:00           | X    |                                       |     | X     |       | Alameda Central                                  | 6 Marzo 2015       | 2:30:00                          | Entrevista con  |

|          |  |   |  |   |  |   |              |  |   |
|----------|--|---|--|---|--|---|--------------|--|---|
| pm       |  |   |  |   |  |   |              | los jóvenes de Arms Radio, Víctor y Brenda quienes son <i>Cosplayers</i> . |   |
| 5:00 pm  |  | X |  | X |  | Bazar del Entretenimiento y el Video Juego Frikiplaza | 6 Mayo 2015  | 1:30:00  | Entrevista con Karen Hernández encargada de proporcionar información acerca de la Frikiplaza y sus actividades                |
| 6:40 pm  |  | X |  | X |  | Bazar del Entretenimiento y el Video Juego Frikiplaza | 6 Mayo 2015  | 2:00:00  | Levantamiento de imágenes de la Frikiplaza y sus alrededores  |
| 10:00 am |  | X |  | X |  | La Mole World Trade Center                            | 8 Junio 2015 | 3:20:00  | Entrevista con Pedro y Vanessa <i>Cosplayers</i> profesionales quienes están encargados de exponer el tema del <i>Cosplay</i> |
| 2:00 pm  |  | X |  | X |  | La Mole World Trade Center                            | 9 Junio 2015 | 4:20:00  | Levantamiento de imágenes sobre el evento de la Mole, además de grabar el concurso de <i>Cosplay</i> infanti.                 |

## SCOTTING



Centro de Convenciones Tlatelolco Eje 2 Norte (Manuel González) #171, Cuauhtémoc, San Simón Tolnahuac, 06920 Ciudad de México, D.F.  
01 55 5782 3762



Bazar del Entretenimiento y el Video

Eje Central Lázaro Cárdenas 9, Cuauhtémoc, Centro, 06000 Ciudad de México, D.F.  
01 55 5518 8061



La Mole Comic con Montecito 38, Nápoles, Benito Juárez, 03810 Ciudad de México, D.F.  
01 55 9000 6000