



UNIVERSIDAD
DE CHILE



fau

UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO



Iruí Cosplay

**Compartiendo conocimientos a través
de la interdisciplinaridad**

**PROYECTO PARA OPTAR AL GRADO DE
TÍTULO DE DISEÑADORA CON MENCIÓN EN
VISUALIDAD Y MEDIOS.**

Verónica Paz Farfán González

**Profesor Guía
Eduardo Castillo**

Santiago, 2023

ÍNDICE

1. FUNDAMENTOS	6
1.1. INTRODUCCIÓN	7
1.1.1. <i>Presentación</i>	8
1.1.2. <i>Anime, manga y estereotipos</i>	9
1.1.3. <i>Fundamentación</i>	9
1.2. MARCO TEÓRICO	11
1.2.1. <i>Sociología</i>	11
1.2.2. <i>Cultura</i>	11
1.2.3. <i>Posmodernismo</i>	13
1.2.4. <i>Culturas Híbridas</i>	15
1.3. ESTADO DEL ARTE- ESTADO DE LA CUESTIÓN	17
1.3.1. <i>Estereotipos</i>	17
1.3.2. <i>Historia del manga</i>	17
1.3.3. <i>Inicios del anime</i>	19
1.3.4. <i>Industrias culturales</i>	20
1.4. DISCUSIÓN BIBLIOGRÁFICA	23
1.4.1. <i>Manga</i>	23
1.4.2. <i>Anime</i>	25
1.4.3. <i>Otakus</i>	26
1.4.4. <i>Cosplay/ Cosplayers</i>	27
1.4.5. <i>Movimiento Maker y DIY</i>	30
2. CASO DE ESTUDIO	32
2.1 LEVANTAMIENTO DE INFORMACIÓN	33
2.2 ARCHIVO VISUAL	35
3. EL PROYECTO	55
3.1 DESCRIPCIÓN	56
3.2 OBJETIVOS	56

3.2.1	<i>General</i>	56
3.3.2	<i>Específicos</i>	56
3.3.	PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	56
3.4.	HIPÓTESIS	57
3.5.	METODOLOGÍA	57
3.6	EL USUARIO	57
3.7	EL CONTEXTO	57
3.8	ANTECEDENTES Y REFERENTES	58
3.9	DESARROLLO INICIAL DE LA PROPUESTA	62
3.9.1	<i>Primeras pruebas de formato y contenido</i>	62
3.9.2	<i>Diseño del personaje para tutorial</i>	65
3.9.3	<i>Creación de la marca</i>	68
3.9.4	<i>Prueba de traje miniatura</i>	70
3.10	PROCESOS PRODUCTIVOS	78
3.10.1	<i>Carta Gantt</i>	84
3.10.2	<i>Costos</i>	84
4	VISUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA	87
4.1	CREACIÓN DE LA PALETA DE COLORES	88
4.2	ESTILO DE LÁMINAS EXPLICATIVAS	89
4.3	PLANO DE VIDEOS	90
4.4	VIDEOS DE CIERRE E INICIO	91
5.	TESTEO Y CONCLUSIONES	92
5.1	DIFUSIÓN Y EVALUACIÓN	93
5.2	LA ENCUESTA	97
5.3	CONCLUSIONES	98
6.	BIBLIOGRAFÍA	100
6.1	ANEXOS	106

1. Fundamentos

1.1 Introducción

El cosplay es una actividad que es altamente practicada en Japón desde los años 70 en los eventos relacionados con el anime y el manga, por lo que desde hace 52 años se ha venido creando toda una cultura y mercado alrededor de esta actividad. Dentro de este ámbito se puede encontrar a Akihabara el cual es el “centro neurálgico otaku” en donde se pueden encontrar una gran variedad de tiendas especializadas en cosplay, ya sea para la construcción propia, accesorios para modificar el cuerpo, pelucas, maquillaje, etcétera. Otra de las cosas que son fáciles de encontrar en Japón son las revistas dedicadas al cosplay, que se conforman de diversos tomos que van desde instrucciones básicas para empezar en el mundo del costume play, tipos de maquillajes, estilización de pelucas, bases de patronaje para algunas prendas, hasta guías para practicar el crossplay (las personas se visten del sexo opuesto).

Sin embargo, en nuestro país recién en 1976 llegó el primer capítulo de anime al canal de televisión de la Universidad Católica de Valparaíso y de ahí en adelante lentamente ha ido avanzado la escena cosplayer y hasta el día de hoy, en comparación a Japón, pocas son las tiendas que se dedican a vender productos relacionados con esta actividad.

Otro de los aspectos a señalar es que en Chile no existen tutoriales especializados en el cosplay y es por esto que se logra visualizar una oportunidad de diseño, en donde gracias a las herramientas que se pueden utilizar dentro del ámbito de la visualidad, se puede explicar de forma lúdica a través de láminas ilustrativas el estado de avance del proyecto.

Sumado a lo anterior se identificó que los tutoriales no poseían mayores explicaciones del proceso, dificultando la comprensión de quienes se quieren sumar al movimiento maker, por lo tanto, las láminas animadas sumadas a los diálogos y videos proporcionarán una guía detallada a quienes por primera vez deciden realizar un cosplay autogestionado.

Es por esto que para este informe se han revisado textos relacionados con la cultura, las industrias culturales, la sociología, los estereotipos, el anime, el manga y sus propias comunidades de fans: los otakus, los cosplayers y los crossplayers. Para la obtención de información de la comunidad se utilizarán técnicas cualitativas como encuestas, entrevistas en terreno y la retroalimentación de cosplayers.

Palabras clave:

Industrias culturales, estereotipos, anime, manga, otakus, cosplayers, crossplayers.

1.1.1 Presentación

Antes de empezar a explicar la información dura respecto al tema que nos acontece, debemos introducir algunos conceptos que se van a reiterar a lo largo del texto. Uno de estos es la comunidad otaku, tribu urbana que surgió gracias a la empatía de ciertas personas por las cosas producidas en Japón, especialmente el anime y el manga. Esto, desde que este implementó la estrategia del Cool Japan en 2010 y tras la llegada de internet, la masificación de traducciones tanto de manga como de animé se amplió significativamente, sobre todo con los fansubs, en que fans traducían para fans; algo que de por sí no es una buena práctica, ya que el contenido se distribuye de manera ilegal, otorgando al *tankōbon* un carácter simbólico, ya que para algunos se considera como el mayor honor que se le pueda dar a una obra que les gustó mucho.

Por otra parte, existe la comunidad cosplayer, en que los fans deciden disfrazarse de un personaje que les guste y en su mayoría tratan de imitarlos lo mejor posible gracias al uso de pelucas, lentillas o lentes de contacto, maquillaje tanto para la cara como para el cuerpo, en caso de que el personaje tenga la piel de un color ficticio (azul, rosado, etc.). Aquellos que se dedican a esto de forma más profesional, incluso tratan de mantenerse en un mismo peso y textura. Sumado a ello existe el crossplay, practicado por personas que se disfrazan de un personaje del sexo opuesto; es decir, si es mujer se disfraza de un personaje masculino y viceversa.

Si bien se pueden definir de forma acotada estas comunidades, no podemos dejar de lado ciertos cambios que se empiezan a generar en su vida por el hecho de sumarse a este mundo. En el ámbito económico empiezan a surgir nuevos gastos, como pueden ser la compra de los *tankōbon* (単行本)¹, figuras, posters, stickers y merchandising en general. Del lado de los cosplayers/crossplayers se suma la compra de insumos básicos para poder realizar sus disfraces, como máquinas de coser, telas, pelucas, maquillaje, etc. En el ámbito social, se encuentran la creación de blogs o grupos de discusión, en que se van asimilando y discuten distintos conceptos, como el de justicia, algo que se puede ver en muchos mangas y animes. Uno de estos es “Death Note”, en el que se representa la pena de muerte a los criminales a través del *Shinigami* (dios de la muerte), la *Death Note* y el uso que le da el protagonista Light Yagami (o posteriormente llamado Kira por su referencia a «killer» y cómo lo pronuncian los japoneses), al anotar los nombres y apellidos de los criminales en esta libreta y visualizar sus rostros, al pasar cuarenta segundos (si es que no se escribe alguna muerte posible) mueren de un ataque al corazón, limpiando así al mundo de la maldad.

1 Volumen compilatorio de un manga en específico dedicado exclusivamente para su colección.

Llegados a este punto, no podemos dejar de lado el hecho de que no todos los grupos de otakus actúan de la misma manera; todo depende del género al cual sean afines (shōjo, seinen, gore, ecchi, furry, etc.), ya que pueden ser mayormente aceptados o rechazados según sus gustos. Sumado a esto, dependiendo del área de interés de estos subgrupos y sus actitudes, se verá afectada la aceptación de los cosplays realizados por la comunidad cosplayer/crossplayer.

Asimismo, debemos tener en cuenta que estos grupos no solo poseen un tipo de vestimenta que los referencia, como las poleras estampadas, chapitas y parches en los bolsos, sino que también tienden implementan accesorios que hacen referencia a algún manga/anime, tales como la libreta de “Death Note”, el monedero de Naruto o llaveros de algún personaje. Por otra parte, se crean ciertos pensamientos en común, esto se puede notar al querer ir en algún momento a Japón, especialmente a Akihabara el cual es conocido como el paraíso otaku.

1.1.2 Anime, manga y estereotipos

Avanzando en el tema, en cuanto al anime, manga y los estereotipos, sabemos que todo personaje creado es estereotipado con el fin de poder acotar/encasillar a este en un cierto contexto. Se limitan sus actitudes, vestimentas, etc. dejando de lado muchas características en base a la estética adoptada por el creador y el género en el cual se encasille, dando como resultado qué tanto se exageren los cuerpos y actitudes.

1.1.3 Fundamentación

Muchos jóvenes que recién están empezando a leer manga o ver anime están formando su personalidad y al encontrar estos personajes con los cuales se sienten identificados van adaptando ciertas formas de vestir, hablar y pensar o deciden convertirse en estos personajes durante un momento mediante el cosplay o el crossplay. Si bien los estereotipos son negativos ya que encasillan a algo o alguien de una cierta manera, estos también pueden ser positivos en cierto punto, dependiendo de si animan a alguien a hacer un bien en su vida, como mejorar su autoestima, animar a alguien a estudiar una materia en específico y el sentirse identificados con un personaje les puede llevar a la práctica del cosplay/crossplay.

A pesar de esto, no se debe olvidar el hecho de que los estereotipos son utilizados como un artefacto cultural, ya que según el autor Luis Miguel Isava estos “llevan inscritos la cultura que los produce y, con dicha inscripción, la posibilidad de verla, repensarla e incluso transformarla”². Ligado a esto, debemos señalar que en Japón las percepciones de la vida se basan principalmente en tres religiones predominantes: el

2 Luis Miguel Isava, «Breve introducción a los artefactos culturales», *Estudios* 17 (2009):450, https://www.academia.edu/12322300/Breve_introducci%C3%B3n_a_los_artefactos_culturales.

sintoísmo, el budismo zen y el confucionismo. Los japoneses tienen un gran arraigo y respeto por su cultura, están conscientes de ella en su día a día y es por esto que inevitablemente esto se verá reflejado en los personajes y estereotipos que construyen, dándonos a conocer los modelos que se han formado a lo largo de su historia en base a sucesos históricos y culturales. Estas ideas largamente arraigadas, al ser expuestas a un público que recién está empezando a formar su personalidad, más lo llamativo de los temas tratados en el anime y el manga y por sobre todo el estilo de dibujo, configuran los rasgos que les llaman la atención y los van haciendo propios sin darse cuenta.

1.2 Marco teórico

Objeto de estudio: En esta investigación se busca identificar cómo influyen los personajes encontrados en el anime y el manga sobre los otakus en base al análisis de la sociología y los estudios culturales para así poder analizar la relación entre las industrias culturales, la colectividad otaku y finalmente los cosplayers, siendo estos últimos una bajada de los personajes desde el plano ficticio a “la vida real”.

1.2.1 Sociología

Para el análisis de la comunidad lectora de manga, consumidor de anime, los otakus y los cosplayers/crossplayers, se tomará la perspectiva planteada por George Mead, quien señala que:

“[Las] actitudes sociales o de grupo son incorporadas al campo de la experiencia directa del individuo, e incluidas como elementos en la estructura o constitución de su persona, del mismo modo que las actitudes de otros individuos particulares; y el individuo llega a ellas, o logra adoptarlas, gracias a que organiza y luego generaliza las actitudes de otros individuos particulares en términos de sus significaciones e inferencias sociales organizadas.”³

Por otra parte, Mead plantea que este esquema “interviene como un todo en la experiencia del individuo, en términos de esas actitudes de grupo organizadas que, mediante el mecanismo del sistema nervioso central, adopta para sí del mismo modo que adopta las actitudes individuales de otros.”⁴

En consecuencia, podemos ver que las actitudes del grupo siempre van a afectar al individuo y según esto también podremos ver posturas o pensamientos que se irán arraigarán o compartirán a lo largo del tiempo dentro de su diario vivir. Estos los van a formar no solo como entes partícipes de esta comunidad afín a las formas de pensar y vivir presentes en el anime y el manga, sino como un ser que tiene otras perspectivas de la sociedad y de lo que debería ser correcto en su vida cotidiana.

1.2.2 Cultura

Para analizar este aspecto, nos apoyaremos en la obra de Raymond Williams⁵, autor referencial para la sociología de la cultura, uno de los aspectos importantes a observar

3 George Mead, *Espíritu, persona y sociedad desde el punto de vista del conductismo social* (Argentina: Paidós, 1973), 186.

4 Mead, *Espíritu...*, 186.

5 Raymond Williams, *Cultura y Sociedad 1780-1950 De Coleridge a Orwell* (Argentina: Nueva Visión, 2001).

dentro de esta investigación. Así, podemos abordar la definición que se le ha dado a la palabra cultura a lo largo de la historia, en torno a lo cual Williams señala que:

“El desarrollo de la palabra *cultura* es el registro de una serie de importantes reacciones permanentes a estos cambios en nuestra vida social, económica y política y puede verse, en sí mismo, como un tipo especial de mapa por cuyo intermedio es posible explorar la naturaleza de dichos cambios”⁶.

Otro aspecto indicado por este autor es que “(...) también hay, en la formación de los significados de *cultura*, una referencia notoria a un área de experiencia personal y aparentemente privada, que va a afectar muy en particular el significado y la práctica del arte”⁷. Si bien en el ámbito que se está investigando existen los *dōjinshis*⁸ y *fanarts*⁹, aquí el *cosplay/crossplay* será nuestro “arte”, en que las personas utilizan los medios que tienen para reproducir de la mejor manera posible sus personajes favoritos, no solo en el aspecto físico, sino también mental; en otras palabras, tratan de manifestar mediante una *performance* todas las aristas de la forma de actuar del personaje.

Por otra parte, Williams plantea que “mientras que antaño cultura significaba un estado o hábito de la mente, o la masa de actividades intelectuales y morales, ahora también significa todo un modo de vida”¹⁰, por lo que dado todo lo que se explicó anteriormente, podemos decir que tanto la comunidad *otaku* como la *cosplayer/crossplayer* poseen su propia cultura basada en la información que reciben a través del anime y el manga, sobre el imaginario cultural de Japón.

En síntesis, mediante lo explicitado anteriormente, nuestro estado del arte/estado de la cuestión va a girar en torno al campo de las industrias culturales dado a que tanto el anime como el manga son un medio de comunicación masivo que permite vislumbrar la forma de pensar y vivir en Japón.

6 Williams, *Cultura...*, 7.

7 Williams, *Cultura...*, 7.

8 Manga creado por fans en donde al existir un vacío en una historia, algún rasgo que no les agradó en esta o simplemente porque les gustó la relación que existe entre dos personajes (ya sea amistosa o amorosa), deciden crear una historia alterna completando estos aspectos a través de sus estilos de dibujo o de forma más detallista, tratando de imitar el estilo del mangaka, todo esto sin dejar de lado la historia principal.

9 Dibujos/ilustraciones que hacen los fans sobre algún escenario, personaje de ficción o en el caso del manga, el dibujar una viñeta con el estilo propio de quién lo está haciendo.

10 Williams, *Cultura...*, 7.

El área para investigar sobre los estereotipos serán las humanidades y ciencias sociales, ya que aquellos se crean y transforman según el contexto en que surgen, involucrando a su vez aspectos de orden étnico, religioso o de nacionalidad.

El área para investigar a los otakus y a los cosplayers/crossplayers será la sociología cultural, ya que esta analiza las formas de interactuar en la sociedad, la relación entre pares, las formas de adaptación y apropiación de un entorno, consumo, características estéticas y forma de vida en general.

1.2.3 Posmodernismo

El libro de Frederic Jameson, *El giro cultural: Escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998* nos indica que el posmodernismo comprende “(...) al menos en su inicio, reacciones específicas y locales contra esos modelos [en referencia al modernismo]”¹¹, por lo cual surge todo un nuevo movimiento contra lo establecido, no solo en el arte, sino en la forma de interpretar la vida cotidiana y la relación con el entorno:

“La producción cultural ha sido llevada hacia el interior de la mente, dentro del sujeto monádico: éste ya no puede mirar directamente con sus propios ojos el mundo real en busca del referente, sino que (...), debe dibujar sus imágenes mentales del mundo sobre las paredes que lo confinan (...) parecemos condenados a buscar el pasado histórico a través de nuestras propias imágenes y estereotipos populares del pasado, que en sí mismo queda para siempre fuera de nuestro alcance”¹².

Ya no se busca la interpretación de los altos cánones de belleza, se busca algo más simple, pero sin perder el lado de la economía, es más, la economía se funde con todo lo que es arte posmoderno, la mercantilización se vuelve parte de éste, se consume dentro de la vida diaria, ya sea dentro de las miles de imágenes que vemos por día o en la (re)producción de objetos del día a día dentro de pinturas como lo pueden ser la sopa de tomate Campbell que abordó en su tiempo el artista Andy Warhol.

El arte también se lleva a nuevos formatos y superficies; los muros, calles y ventanales se empiezan a ver como lienzos en blanco en los que se puede plasmar una idea o se pueden mezclar partes de obras creadas dentro del periodo modernista:

11 Fredric Jameson, *El giro cultural: Escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998* (Buenos Aires: Manantial, 2002), 16.

12 Jameson, *El giro cultural...*, 26.

“(…) lo que caracteriza la posmodernidad en el área cultural es la sustitución de todo lo que está al margen de esa cultura comercial, su absorción de todas las formas de arte, alto y bajo, junto con la producción misma de imágenes. (…) toda belleza es hoy engañosa y la apelación a ella hecha por el pseudoesteticismo contemporáneo es una maniobra ideológica y no un recurso creativo.”¹³

Técnicas como la parodia y el pastiche comienzan a ser utilizadas, dado a esta mirada recurrente que tiene el ser humano sobre su pasado, la visión sobre lo que ya está hecho y lo que se puede volver a hacer o rehacer con estos antecedentes ya sea de forma positiva o burlesca. Es aquí donde aparecen las películas de época conmemorando los viejos tiempos con tecnología y recursos actuales, sumado con lo que se piensa o se dice que fue u ocurrió en esos tiempos, por lo que jamás llegará a ser una verdadera reconstitución de estas situaciones, notándose así también la autoría y la propia interpretación de los hechos pasados.

En nuestro caso esta reinterpretación y resignificación del pasado es algo que se puede encontrar presente dentro del animé y manga, ya que este es un factor se encuentra reiteradamente dentro de la cultura japonesa. Gran parte del tiempo se tiene en cuenta la cultura y costumbres provenientes del pasado, las historias de los yokai y la vestimenta tradicional dentro de celebraciones tanto formales como informales. Llevándolo a la apropiación por parte de los otakus, se suele ver la adaptación del estilo de dibujo presente dentro del animé y el manga, mezclando partes y estilos de distintos mangakas hasta transformarlo en un estilo propio. Esta apropiación y mercantilización se aprecia en las distintas tiendas que existen de cosplay y merchandising en general, ya que no solo se pueden encontrar las ediciones deluxe de algunos mangas, sino que también accesorios de vestuario, maquillaje inspirado en personajes, objetos de aseo y accesorios para el hogar. Sin embargo, el área que nos interesa es la del cosplay, en el que la apropiación más notable es la de los cosmakers y propmakers, quienes recrean los trajes de distintos personajes y si es que no tienen la referencia directa de alguna parte del traje, inventan su propio conjunto según el contexto de la serie.

13 Jameson, *El giro cultural...*, 177-178.

1.2.4 Culturas Híbridas

Según la revisión del texto de Néstor García Canclini podemos decir que Latinoamérica es un continente de culturas híbridas dado a su tardía llegada de las tendencias provenientes de Europa y las culturas y tradiciones arraigadas en cada país, es por esto que

“La historia del arte y la literatura, y el conocimiento científico, habían identificado repertorios de contenidos que debíamos manejar para ser cultos en el mundo moderno. Por otro lado, la antropología y el folclor, así como los populismos políticos, al reivindicar el saber y las prácticas tradicionales, constituyeron el universo de lo popular. Las industrias culturales engendraron un tercer sistema de mensajes masivos que fue atendido por nuevos especialistas: comunicólogos y semiólogos.”¹⁴

Sin embargo, tanto la modernidad como la modernización eran algo que no iban de la mano la mayoría de las veces, ya que las clases dominantes querían seguir manteniendo una jerarquía ente lo que pertenecía a la alta sociedad y lo que era parte de las clases bajas; en esta misma línea:

“La tendencia general es que la modernización de la cultura para élites y para masas va quedando en manos de la iniciativa privada. (...) la modernización de la cultura visual, que los historiadores del arte latinoamericano suelen concebir sólo como efecto de la experimentación de los artistas, tiene desde hace treinta años una alta dependencia de grandes empresas.”¹⁵

Y es dado a esta dependencia hacia los privados que se crearía a posterioridad un nuevo orden dentro de lo que era mostrado y cómo es que era mostrado, evidenciando de esta manera qué eran las cosas que iban en tendencia. Pero al realizar esta selección de contenido se está dejando de lado las aristas y redefiniciones que la sociedad les va dando, olvidando de que, tal como nos señala Jesús Martín Barbero:

“En la redefinición de la cultura es clave *la comprensión de su naturaleza comunicativa*. Esto es, su carácter de proceso productor de significaciones y no de mera circulación de informaciones y por tanto, en el que el receptor no es un mero decodificador de lo que en el mensaje puso el emisor, sino un productor también”¹⁶.

14 Néstor García Canclini, *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad* (México: Grijalbo, 1989), 16-17.

15 García Canclini, *Culturas híbridas...*, 86.

16 Jesús Martín Barbero, *De los medios a las mediaciones* (Barcelona: Gustavo Gili, 1987), 228.

Ligado al tema que nos acontece que es el cosplay, nuestra gran tendencia sería el anime-manga, pero de quienes disfrutan este tipo de entretenimiento salen nuevas aristas como lo son los cosplayers, cosmakers y propmakers, quienes llevados por su fanatismo, “traen a la vida” aquellos personajes por los que sienten agrado, pasando así de ser consumidores a ser prosumidores, es decir, que no solo consumen estos productos exportados por Japón, sino que también deciden producir aquello que les gusta y con lo cual se sienten identificados.

En este sentido, la ropa del personaje ya no se visualiza solo como un elemento distintivo y diferenciador dentro de su serie, sino que se ve como una nueva oportunidad creativa en la que, a través de la compra de tela, hilos, pelucas y maquillaje, es decir, el consumo, se le da una nueva significación y forma social que es la de realizar cosplay, creando así nuevos espacios de socialización en donde las personas no solo muestran los productos que han creado, sino que también, comparten las experiencias, procesos y los nuevos aprendizajes que se fueron formando en su proceso productivo.

1.3 Estado del arte– Estado de la cuestión

La información proviene principalmente de España dado a que en este país se ha dado una extensa investigación relacionada con el mundo del anime, manga y sus derivados.

1.3.1 Estereotipos

Respecto a los estereotipos el historiador y académico británico Peter Burke señala que los estereotipos han evolucionado según el contexto en el cual estos se desarrollen y que estos pueden ser desde la aceptación del otro mediante el símil de algo nuevo con aquello que se conoce previamente, como los lamas tibetanos quienes fueron confundidos con sacerdotes católicos¹⁷. Sumado a esto, Selena Gerardo señala que el estereotipo se reproduce de forma más violenta hacia las mujeres, señalando no solo cómo deben actuar y cómo deben lucir, sino también cómo debe actuar el hombre con el fin de satisfacer lo que la sociedad espera de la forma de actuar de ambos.¹⁸

Uniendo ambas definiciones y en base a lo que se quiere investigar para entender los estereotipos dentro del anime y el manga, primero debemos entender cómo es que se ha desarrollado este país, cómo ha evolucionado en la historia y cuáles han sido los pilares dentro de los cuales se ha formado. Dentro de esto podemos sumar el aspecto patriarcal de la segunda postura, pensamiento altamente arraigado en la cultura japonesa desde sus inicios en que los puestos más altos (emperadores, coroneles, tenientes, terratenientes, comandantes, samuráis, jefes de hogar) eran ostentados por hombres (algo que en su gran mayoría se ha mantenido hasta la actualidad) y las mujeres sólo se dedicaban al hogar y entretenimiento de los hombres. Incluso en la actualidad, si bien la equidad de género es mayor en la educación y la salud, en los puestos de la economía y por sobre todo en la política, el porcentaje de mujeres es muy bajo. Según el sitio nippon.com “el porcentaje de mujeres en la Cámara de Representantes apenas alcanza el 9,9 % y el de ministras 10 %”¹⁹, otro punto que se debe destacar es que dentro de los índices de equidad a este año Japón se encuentra en el puesto n°120 con un 0,656%.²⁰

17 Peter Burke, «Estereotipos de los otros», en *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*, ed. por Titivilus (España: Crítica, 2005), 115-128.

18 Selena Gerardo, «Estereotipos en los medios de comunicación, creadores de desigualdad», *Concurso Lasallista de investigación* 6 (2019), 29-34, <http://revistasinvestigacion.lasalle.mx/index.php/mclidi/article/view/2037>.

19 «Japón no logra reducir la brecha de género, particularmente en la política», nippon.com, acceso el 5 de junio de 2021, https://www.nippon.com/es/japan-data/h00982/?cx_recs_click=true.

20 «Japón no logra reducir la brecha de género, particularmente en la política», nippon.com, acceso el 5 de junio de 2021, https://www.nippon.com/es/japan-data/h00982/?cx_recs_click=true.

1.3.2 Historia del Manga

En cuanto al manga, de Cabo²¹ junto a otros escritores, dan una extensa descripción de su historia y la representación que se da de la sociedad japonesa, la expresividad del diseño en el manga, representación de la vida cotidiana, cómo se da el desarrollo del personaje principal, el reflejo de las costumbres y su estrecha relación con el Bushido, la percepción del tiempo, y la relación con las tres principales religiones presentes en Japón, que son el budismo zen, el sintoísmo y el confucianismo. Por otra parte, Rodríguez²² describe la evolución de los distintos tipos/géneros que existen en el manga según el contexto que pasaba el país o el público objetivo al cual se dirigían, además de las razones y fases causantes de su globalización.

En estos textos si bien se hace referencia a que existen los estereotipos y por sobre todo que están enfocados al género femenino, sumado al hecho de que se refleja en las páginas de este medio la cultura japonesa, no se hace la bajada a cómo lo recibe el lector y cómo lo asimila. Por otra parte, si bien el manga en Chile es un ámbito nuevo ya que empezó a llegar a fines de los años 70 por la difusión de animes en la televisión nacional, no es hasta 2011 que se crea un boom en la cultura otaku y por ende en el manga. Es por este contexto reciente que poco se ha investigado a nivel nacional, contexto muy distinto al que existe en España donde hay centros dedicados al mundo otaku y sus derivados.

Si bien son muchas los motivos por los cuales se expandió el manga en el mundo, uno de estos es el proyecto “Cool Japan” lanzado por el gobierno japonés. Según el reporte dado por el METI, se buscó fomentar la industria de la “moda, comida, animación, bienes diarios y manufactura tradicional de origen japonés”²³ dado que según expertos “ya no podían confiar en los modelos convencionales de la industria y la economía japonesas, que consisten en la producción en masa, el consumo masivo y la competencia de costos. Japón nunca sobrevivirá sin crear nuevas fuentes de ingresos”²⁴. Esto dejó muy en claro que el modelo económico que llevaban hasta

21 Marian de Cabo, «El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa», *Espacio, Tiempo y Forma, Serie V, Historia Contemporánea* 26 (2014): 355-375, doi: <http://dx.doi.org/10.5944/etfv.26.2014.14514>.

22 Jorge Rodríguez, «El manga como fenómeno social: Breve historia de la cultura otaku», *Revista kokoro* (2017): 1-14, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6278011>.

23 «‘Cool Japan’ (fashion, food, animation, daily goods, traditional craftwork of Japanese origin)» Ministry of Economy, Trade and Industry, “Cool Japan Strategy (Modified version of the Interim Report submitted to the Cool Japan Advisory Council)”, *Cool Japan Advisory Council* (Japón: METI, 2012), 2, https://www.meti.go.jp/english/policy/mono_info_service/creative_industries/pdf/121016_01a.pdf.

24 “(...) we can no longer rely on conventional models of Japanese industry and economy, consisting of mass production, mass consumption and cost competition. Japan will never survive without creating new sources of revenues”.

ese entonces debía ser cambiado, teniendo como solución el potenciar su imagen a través del “softpower”, lo cual “(...) surgía como un nuevo modelo de trabajo para la búsqueda del poder internacional, a través de la imagen y la cultura”²⁵. De esta manera se explicita que el manga como cómic de origen japonés, busca reflejar y demostrar a través de sus imágenes y textos, la cultura y la imagen que se quiere comunicar al mundo exterior sobre Japón y lo que significa ser japonés, algo también referido por de Cabo al indicar que:

“(...) gracias a la exportación del manga se ha dado visibilidad al modo de vida y valores de la sociedad nipona, siendo un fiel reflejo de ésta y convirtiendo el cómic japonés en un producto fácilmente reconocible en cualquier parte del mundo”²⁶.

Al mismo tiempo, este autor señala que “el comic japonés surge al combinar la tradición, la filosofía, las creencias y la forma de vida del pueblo japonés, representado tanto visual como temáticamente en las historietas niponas”²⁷, reforzando el hecho de que las historias escritas en las viñetas de los mangas están cargadas de un carácter ideológico.

1.3.3 Inicios del Anime

Los orígenes del anime son un hecho indefinido ya que a pesar de que se decía que su origen se vincula a la animación *Tetsuwan Atomu* (鉄腕アトム) más conocida como *Astro Boy* en 1963 ya que esta adaptó “la estética del manga, y (...) fue una serie de televisión de gran éxito que impulsó tremendamente la industria de animación japonesa más allá de su país de origen”²⁸, en verdad esta categoría podría corresponderle a *Mitsu no Hannashi: The Third Blood* que empezó a transmitirse por televisión el 15 de enero de 1960.

Otra de las teorías es que *Doodling Kitty* creado por Toei Animation Co., Ltd. (東映アニメーション株式会社, Tōei Animēshon Kabushiki-gaisha) estrenado en 1957 es en verdad el primer anime estrenado en televisión, aunque “nunca fue difundida sucesivamente por la televisión ni tenía una duración de 30 minutos, sino que simplemente se trataba de un pequeño corto animado de aproximadamente unos 7 minutos”²⁹.

25 Pilar Rodríguez, «El ‘cool’ del Cool Japan: la construcción de una política cultural para la promoción de la identidad nacional y la economía creativa», (ponencia, Primer Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural, 23-27 de abril de 2014).

26 Elena Escudier, «El manga: de la tradición a la cultura de masas», en *Meiji. El nacimiento del Japón Universal*, ed. por la Universidad de Cádiz, Departamento de Historia, Geografía y Filosofía y Casa Asia (Universidad de Córdoba, 2019), 97. https://www.academia.edu/42115437/El_manga_de_la_tradici%C3%B3n_a_la_cultura_de_masas.

27 Escudier, «El manga: de la tradición a la cultura de masas», 97.

28 Antonio Horno López, «Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés», *Con A de animación*, n°2 (2012): 109.

29 Horno López, «Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el

Lo que sí se puede confirmar es que la primera animación japonesa y por ende la más antigua, son unos fotogramas encontrados al interior de una casa en Kyoto³⁰, en muy mal estado y en donde un “estudio confirma que la película se hizo alrededor de diez años antes de la que, hasta ahora, se considera la animación más antigua de Japón –La batalla del mono y el cangrejo, 1917”³¹. Esta tira llamada *Katsudo Shashin* (活动写真) o fotografía en movimiento dura 3 segundos de animación y nos muestra a un marinero girándose hacia la cámara y haciendo un gesto de saludo con su mano derecha.

1.3.4 Industrias culturales

Relacionado a lo hablado anteriormente, debemos señalar a las industrias culturales, donde tomaremos como referencia el “Libro Verde” publicado por la Comisión Europea en 2010 y el texto de Horkheimer y Adorno “La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas” de 1944.

En el texto de la Comisión Europea las industrias culturales se definen como las que:

“(…) producen y distribuyen bienes o servicios que, en el momento en el que se están creando, se considera que tienen un atributo, uso o fin específico que incorpora o transmite expresiones culturales, con independencia del valor comercial que puedan tener. Además de los tradicionales sectores artísticos (...), también abarcan (...), los nuevos medios de comunicación, la música, los libros y la prensa.”³²

Aquí se dará enfoque en el hecho de que la industria cultural “transmite expresiones culturales independiente del valor comercial del producto”³³, por lo que todo va a tener una fuerte carga ideológica, asimismo los estereotipos producidos por la sociedad no pueden quedar de lado; al ser distribuidos a quien recibe estos productos, público que generalmente no cuenta con un pensamiento crítico de aquello que está consumiendo y simplemente los acepta, volviéndose parte del círculo vicioso que generan los estereotipos en su entorno. Frente a esto, Horkheimer y Adorno señalan que “los *clichés* habrían surgido en un comienzo de la necesidad de los consumidores: sólo por ello habrían sido aceptados sin oposición, afianzando cada vez más la unidad del sistema, apelando así a la igualación y a la producción en serie”³⁴. Todos estos

primer dibujo animado japonés», 110.

30 «Japan’s oldest? An anime film from the Meiji era, discovered in Kyoto», Asahi Shimbun, acceso el 5 de julio de 2021, http://j.people.com.cn/2005/08/01/jp20050801_52250.html.

31 Horno López, «Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés», 113.

32 Comisión Europea, *Libro Verde* (Bruselas: Comisión Europea, 2010), 6.

33 Comisión Europea, *Libro Verde*, 6.

34 Max Horkheimer y Theodor Adorno, «La industria cultural. Iluminismo como mistificación

clichés cargados de estereotipos son los que hacen que las personas los acepten, ya que los personajes que los portan están cumpliendo con el papel que les fue predestinado, si estos no fuesen cumplidos, al consumidor se le haría extraño y por ende los rechazaría, ya que no está cumpliendo con las expectativas que este tiene formadas en su imaginario sobre el tipo de personaje que se está representando.

Ligado a que el consumidor tiene una necesidad constante de satisfacer sus momentos de ocio y entretenimiento, es que la industria del manga se ha adaptado de una publicación mensual a una semanal al igual que el anime, haciendo que el público esté en constante consumo y al crearse esta rutina, se produce la necesidad de que el próximo capítulo salga pronto, y si es que no sucede, los lectores empiezan a reclamar por el retraso del capítulo. Este proceso está fuertemente influenciado por las industrias culturales al fomentar el consumo de un producto, sin embargo, en la industria del manga poco se habla de la calidad de vida de los mangakas y de los animadores la cual se ve fuertemente afectada por esta industria. En este ámbito, cabe señalar una entrevista realizada al fallecido mangaka Kentaro Miura por el fandom de skullknight.net³⁵, en que le preguntan si podría describir un horario normal en su estudio y alrededor de cuántas horas trabajaba por día. El mangaka indicó que “empezaba a trabajar a las 2:00 PM y terminaba a las 7 AM, incluyendo el tiempo que pasaba comiendo. Trabajaba 15-16 horas todos los días, sin contar los feriados”³⁶, recalando el hecho de que trabajaba casi sin descanso para las publicaciones que debían ser quincenales, que en la práctica eran publicaciones bastante irregulares en el tiempo, causando que muchos fans del manga lo criticase y exigieran que fuesen más regulares, tildándolo “incluso de flojo”, sin tomar en cuenta el arduo ritmo de trabajo que existía por detrás, que al pasar de los años llevó al autor a tener un gran desgaste físico y emocional por dedicarse a tiempo completo a esta obra.

Asimismo, tal como se visualiza en la siguiente imagen, un mangaka anónimo alrededor del 2010 compartió su horario de trabajo correspondiente a una entrega semanal, en que tanto los horarios de sueño del mangaka como las horas no dedicadas al manga (tres horas el sábado) estaban establecidos, demostrando el nivel en que su vida había sido manejada por la empresa.

de masas» en *Dialéctica del iluminismo* (Buenos Aires: Sudamericana, 1988), 1.

35 Puella, 5 de julio de 2021 (00:38), «Writing Miura», blog de skullknight.net, 3 de abril de 2009, <https://www.skullknight.net/forum/index.php?threads/writing-miura.9513/page-3#post-166308>.

36 “Q8: Could you describe an average day in your studio? How many hours each day do you work? I start working at 2:00 PM and I finish at 7:00 AM. Of course, the time I spend eating is included. I work 15-16 hours everyday, without holidays”.

Sample Schedule of an Anonymous Weekly Manga Magazine Artist



Shilbashi Hiroshi

■某月某週の椎積寛先生のスケジュール

	M 月曜日	Tu 火曜日	W 水曜日	Th 木曜日	F 金曜日	Sa 土曜日	Su 日曜日
0:00	ネーム	ネーム直し	カラーイラスト執筆	執筆	執筆	執筆	シナリオ (ネーム)
1:00	ネーム	ネーム直し	カラーイラスト執筆	執筆	執筆	執筆	シナリオ (ネーム)
2:00	ネーム	ネーム直し	カラーイラスト執筆	執筆	執筆	執筆	睡眠
3:00	ネーム	ネーム直し	睡眠	執筆	執筆	執筆	睡眠
4:00	ネーム	ネーム直し	睡眠	執筆	執筆	執筆	睡眠
5:00	ネーム	ネーム直し	睡眠	睡眠	睡眠	執筆	睡眠
6:00	執筆	担当さん打合せ	睡眠	睡眠	睡眠	原稿アップ	睡眠
7:00	執筆	担当さん打合せ	睡眠	睡眠	睡眠	睡眠	睡眠
8:00	朝食	睡眠	睡眠	睡眠	睡眠	睡眠	睡眠
9:00	ネーム	睡眠	睡眠	睡眠	睡眠	睡眠	睡眠
10:00	ネーム	睡眠	朝食	朝食	朝食	睡眠	朝食
11:00	ネーム	睡眠	スタッフ入り/執筆	執筆	執筆	睡眠	ネーム
12:00	ネーム	睡眠	執筆	執筆	執筆	睡眠	ネーム
13:00	ネーム	睡眠	執筆	執筆	執筆	睡眠	ネーム
14:00	ネーム	睡眠	執筆	執筆	執筆	睡眠	ネーム
15:00	ネーム	昼食	執筆	執筆	執筆	昼食	ネーム
16:00	ネーム	カラーイラスト執筆	執筆	執筆	執筆	オフ	ネーム
17:00	ネーム	カラーイラスト執筆	執筆	執筆	執筆	オフ	ネーム
18:00	ネーム	カラーイラスト執筆	執筆	執筆	執筆	オフ	ネーム
19:00	担当さん打合せ	カラーイラスト執筆	夕食	夕食	夕食	担当さん原稿渡し	ネーム
20:00	担当さん打合せ	カラーイラスト執筆	執筆	執筆	執筆	ネーム打合せ	ネーム
21:00	ネーム直し	夕食	執筆	執筆	執筆	ネーム打合せ	ネーム
22:00	ネーム直し	カラーイラスト執筆	執筆	執筆	執筆	シナリオ (ネーム)	ネーム
23:00	ネーム直し	カラーイラスト執筆	執筆	執筆	執筆	シナリオ (ネーム)	ネーム
週刊「少年ジャンプ」 発売日	ネームメモリ				カラーイラスト メモリ	原稿メモリ	

- ネーム Working on thumbnails, rough pages called "Nemu"
- 朝食 Meal break
- 睡眠 Sleeping
- 担当さん打合せ Meeting with his Editor
- カラーイラスト執筆 Working on the cover or color pages
- 執筆 Time that the assistants are helping
- オフ Free time not spent working on the comic
(...three hours on Saturday)

Celeste: trabajo en miniaturas, páginas preliminares llamadas “Nemu”.

Amarillo: pausa para comer.

Gris: tiempo para dormir.

Anaranjado: Reunión con el editor.

Verde: trabajo en la portada o páginas con color.

Rosado: tiempo en que los asistentes están ayudando.

Blanco: tiempo libre no dedicado a trabajar en el cómic (tres horas el sábado).

Imagen 1

Horario de un mangaka.

Anónimo, (2010).

Obtenido de la página web “Photook”.

1.4 Discusión bibliográfica

1.4.1 Manga

Según varios autores podemos decir que la palabra manga proviene del nombre que el pintor Katsushika Hokusai le dio a una de sus obras, la cual es *Hokusai Manga*, este último, escrito con los kanjis *man* 漫 (aleatorio, irresponsable, informal, espontáneo, caprichoso) y *ga* 画 (dibujo) pudiendo traducirse como “dibujo informal” dando énfasis en la “poca seriedad” que este posee ya que el fin de esta obra de 15 volúmenes³⁷ era tener un tono caricaturesco. Sumado a esto la estética del manga tiene un toque distintivo que lo separa completamente del cómic occidental, ya que el manga se basa en la temporalidad del relato, quedando expuesto de este modo por Bernd:

“la temporalidad del manga (...) tiene mucha relación con la estética tradicional japonesa del teatro *kabuki*, la cual busca crear una atmosfera narrativa extraña en la que se imbuje al espectador en una especie de **complicidad** [esto también se relaciona con el hecho de que el personaje principal generalmente tenga el pelo castaño oscuro o negro para que la lectora o lector se sienta aún más identificada/o con este], lo cual funciona principalmente mediante el ritmo narrativo pausado (...)” .³⁸

Es también por esto que dentro de la narración del manga hay escenas que se desarrollan a lo largo de muchas viñetas para que el lector se sienta aún más inmerso en la historia y pueda ver todos los detalles relacionados con esta para que no se pierda ningún aspecto importante en el camino. Ello puede constituir particularidades de la escena, como elementos del personaje, que pueden ser acercamientos al rostro, vestimenta, accesorios, movimientos o incluso la jerarquización de los personajes dentro de la escena.

Dentro del relato del manga no podemos dejar de lado el cómo se producen sus personajes y cómo se desenvuelven a lo largo de la historia, cómo puede ser el retratar escenas del día a día como ir al colegio, al trabajo, las relaciones entre amigos o compañeros de trabajo y la vida en el hogar. En este sentido, Guarín señala que:

Al “generar un sentido de pertenencia e identidad en los jóvenes de las últimas 3 décadas, quienes entran al mundo del anime [o manga] dejan de lado la cultura de su país natal por la intriga y fascinación que les genera esta nueva” .³⁹

37 Referido al *Hokusai Manga*.

38 Luis Torres, «Otakus: principios narrativos y perceptivos de la japoanimación», *Comunicación y medios* 23 (2011): 4, <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/123674>. Corchetes propios.

39 Santiago Guarín, «Japón, anime y una manera de conocer una nueva cultura», *Universidad Santo Tomás* (2019): 2, <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/15213>.

Por otra parte, en cuanto a la caracterización de los personajes principales, en su gran mayoría poseen tez clara y cabello oscuro. En cuanto al largo del pelo en los hombres se presencia el pelo medianamente largo y las mujeres el pelo muy largo, frente a esto, mientras más corto tenga el pelo una mujer, su personalidad tiende a ser más masculina. Por otra parte, la contextura de la mayoría de los personajes siempre es delgada⁴⁰ y atlética, esto dado que los japoneses tienen una gran fijación por el buen estado físico que deben poseer, ya que un cuerpo sano se vincula a una mente sana, y una mente sana se vincula a un alma sana, pudiendo así estar en completo equilibrio, lo cual es importante dentro de las religiones que más predominan en Japón. Ligado a ello, el mantener viva la cultura y las tradiciones nunca se queda de lado; dentro de este tipo de mangas nunca falta el arco o capítulo dedicado a los festivales, que varían según el distrito en el cual se realicen. Dependiendo de la seriedad de estos eventos, los personajes ocuparán los *yukatas*, *kimonos*⁴¹ o simplemente irán con ropa casual.

Continuando con el tema de la contextura, es en las mujeres donde se ve un mayor énfasis dado a que se utilizan rasgos exagerados para representar su belleza, como lo son los pechos desproporcionados, piernas largas, caderas anchas, cintura delgada, muslos “gruesos”, pelo largo, lacio y generalmente oscuro. En el ámbito de la personalidad, tienden a ser personajes frágiles, enamoradizos, siempre llevan una sonrisa en la cara, generalmente amables si es que su fin no es el causar desgracias, cuando buscan hacer sufrir a otro personaje (generalmente de sexo masculino) a través de la manipulación y el erotismo, encontrándose este último factor con mayor frecuencia en los mangas pertenecientes al *ecchi*⁴².

40 Todo esto dejando de lado a aquellas personas que son delgadas debido a su mala alimentación por los grandes momentos de estrés que significan los exámenes en los colegios, de ingreso a la universidad, y las jornadas laborales ya que el fracaso no es una opción y siempre se debe apuntar a lo más alto posible.

41 “El kimono está hecho de seda, mientras que el yukata generalmente está hecho de algodón u otras telas ligeras y transpirables.

El yukata se usa generalmente durante la temporada de verano, no así el kimono, el cual tiene más capas y es más pesado para usarse.

El yukata tiene un estilo más casual y es mucho más asequible que un kimono; es por esto que es más fácil para las personas comprar una y usarla de forma más regular.” «Todo Acerca de la Yukata: Kimono Japonés Tradicional De Verano», Matcha, acceso el 18 de junio de 2021, <https://matcha-jp.com/es/4481>.

42 Según la traducción dada por el traductor web www.DeepL.com/Translator, la palabra *ecchi* “proviene de la pronunciación de la letra h, un eufemismo para el sexo. Es la primera letra de HENTAI (pervertido), pero no es una acusación tan fuerte y es similar a acortar “erótico” a “ero”. Era una jerga entre las estudiantes de instituto en los años 50 como forma de describir a los chicos traviesos que pensaban demasiado en el sexo (...). En la década de 1980, el presentador de televisión Akashiya buscaba una palabra para describir el sexo sin sexo, y se decidió por “ecchi”. Patrick Galbraith, *The otaku encyclopedia: an insider’s guide to the subculture of cool Japan* (Tokio: Kodansha International Ltd., 2009), 94.

1.4.2 Anime

Según varios autores y lo que más se ha difundido, podemos decir que la palabra *anime* proviene de la adaptación y abreviación de la palabra en inglés *animation* que en su traducción significa “animación”. Sin embargo, en el libro *Antología del Studio Ghibli* “se sitúa el término anime como una palabra de origen francés [la cual es] animé, que en Japón se usa para definir las películas y las series de animación en general”⁴³.

Sobre el uso de la adaptación de la palabra *animation* Gan nos señala que proviene de una “compleja evolución morfológica” en donde:

“alrededor de 1910, la animación japonesa recibe el nombre de “Sean eiga” –literalmente “películas de líneas dibujadas”–, más tarde se conocerá con el término “Doga” y, finalmente, sobre 1960 pasará a llamarse “animeeshon” –originalmente, アニメーション–, de ahí que se abrevie a anime - アニメ-”.⁴⁴

Otra de las razones por la cual pudo obtener el nombre de anime es del latín *animare* que significa “dar vida”, el cual podría ser la relación más acertada ya que al crear una suma de dibujos con movimientos consecutivos y al establecer una velocidad entre estos, esta suma de dibujos le dan vida a lo que posteriormente es una animación.

En cuanto a las adaptaciones al anime, aparte de tener indudablemente su raíz en los estilos que tienen sus respectivos mangas, estos han sido influenciados

“específicamente por las artes conocidas como Kabuki, sino también por las pinturas en bloques de madera (muy conocidas y utilizadas por la cultura popular). Además, de la cinematografía y fotografía del siglo XX”.⁴⁵

Otra de las características del anime son sus colores de pelo extravagantes, los cuales muchas veces nos dan indicios de la personalidad del personaje, por ejemplo aquellos que tienen cabello rojizo tienden a ser personajes de carácter fuerte o ligados al

43 Horno López, «Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés», 108. Los corchetes son propios.

44 Sheuo Hui Gan, «To Be or Not to Be: The Controversy in Japan over the ‘Anime’ Label», *Animation Studies* 4 (2009): 35–43, <https://journal.animationstudies.org/sheuo-hui-gan-to-be-or-not-to-be-anime-the-controversy-in-japan-over-the-anime-label/>.

45 Analia Meo y Barbara Goldenstein, «Representación de la sociedad actual desde la animación japonesa», (ponencia, 1er Congreso Internacional Viñetas Serias, Biblioteca Nacional, 23-25 de septiembre de 2010), https://www.academia.edu/7848775/Goldenstein_B%C3%A1rbara_and_Meo_Analia_Lorena_2010_Representaci%C3%B3n_de_la_sociedad_actual_desde_la_animaci%C3%B3n_japonesa_I_Congreso_Internacional_Vi%C3%B1etas_Serias_FCS_UBA_.

fuego en el caso de los animes relacionados con la magia; los que tienen pelo rubio generalmente tienen relación a que nacieron en el extranjero o son extranjeros; los que tienen pelo azul/celeste tienden a ser personajes fríos y así un gran etcétera con una gran variedad de colores.

De modo similar a los colores, también cabe destacar los trazos definidos de los dibujos, que fluyen sin ningún cambio a lo largo de la animación, sin siquiera tener algún tipo de “vibración” entre los cambios de cuadro, haciendo que sean animaciones muy fluidas. Una última característica distintiva del animé es su acotado movimiento de la boca el cual sólo hace alusión a movimientos generales y básicos.

1.4.3 Otakus

Tal como pudimos ver muchos son los estereotipos que se utilizan para poder crear la personalidad y el diseño de un personaje, es por esto que después estos estereotipos son consumidos por la comunidad otaku que se dedica a leer manga o a ver anime. Los otakus (オタク) según Torres se pueden definir como:

“Sujetos aficionados o fanáticos de la videoanimación japonesa (un compendio de dibujos animados, cómic, música y videojuegos de origen japonés) los cuales se reúnen en torno al consumo de estos productos, y se relacionan entre sí para la circulación de estos, la organización de actividades o simplemente conocer personas con los mismos gustos”.⁴⁶

Por ende, la cultura otaku es una cultura basada en el consumo de productos provenientes de Japón, inclusive su cultura, junto con todo lo que lleva consigo. Estos, según lo que ven en el manga es lo que intentan adaptar a su vida diaria; a ello nos referimos con la vestimenta, peinados y actitudes. Según lo indagado para este proyecto de título, varios son los jóvenes que se han visto afectados negativamente por no poder cumplir con la forma de vida que sus personajes favoritos poseen, ya que quizás no tuvieron lazos amistosos tan fuertes, no salieron con sus amigos a otros lugares a comer o simplemente pasear, no pudieron tener una relación amorosa en el colegio y por ende no han dado su primer beso o no poseen el físico delgado, de rasgos finos y cuerpo atlético que se muestra en la mayoría de los personajes. Todos estos estereotipos reflejados en el anime y el manga pueden hacer que el lector se desanime al hacer una comparación con la vida que actualmente lleva, afectando así su autoestima.

46 Torres, «Otakus: principios narrativos y perceptivos de la japoanimación», 1.

1.4.4 Cosplay/ Cosplayers

Todos estos rasgos también son llevados por aquellos que practican el cosplay o el crossplay, ya que, tal como señalamos en el marco teórico, al querer disfrazarse de algún personaje, tratan de igualar no solo el aspecto físico, sino también mental, en otras palabras, tratan de representar la forma de actuar del personaje desde todas sus aristas.

Sin embargo, el imaginar que para ser cosplayer uno debe ser delgado y perfecto es clasista y por sobre todo discriminador, ya que nadie tiene el mismo aspecto físico de otra persona y menos el de un personaje ficticio, en donde muchas de sus características son creadas con un propósito meramente estético. No obstante, dentro de la comunidad otaku, como sus mismos compañeros los siguen discriminando si es que no cumplen con todos los “estándares” que se esperan, esto se puede ver reflejado no solo en las convenciones; también se visualiza en las redes sociales, en donde las personas al no estar frente a frente tienden a ser mucho más rudas con sus palabras si es que se trata de alguien que no cumplió con lo que esperaba de otra persona o con la aceptación de aquellos que representan casi a la perfección al personaje.

Sobre esto Giovanni, un cosplayer de 24 años señaló en una encuesta realizada el 17 de noviembre de 2021 que no le da mucha importancia “pero se ve mucho el tema de la crítica hasta en el más mínimo detalle, pero principalmente sobre el físico”, más adelante en una entrevista realizada de manera online⁴⁷, el cosplayer señala que:

“(…) en las redes sociales se da mucho más, así como por ejemplo el mismo tema de Inosuke⁴⁸ (...) yo tengo una cuenta de TikTok en la que subo TikToks y si bien dentro de Latinoamérica, como que igual es super común que la gente agarre como hasta el más mínimo detalle como para criticar, como no sé, ‘ese personaje es un shota, entonces tiene que ser bajito y tú erí’ muy alto pa’ hacerlo’, ‘ese personaje tiene más músculo’, ‘ese personaje (...) tiene el color de ojos de otro color’ y como que justo no tengo ese color de lentes de contacto, entonces se agarran de eso o ‘ese personaje no actuaría así’, igual teniendo en cuenta que dentro de TikTok, a pesar de que tú estás caracterizando un personaje, igual (...) como que lo extrapolas dentro de su carácter determinado”.

Dentro de eso también debemos recordar que existe la ficción de cambiar la personalidad del personaje, pero que muchas veces termina choqueando a las personas y pueden tender a rechazarlo. Siguiendo esa línea, Giovanni señala que una vez realizó un TikTok en inglés de un cosplay de Inosuke Hashibira con la voz del cantante Armando

47 Giovanni, en conversación con la autora, 24 de noviembre de 2021.

48 Personaje perteneciente al manga y posterior anime llamado Kimetsu no Yaiba (鬼滅の刃).

Christian Pérez, más conocido como “Pitbul” y sobre esto nos indica que:

“(…) se ‘viralizó’ (…) dentro de Estados Unidos por el hecho de que el audio estaba en inglés y ahí hubo de todo, como que la gente empezó a leearme porque no era tan musculoso, porque Inosuke no es tan flaco, porque en ese momento tenía una sola espada del cosplay (…), pero en el momento de grabar no podía usar las dos, que la peluca no estaba bien estilizada, que el maquillaje no estaba del todo bien, etc. y ahí sentí como un mayor ataque dentro del mundo del cosplay”.

Es por este tipo de comentarios que muchos se sienten indecisos en si iniciar en el mundo del cosplay o no, pero debemos recordar que principalmente el cosplay es una actividad en la cual no importa la edad, genero, etnia, raza, religión, etc. y lo que más importa es poder disfrutar de una actividad que tiene una forma única y compleja para poder expresarse, ya que no solo importa el personaje con el que te sientes identificado, estudiar su vestuario y performance, sino que también está el traje de por sí, el maquillaje, las pelucas, accesorios, diversos productos para poder modificar el cuerpo y por sobre todo la actitud y las ganas de convertirse en el personaje ya sea para una sesión pequeña en casa o para un gran evento de cosplay.

El punto al que le vamos a dar mayor énfasis de ahora en adelante es al proceso de realización del cosplay, en donde existen tres caminos: uno es el comprar el traje, peluca y accesorios listos por alguna tienda que se dedique a estos, las cuales no solo pueden ser nacionales, sino que también existen grandes tiendas internacionales como lo son DokiDoki, Cospa inc. y UWOWO.

Otro camino posible a seguir es realizar el cosplay con materiales que uno tenga a mano y quizás no tan acordes al diseño original del personaje, pero que se mantengan dentro del diseño del personaje y un último camino y quizás el que toma más tiempo y dinero, pero que da la sensación más satisfactoria es el armar por confección propia y desde cero el cosplay, ya que de esta manera no solo va a quedar ajustado a las medidas que uno tiene, sino que también uno puede elegir todos los materiales que estime necesarios.

También se debe elegir el tipo de cosplay que se va a realizar, existe el cosplay de copyright, el cual intenta replicar un personaje de animé o manga de la manera más exacta posible. El cosplay de trabajo, en el cual se ocupan uniformes de distintos tipos de trabajos en donde el más común es el de los maid coffee y finalmente está el cosplay original, que busca mostrar la perspectiva personal sobre algún personaje u objeto o inventar nuevos diseños a su personaje favorito. Todos estos caminos influyen en gran medida a los procesos posteriores ya que según la comunidad puede haber una gran diferencia entre los materiales.

Siguiendo con el cosplay autoproducido y teniendo en cuenta el tipo de cosplay a realizar, se inicia el proceso de diseño viendo cuál es el presupuesto disponible para el proyecto, evitando así que quede incompleto a futuro y de ahí se sigue con la toma de las medidas, en que es recomendable tener la ayuda de otra persona para obtener las dimensiones exactas.

La búsqueda de referencias del personaje es otra etapa por completar. Para esto se necesitan las 3 o 4 vistas del personaje (frente, espalda y costados) consiguiendo de esta manera que no se pierda ningún detalle del traje, peinado y accesorios. Con esta información ya reunida empieza la etapa de elección de materiales y el tipo de tela que se elija será el primer acercamiento al personaje, ya que no solo se debe pensar en el tipo de traje, sino que también el cosplayer se debe preguntar ¿es opaca o brillante la tela?, ¿es un traje fino o de baja calidad?, ¿es un personaje que pertenece a la elite o es un bandido?. Al moverse el personaje, ¿se ve como un material liviano o uno pesado?, ¿pertenece a alguna época en específico? y lo más importante ¿cuántos metros de tela se necesitarán?.

Ya con los materiales comprados se empieza con el patronaje realizando un molde básico sobre el cuerpo con film, masking tape, un plumón y tijeras. Se dejan las partes como piezas planas y se traspasan a un pliego de papel, se unen las piezas y se prueban sobre el cuerpo, repitiendo el proceso hasta que el cosplayer se sienta conforme y recién en este punto se traspasará el molde a la tela junto con un margen de costura, se unirán las piezas, se probará cómo va quedando y finalmente se obtendrá un traje completo.

Como se puede observar, es un proceso largo que depende mucho del ensayo y error y es por esto que el estado anímico es algo que irá cambiando constantemente, ya que es muy probable que la frustración y el estrés estén presentes. Pero, el hecho de tener en mente que se está haciendo para ser cierto personaje y ver cómo se va armando de a poco el traje (aunque tenga fallas si es la primera vez que una persona aborda esto), es suficiente para luchar con cualquier mal momento y la felicidad que se consigue al ver terminado el traje, probárselo y ver que se está un paso más cerca de “ser” ese personaje es una satisfacción que según varios cosplayers no se puede comparar.

Cuando al final el cosplayer tiene lista la peluca, accesorios, maquillaje, se prueba el traje completo y se ve frente al espejo sabiendo que pudo realizar todo o casi todo lo que tiene puesto y ver que finalmente “es” ese personaje, es muy posible que el orgullo, felicidad y exaltación inunden a esa persona y ese es uno de los sentimientos que se espera poder lograr, el recordar que el cosplay es algo que se debe disfrutar, sin importar la edad mientras se quiera hacer un cosplay del personaje favorito o el que sea, pues aunque se ven muchos jóvenes de entre 15-26 años haciendo cosplay, es una actividad de entretenimiento en el fondo.

Es por esto que en el “pasarlos bien” se debe añadir el arte del hacer uno mismo su cosplay, porque no solo va a estar ajustado al cuerpo propio, sino que también va a tener la mano propia, dando así mayor significado al cosplay, ya que quizás el cosplayer decida agregar algún detalle al traje que no se ve en el anime o manga, rellenando esos vacíos que no aparecen en ningún lado sobre alguna parte del traje y así poner un poco de la imaginación, como puede ser cuando los personajes tienen el pelo muy largo, evitando así que se vean los detalles de la espalda o cuando se ocupa una chaqueta larga sobre los accesorios y capas de ropa interiores.

A pesar de todo el mundo hostil que se puede presenciar en esta práctica, en algunos grupos de la comunidad cosplayer/crossplayer se encuentran reglas claras respecto al tema, prohibiendo todo comentario denigrante hacia la persona y fomentando por sobre todo la empatía con los pares, promoviendo al mismo tiempo el amor por todos los tipos de cosplays/crossplays que puedan existir, como cuerpos diferentes en el mundo.

1.4.5 Movimiento Maker y Do It Yourself

Este proceso de autoproducción del cosplay de parte de los cos-makers que los hace parte del movimiento maker y según Kylie Pepler y Sophia Bender podemos señalar que lo maker:

“consiste en una cultura creciente de creación, diseño e innovación. Un rasgo distintivo del movimiento maker es su mentalidad de “hágalo usted mismo” (o “hágalo con otros”), que reúne a personas en torno a una serie de actividades, como la artesanía textil, la robótica, la cocina, la artesanía en madera, la electrónica, la fabricación digital, la reparación mecánica o la creación; en resumen, hacer casi cualquier cosa.”⁴⁹

Es por esta razón que los cosmakers son una parte fundamental a visualizar dentro del proyecto de título, ya que a partir de sus creaciones logran democratizar la manufactura a pequeña escala, sin depender de las grandes empresas para poder realizar cosplay de un personaje.

Otro de los aspectos a destacar son las comunidades a las que estos pertenecen ya que “hacen, comparten, (..), aprenden, participan, apoyan y están dispuestos a aceptar el cambio”⁵⁰, demostrando el sentido de comunidad y solidaridad al compartir diversos

49 Kylie Pepler y Sophia Bender, «Maker movement spreads innovation one project at a time», *Phi Delta Kappan* 95 (2013): 23, <https://doi.org/10.1177/003172171309500306>.

50 Mark Hatch, *The Maker Movement Manifesto: Rules for Innovation in the New World of Crafters, Hacks and Tinkerers* (New York: McGraw Hill, 2014), http://www.techshop.ws/images/0071821139_Maker_Movement_Manifesto_Sample_Chapter.pdf

tutoriales para la creación de cosplays, apoyarse entre ellos, socializar y responder las dudas que tengan durante su proceso.

Sumado a las cosas que podemos vincular con los cosmakers es que dentro de “la comunidad DIY y el Movimiento Maker, se reconoce la capacidad creativa individual para la creatividad y su habilidad para crear y producir ítems independiente mente del ‘modelo industrial de suministro y demanda’”.⁵¹

Esta actividad es la que se fomentará dentro de quienes estén empezando en el mundo del cosplay o que quieran autoproducir uno, el “reconocer la capacidad creativa individual” y mediante esto infundir seguridad a través de explicaciones detalladas a lo largo del proceso de confección, ya que se ha podido visualizar una baja cantidad de contenido altamente explicativo y que no solo muestre los pasos generales a seguir.

51 Robert Shaw et al., «DIY COMMUNITIES, MANUFACTURING, AND 3D PRINTING», en *Evaluating WMD Proliferation Risks at the Nexus of 3D Printing and Do-It-Yourself (DIY) Communities* (James Martin Center for Nonproliferation Studies (CNS), 2017), 85, <http://www.jstor.org/stable/resrep17539.16>.

2.

Caso de estudio

2.1 Levantamiento de información

Para llevar a cabo este proyecto se realizaron dos encuestas online, una el 12-11-2021 que se dejó abierta durante una semana logrando 21 entradas, en donde un 81% de los encuestados señaló de que se han sentido identificados con al menos un personaje perteneciente al manga y un 85% se sintió identificado con un personaje de anime. Por otra parte, en esta ocasión se constató que sólo un 45% de los encuestados ha utilizado un cosplay alguna vez para distintas situaciones.

La otra encuesta fue realizada 17-11-2021 para 3 cosplayers en específico. Más adelante, durante 4 fines de semana se realizaron entrevistas a 24 cosplayers que asistieron a los eventos de “Akiba Fest”, “ChoKoreto Fest”, “Feria Kawaii” y los cosplayers que atienden en “Katsura Cosplay”. De estos, 16 señalaron que hicieron ese cosplay porque les gustaba el personaje, 5 lo realizaron porque sentían que se parecían, uno porque lo vio, otro porque se le ocurrió y otro simplemente lo utilizó para no pasar tanto calor en el evento al que asistió.

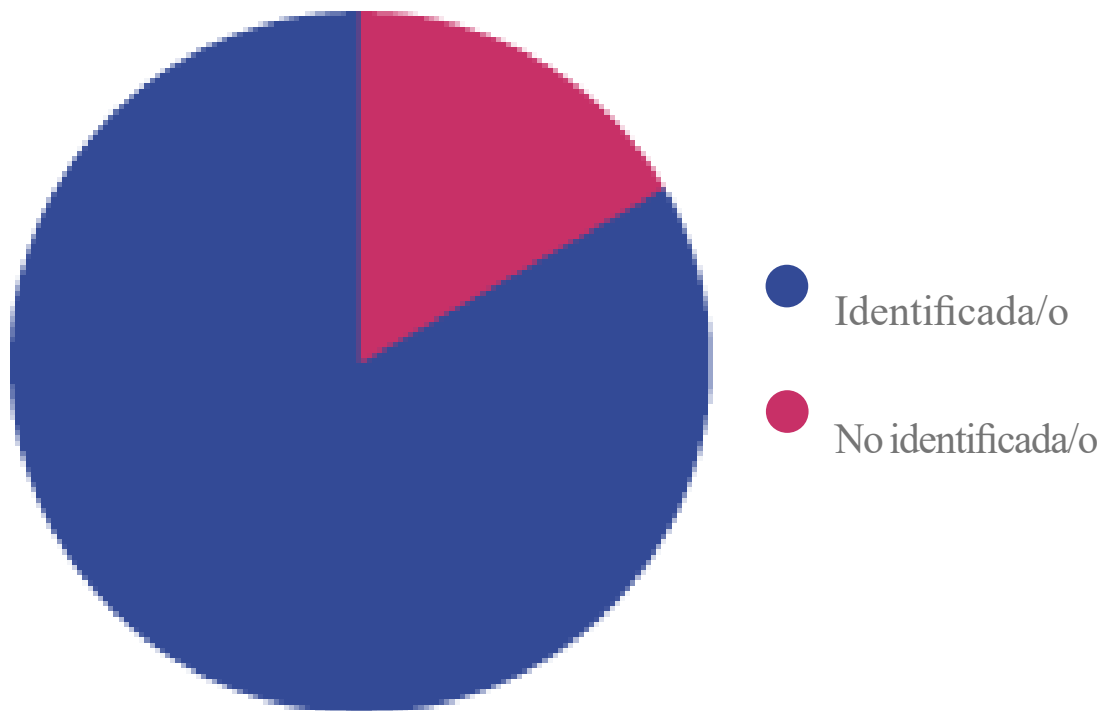


Gráfico 1

Personas identificadas con un personaje de manga.

- Identificada/o
- No identificada/o
- No responde

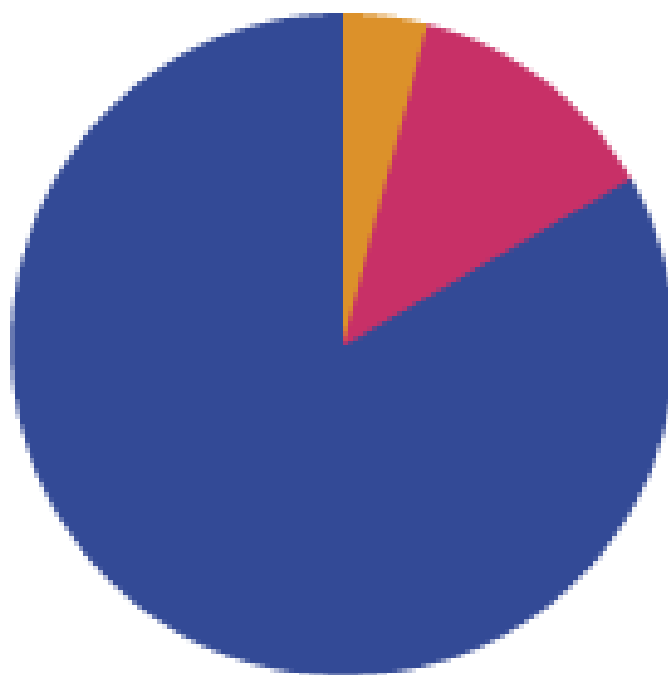
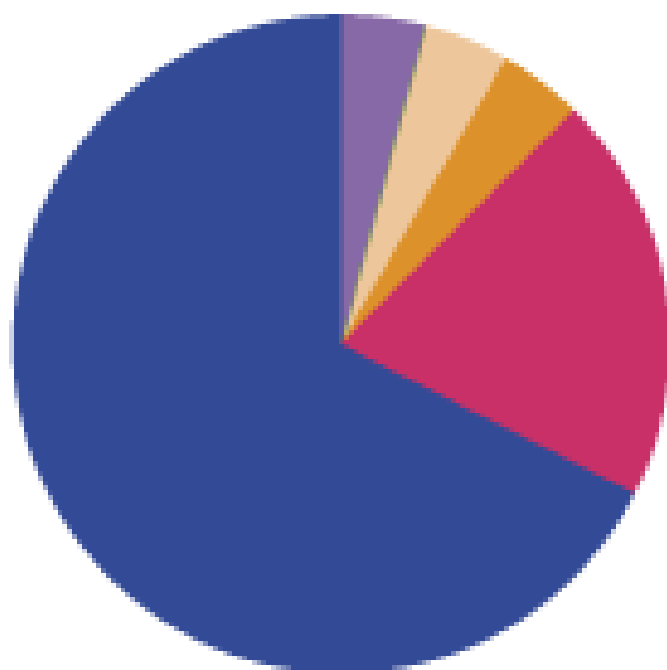


Gráfico 2

Personas identificadas con un personaje de anime.



- Le gusta
- Siente que se parecen
- Lo vió
- Se le ocurrió
- No le daría tanto calor

Gráfico 3

Razón por la que realizaron el cosplay.

2.2 Archivo visual

Cosplayer:	Camila
Registro:	26-03-2022
Evento asistido:	Akiba Fest
Personaje:	Emma Sano
Anime/Manga:	Tokyo Revengers
Tipo de cosplay:	De Copyright
Realización:	Comprado

“Es un personaje que me gusta mucho”
(le gusta su diseño, cómo actúa, todo).





Cosplayer:	Dayanne
Registro:	09-04-2022
Evento asistido:	ChoKoreeto Fest
Personaje:	Mikey
Anime/Manga:	Tokyo Revengers
Tipo de cosplay:	De Copyright
Realización:	Confección propia y comprado

“El de Mikey me gustó mucho desde que ví el animé y el manga, me gusta la personalidad que tiene, no lo sé, a veces puede ser un poco, algo infantil y a veces como más... como es realmente”.

Cosplayer:	Alejandra
Registro:	26-03-2022
Evento asistido:	Akiba Fest
Personaje:	Senju
Anime/Manga:	Tokyo Revengers
Tipo de cosplay:	De Copyright
Realización:	Comprado

“Me gusta mucho y siento que me parezco un poco como físicamente al personaje”

(Trató de adaptar lo mejor posible al personaje).





Cosplayer:	Mau
Registro:	26-03-2022
Evento asistido:	Akiba Fest
Personaje:	Kazutora Hanemiya
Anime/Manga:	Tokyo Revengers
Tipo de cosplay:	De Copyright
Realización:	Comprado

Trató de parecerse lo más posible pero se le rompió el lente de contacto. Es su cosplay nº19 aproximadamente.

Cosplayer:	Valeria
Registro:	26-03-2022
Evento asistido:	Akiba Fest
Personaje:	Mega-Banette
Anime/Manga:	Pokémon
Tipo de cosplay:	Original
Realización:	Confección propia



“La tela era porque este es un pokémon fantasma, entonces pegaba más que tela más opaca, que tela más brillante”.





Cosplayer:	Nini
Registro:	26-03-2022
Evento asistido:	Akiba Fest
Personaje:	Kuroo Tetsurou
Anime/Manga:	Haikyū!!
Tipo de cosplay:	De Copyright
Realización:	Confección propia y comprado

“Lo compré, pero la peluca sí me tardé mucho tiempo estilizandola y más que todo el maquillaje también”.

Cosplayer:	Miu
Registro:	26-03-2022
Evento asistido:	Akiba Fest
Personaje:	Oikawa Tooru
Anime/Manga:	Haikyū!!
Tipo de cosplay:	De Copyright
Realización:	Confección propia y comprado

“Siento que mi personalidad se parece mucho a la de él”.





Cosplayer:	Charly
Registro:	26-03-2022
Evento asistido:	Akiba Fest
Personaje:	Kageyama Tobio
Anime/Manga:	Haikyū!!
Tipo de cosplay:	De Copyright
Realización:	Confección propia y comprado

“Me gusta, porque me gusta su estética”.

Cosplayer:	Javiera
Registro:	26-03-2022
Evento asistido:	Akiba Fest
Personaje:	Tsukishima Kei
Anime/Manga:	Haikyū!!
Tipo de cosplay:	Original
Realización:	Comprado

“Me gusta y está entre uno de mis personajes favoritos y era como el más fácil”.





Cosplayer:	Olivia
Registro:	26-03-2022
Evento asistido:	Akiba Fest
Personaje:	Giorno Giovanna
Anime/Manga:	JoJo no Kimyō na Bōken
Tipo de cosplay:	Original
Realización:	Comprado

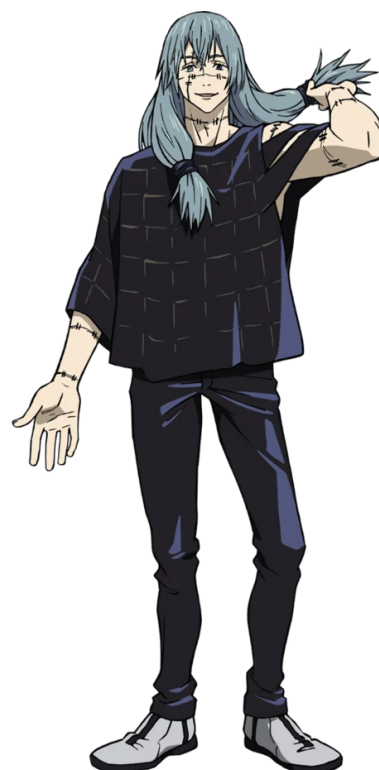


“Vi un nendoroid en que a mi personaje le ponían un traje de maid, entonces soy Giorno Giovanna, tengo la peluca de Giorno, pero tengo el traje de maid puesto”.

Cosplayer:	Valentina
Registro:	26-03-2022
Evento asistido:	Akiba Fest
Personaje:	Mahito
Anime/Manga:	Jujutsu Kaisen
Tipo de cosplay:	Original
Realización:	Confección propia y comprado

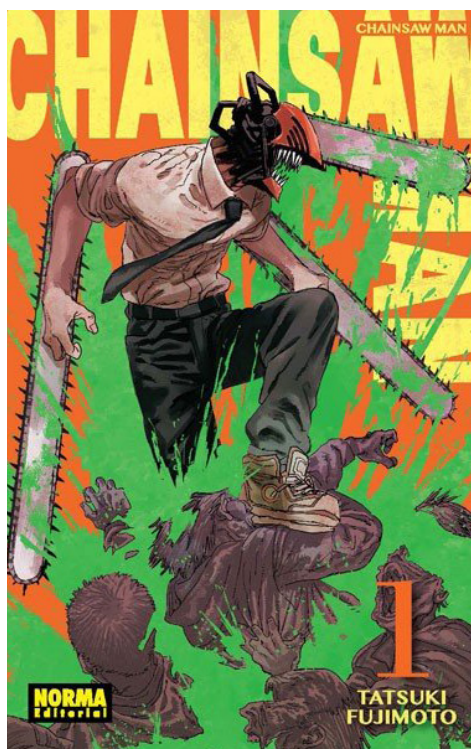
“Se me dio la oportunidad y dije ‘a weno, si se puede, hacerlo nomás’”.

“El traje (original) (...) y todo eso lo estoy haciendo yo con máquina de coser porque no hay plata y decidí venir con el traje (de maid) porque se me ocurrió”.





Cosplayer:	Vicente
Registro:	09-04-2022
Evento asistido:	ChoKoreeto Fest
Personaje:	Denji
Anime/Manga:	Shainsaw Man
Tipo de cosplay:	De Copyright
Realización:	Confección propia



“Compré todos los materiales y lo hice de cero, no ví ningún tutorial ni nada, este es el primer traje que hago sin ver ningún tutorial”.

Cosplayer:	Mei
Registro:	26-03-2022
Evento asistido:	Akiba Fest
Personaje:	Makima
Anime/Manga:	Chainsaw man
Tipo de cosplay:	De Copyright
Realización:	Confección propia

“El traje lo hice en su mayoría a excepción de la peluca y los lentes que los compré”.





Cosplayer:	Camila
Registro:	09-04-2022
Evento asistido:	ChoKoreeto Fest
Personaje:	Makima
Anime/Manga:	Chainsaw Man
Tipo de cosplay:	De Copyright
Realización:	Comprado

“La verdad es que me llamó la atención en el momento en que la vi, es una personaje demasiado imponente y para lo que llevo ya de ella, no sé, me encanta demasiado y quiero seguir descubriéndola y seguir perfeccionando el mismo cosplay”.

Cosplayer:	Francisca
Registro:	26-03-2022
Evento asistido:	Akiba Fest
Personaje:	Power
Anime/Manga:	Chainsaw Man
Tipo de cosplay:	De Copyright
Realización:	Confección propia

“Me gusta mucho, sobre todo la apariencia, además no es tan difícil de hacer”.





Cosplayer:	Roberto
Registro:	26-03-2022
Evento asistido:	Akiba Fest
Personaje:	Tanjiro Kamado
Anime/Manga:	Kimetsu no Yaiba
Tipo de cosplay:	Original
Realización:	Comprado



“Empecé de a poco a comprarme partes del cosplay y terminé así”.

“Traté de que fuera lo más parecido al original”.

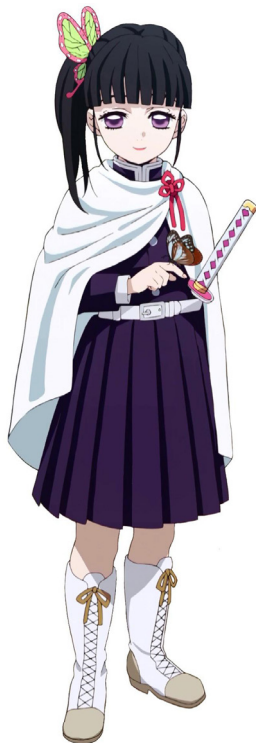
Cosplayer:	Naguito
Registro:	09-04-2022
Evento asistido:	ChoKoreeto Fest
Personaje:	Muichiro Tokito
Anime/Manga:	Kimetsu no Yaiba
Tipo de cosplay:	De Copyright
Realización:	Confección propia y comprado

“Me gustaba demasiado y dije ‘oh yo quiero hacer de ese’, me gustaba su personalidad y diseño”.





Cosplayer:	Agustina
Registro:	26-03-2022
Evento asistido:	Akiba Fest
Personaje:	Kanao
Anime/Manga:	Kimetsu no Yaiba
Tipo de cosplay:	Original
Realización:	Confección propia y comprado



“Lo compré pero mi mamá me ayudó a hacer algunos detalles, cortar la capa...y la tela era la más parecida...había hecho una (mariposa) pero no me salió así que decidí comprarla”.

Cosplayer:	Donnoban
Registro:	26-03-2022
Evento asistido:	Akiba Fest
Personaje:	Chika Fujiwara
Anime/Manga:	Love is war!
Tipo de cosplay:	De Copyright
Realización:	Confección propia y comprado

“Me gusta mucho el anime y me gusta mucho el personaje”.





Cosplayer:	Pelusa
Registro:	09-04-2022
Evento asistido:	ChoKoreeto Fest
Personaje:	Iruru
Anime/Manga:	Kobayashi-san chii no maid dragon
Tipo de cosplay:	De Copyright
Realización:	Confección propia y comprado



“El armazón (de la cola) es de tela relleno como con de esta espuma y los anillos son de goma eva forrados en yeso y por encima pintura jeje”.

Los cuernitos ,“con una pelotita de estas como de plumavit y lo rellené con esta masa de foam moldeable y unos pinches para poder afirmarlos”.

3.

El proyecto

3.1 Descripción

El proyecto busca la creación de diversos capítulos tipo tutorial en el cual, acompañado de diversas láminas animadas, se busca explicar paso a paso la creación de un sailor fuku inspirado en el que utiliza Usagi Tsukino en el manga y posterior anime *Sailor Moon*.

Para esto, los videos de inicio y cierre del capítulo se realizarán utilizando el cosplay de Irumi, quien será la mascota del canal y por ende una parte reconocible de este. Otra de las razones por la cual se decidió hacer el cosplay de la mascota, es porque si se mostraba la estudiante dando la bienvenida, no se vería una relación directa entre la mascota del proyecto y quién daría la introducción al capítulo, creando confusión en el espectador.

Sobre el contenido de los capítulos, se crearán diversas láminas animadas que explicarán paso a paso la creación de los moldes y toma de medidas; otros detalles como el proceso de confección, elección de puntada y cambios de hilo en la máquina, se irán explicando en videos con enfoque primerísimo primer plano, ya que de esta manera se podrá visualizar todo el contenido como si el espectador lo estuviese realizando, sumado al hecho de que con este tipo de enfoque no se perderán detalles como lo puede ser en una vista de costado en que la mano tapanía cómo se cose en la máquina.

3.2 Objetivos

3.2.1 General

Vincular conocimientos del diseño de vestuario, diseño industrial y nuevos medios a través de un proyecto de creación audiovisual.

3.2.2 Específicos

- Recopilar información sobre el anime, manga, comunidad otaku y sobre la práctica del cosplay.
- Analizar y clasificar la información obtenida en el proceso.
- Establecer las principales tipologías del mundo cosplay.
- Desarrollar una propuesta de diseño en torno a la creación de un sailor fuku.
- Evaluar la respuesta de una audiencia afín a los contenidos mostrados.

3.3 Pregunta de investigación

¿De qué forma se representa visualmente el cosplay dentro de la comunidad otaku?

3.4 Hipótesis

Debido a cómo funcionan las industrias culturales, el softpower y por sobre todo el “Cool Japan” se explicita que el manga y animé de origen japonés, buscan reflejar y demostrar a través de sus imágenes, textos y merchandising, la cultura y la imagen que se quiere promover al mundo exterior sobre lo que es Japón y lo que significa ser japonés. Los fans al apropiarse de los estereotipos presentes en el manga, los adaptan a su estilo de vida con el fin de expresar no solo una estética (vestimenta, códigos de dibujo, maquillaje, etc.), sino una forma de pensar y una forma de ser, dentro del ámbito del cosplay y el crossplay. No conformes solo con adorar a un personaje, deciden ir un paso más allá e interpretar a los personajes con los que se sienten identificados mediante el diseño de vestuario por parte de los cosmakers y el diseño industrial en los propmakers, para así lograr una réplica exacta o la visión propia que quieran dar del personaje representado.

3.5 Metodología

La metodología que se utilizará en este proyecto de título es de carácter cualitativo, basado en la investigación acción y la etnografía, ya que se busca obtener mediante el trabajo de terreno y entrevistas la apreciación de diversos cosplayers sobre el por qué realizan un cosplay, cuáles son sus necesidades, cuál es una posible solución y finalmente obtener apreciaciones sobre el capítulo subido a internet.

Para la realización de esto se utilizarán diversas herramientas, como lo son las encuestas de pregunta abierta, preguntando cómo los jóvenes llegaron al mundo del cosplay/crossplay, su experiencia en este movimiento y su experiencia con la autogestión. Entrevistas en terreno, consultando sobre los cosplays que están utilizando y las razones por las cuales lo deciden ocupar, sumado a cómo confeccionaron el traje en el caso de que lo hicieran.

3.6 El usuario

El usuario pensado para esta guía son los jóvenes de entre 16 y 30 años ya que es el promedio de edades en que más se mueve la escena del cosplay/crossplay local, perteneciente a la Región Metropolitana.

3.7 El contexto

El contexto en el cual se va a mover la investigación son las convenciones de anime realizadas durante los fines de semana en la Región Metropolitana.

3.8 Antecedentes y Referentes

Para la recolección de antecedentes y referentes se revisaron distintos proyectos que sirven como ejemplo para la realización de animaciones, diálogo, confección, narrativa visual y el tratamiento del contenido.

Kamui Cosplay

Es un emprendimiento creado en el año 2003 por Svetlana y Benni, en el cual “juntos ocupan la mayor parte de su tiempo construyendo trajes y accesorios de sus juegos favoritos, anime o películas. Aman compartir su experiencia y conocimiento de elaboración con el resto de la comunidad a través de sus libros, videos, posteos de blog y tutoriales”⁵².

Su sustento se ha creado a partir de la venta del material que crean, aportes de Patreon y colaboraciones con distintas series y juegos. Dentro de los primeros tutoriales que suben a su canal de YouTube se encuentra el video que lleva por título “How to create Armor Patterns (for costumes)”⁵³, en el que de manera simple enseñan producir un patrón de film transparente, cinta de enmascarar, un plumón y tijeras. Resulta interesante cómo con pocos recursos se puede crear un molde y es por esto que, de acuerdo al antecedente señalado, para la elaboración del sailor fuku se utilizará este método en la base de la blusa y mangas, sin embargo, la confección de ésta no se realizará tal como explica Svetlana (ceñido al cuerpo)⁵⁴, sino que mientras se coloca el plástico y el masking, irá separando el torso del molde, consiguiendo así que sea más fácil el confeccionar un patrón.



Imagen 2

Frame capturado del capítulo
“How to create Armor Patterns (for costumes)”



Imagen 3

Frame capturado del capítulo
“Nergigante Armor Cosplay Pt. 1-
Monster Hunter World”

52 «About Kamui Cosplay», Kamui Cosplay.com, acceso el 12 de octubre de 2022, <https://www.kamuicosplay.com/about/>.

53 «How to create Armor Patterns (for costumes)», YouTube, acceso el 30 de noviembre de 2022, https://www.youtube.com/watch?v=M_r2IKnovyI&t=17s.

54 «Nergigante Armor Cosplay Pt. 1- Monster Hunter World», YouTube, acceso el 30 de noviembre de 2022, https://www.youtube.com/watch?v=U-I3icwb_pE&t=26s.

Rachel Maksy

Cosplayer que inició su canal de YouTube hace seis años y en sus videos utiliza la temática vintage, recreando vestimentas de distintas épocas, confección de ropa, creación de cosplays y compartiendo contenido de su vida diaria. De sus blogs se tomará de referencia el diálogo entablado y el mostrar las fallas dentro del proceso de elaboración o como señala para una entrevista realizada para The Patriot Ledger:

“muchacha gente me ha dicho que es muy refrescante el observar los errores y el estrés de un proyecto en mis videos. Trato de mantener una expectativa realista de que no todo lo que hagas será lo mejor que hagas”⁵⁵.

Otra de las referencias a tomar es el cómo intenta explicar la creación del proyecto a través de la realización de un dibujo con tinta⁵⁶, ya que tal como expresa Paul Klee en su “Credo del creador”: “el arte no reproduce lo visible; hace visible”⁵⁷, permitiendo concretizar y esquematizar, favoreciendo la expresión con suma precisión.

El arte es el componente visible del espíritu del contenido al expresar los elementos formales, articulándolos y favoreciendo su expresión de manera equitativa. Es por esto que al representar la creación de los moldes se utilizarán animaciones creadas en After Effects, las cuales explicarán paso a paso la confección del traje.



Imágenes 4 y 5

Frames capturados del capítulo

“One Day Make: Autumn Leaves Dress!”.

55 «‘Document the chaos’: Love of fiction, costumes rockets South Shore woman to internet fame», The Patriot Ledger, acceso el 30 de noviembre de 2022, <https://www.patriotledger.com/story/news/2022/09/03/kingston-native-rachel-maksy-youtube-and-instagram-sensation/7951655001/>.

56 «One Day Make: Autumn Leaves Dress!», YouTube, acceso el 30 de noviembre de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=Fu9SQ7gMZV8&t=144s>.

57 Paul Klee, El Credo del creador (1920), 55.

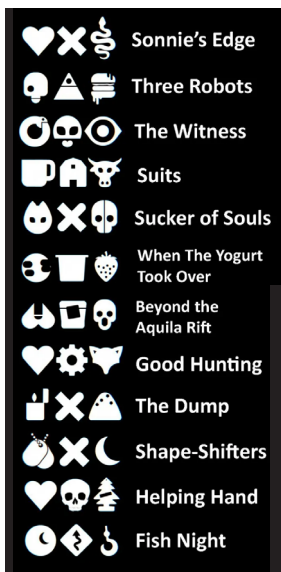


Imagen 6

Muestra de los íconos utilizados durante la primera temporada de la serie.

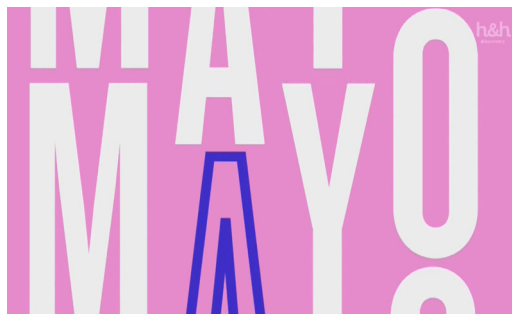
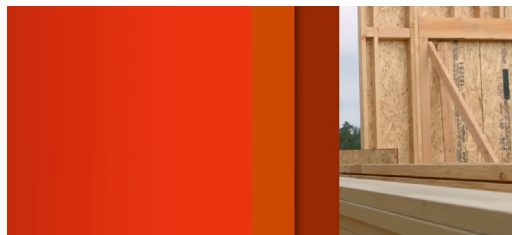
Love, Death & Robots

Serie animada de tres temporadas producida por la plataforma de streaming Netflix. Sus capítulos están principalmente enfocados a personas mayores de 18 años, ya que dentro de sus generos se puede encontrar el terror, la animación para adultos, el humor negro, la ciencia ficción y el gore.

De estas series se tomará el antecedente del “contador” que conceptualiza mediante tres íconos los temas que se van a tratar en el capítulo, algo que en el proyecto se utilizará para la animación intermedia del video, colocando once íconos que hacen referencia al diseño de vestuario, es decir, agujas, hilo, tijeras, descosedores, etc.

Animaciones del canal Discovery Home & Health

Canal dirigido al público femenino con programas relacionados al diseño del hogar, salud, belleza y cocina. Para la muestra de sus programas en el espacio publicitario⁵⁸ hacen uso de diversas animaciones con texturas, colores vivos, juegos de tamaño y saltos rítmicos, algo importante al mostrar motion graphics; es por esto que se tomará como referencia el ritmo de las animaciones, ya que estas van a un ritmo dinámico, pero no lo suficientemente rápido como para que no se entienda el contenido o los recursos animados, otra de las razones por la cual se toman de referencia estas animaciones es porque transmiten vigor y alegría, este último es uno de los conceptos con los cuales se conformó el personaje de Iruí, creando de esta manera una unión entre el contenido juvenil y la personalidad del personaje.



Imágenes 7 y 8

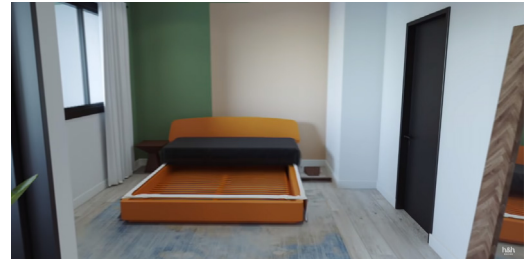
Frames obtenidos del spot “En Mayo, llega lo nuevo a Discovery Home & Health”.

58 «En Mayo, llega lo nuevo a Discovery Home & Health», YouTube, acceso el 30 de noviembre de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=RcgmmUOK2W0>.

Programas de remodelación de casas

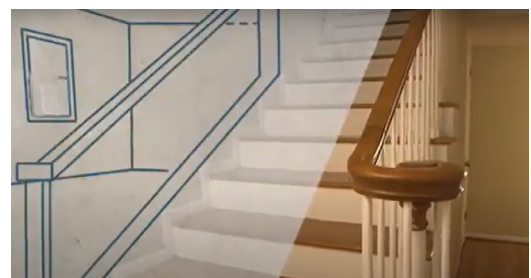
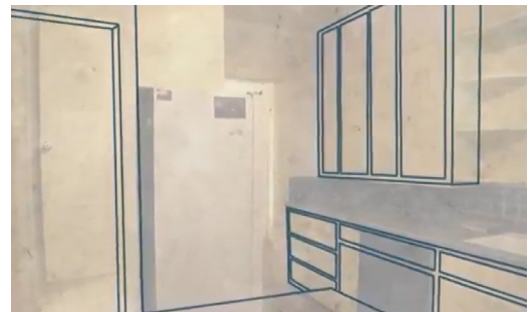
Programas estadounidenses que muestran las distintas razones por las que deben remodelar una casa. Dentro de estas series se puede encontrar “Hermanos a la obra”, quienes al momento de explicar la remodelación de la estructura del hogar y el diseño de interiores ocupan el recurso de la animación 3D⁵⁹, mostrando colores, tramas, volumen y distribución del espacio. De este programa televisivo se tomará como antecedente el uso de texturas para mostrar el principal material a trabajar que es la tela.

Otro de los programas es “Renovación en pareja”; dentro de los capítulos, las explicaciones de cambio de estructura se realizan mediante dibujos animados⁶⁰ y las animaciones del diseño del interior se producen con un software 3D. De este programa se tomará como antecedente los trazados que muestran los cambios a realizar en esqueleto de la casa, los cuales hacen una seña al dibujo manual de un plano, algo que llevado al proyecto, sería el trazar los moldes en un pliego de papel y el marcar medidas en las piezas de tela, consiguiendo de esta manera el mostrar de forma lúdica un proceso básico dentro de la confección de vestuario.



Imágenes 9 y 10

Frames obtenidos del capítulo “¡Jonathan el destructor de paredes! | Hermanos a la obra: Desafío | Discovery H&H”.



Imágenes 11 y 12

Frames obtenidos de uno de los capítulos de “Remodelación en pareja”.

59 «¡Jonathan el destructor de paredes! | Hermanos a la obra: Desafío | Discovery H&H», YouTube, acceso el 30 de noviembre de 2022, https://www.youtube.com/watch?v=-bM_rukAldo&t=71s.

60 «Remodelación en pareja», YouTube, acceso el 30 de noviembre de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=ZBgPv2DrUL0&t=1142s>.

3.9 Desarrollo inicial de la propuesta

3.9.1 Primeras pruebas de formato y contenido

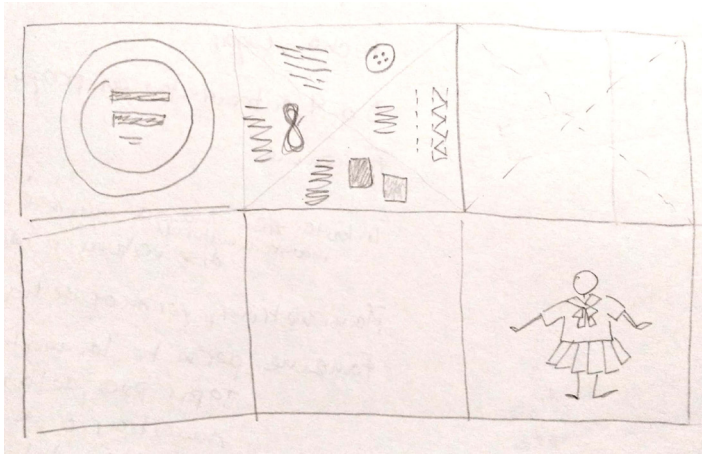


Imagen 13

5-04-2022

Bosquejo de formato y orden de contenidos en estilo fanzine.

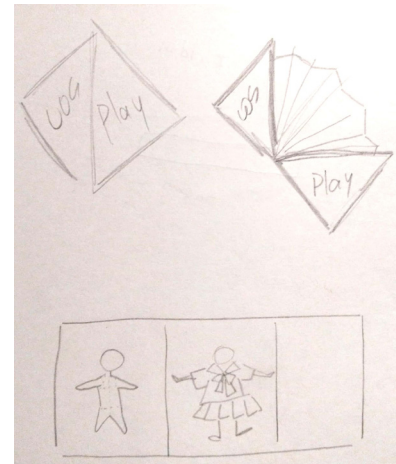


Imagen 14

15-04-2022

Bosquejo de formato acordeón y orden de contenidos con vestimenta.

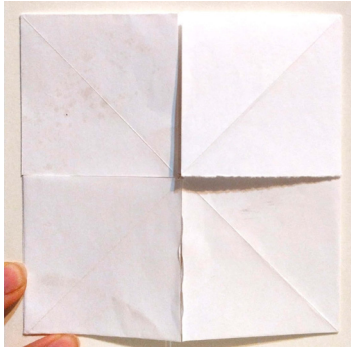


Imágenes 15, 16, 17 y 18

15-04-2022

Bosquejos de guía ilustrada paso a paso.

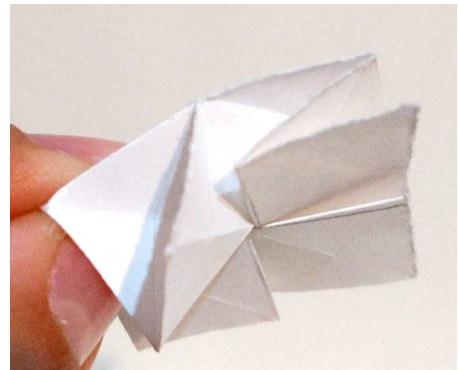
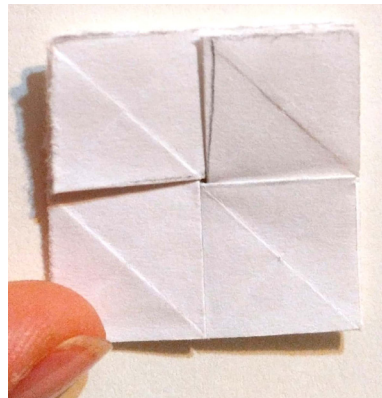
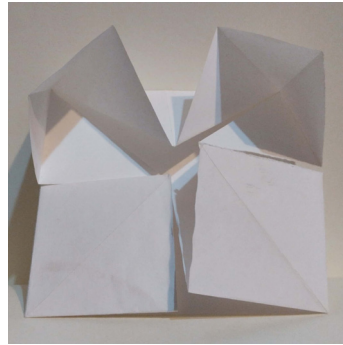
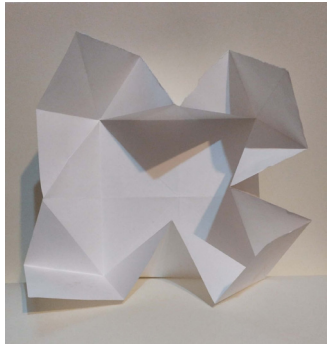
- 1) Envolverse en film.
- 2) Crear base de la figura con papel de enmascarar o scotch.
- 3) Marcar diseño de la prenda, medidas de molde y marcas de alineación.
- 4) Cortar parte delantera y trasera del molde, preferentemente con la ayuda de otra persona para no salir lastimado.



Imágenes 19, 20 y 21

19-04-2022

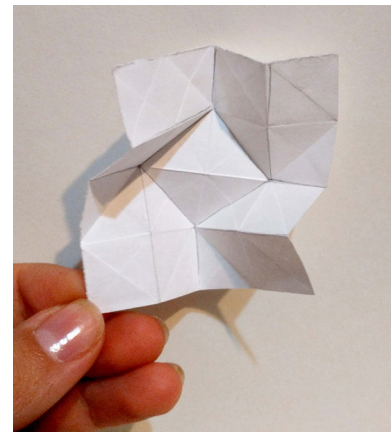
Prueba de plegable cuadrado.

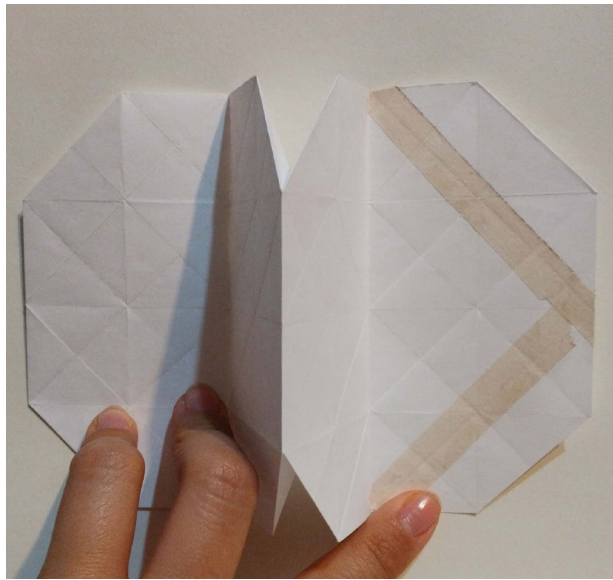
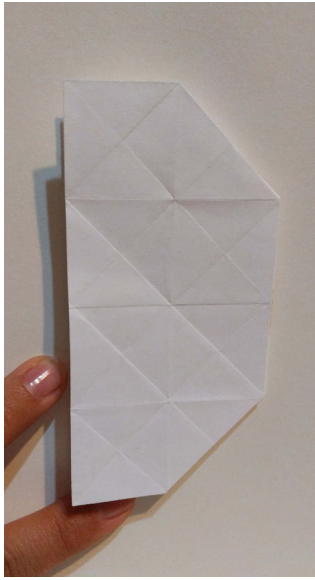


Imágenes 22, 23 y 24

19-04-2022

Prueba de plegable cuadrado.





Imágenes 25, 26 y 27

19-04-2022

Prueba de plegable tipo acordeón.

3.9.2 Diseño de personaje para el tutorial



Imágenes 28 y 29

18-04-2022

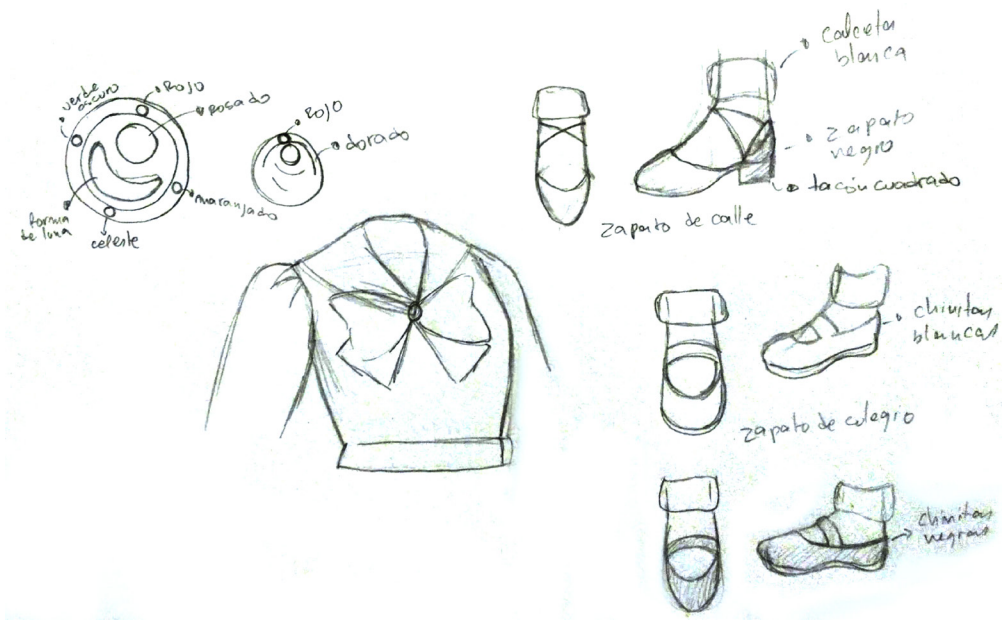
Sketch básico junto a la aplicación de color y expresiones.

Ya que la escena en la que se va a mover el tutorial es perteneciente al mundo del anime y el manga se intentó replicar este estilo para el diseño del personaje.

El estilo será con las proporciones de un “chibi” o personaje pequeño, tierno y de apariencia joven como lo puede ser Chibiusa proveniente de Sailor Moon.

Su personalidad se definió como alegre, divertida, curiosa, segura y extrovertida, elementos que se hacen notar en su extravagante color de pelo, un pinche poco usual de ver, su pose y el “ahoge”, que es el mechón de pelo que sale de la parte superior de su cabeza. Este elemento dentro del anime y manga permite expresar el estado de ánimo del personaje a través de las posiciones que va tomando.





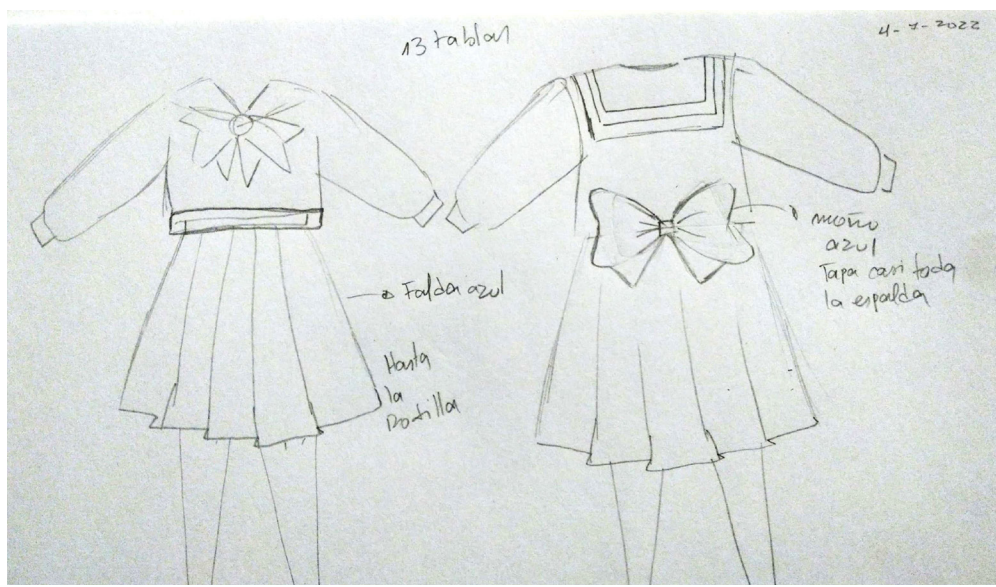
Imágenes 30 y 31

04-07-2022

Rediseño del traje

Bosquejos del traje completo basado tanto en el uniforme que se presenta en el animé de Sailor Moon como en su manga.

Dado a que en el anime se mostraban 3 tipos distintos de calzado en el primer capítulo, se decidió utilizar el calzado que aparece en el manga, el cual consta de un zapato de tacón bajo con una correa cruzada en forma de "x". Este calzado se repite tanto en exteriores como dentro del colegio.



Imágenes 32, 33 y 34

04-07-2022

Boceto, traspaso a digital, aplicación de color y referencia.

Ya que el sailor fuku que se va a realizar está hecho en base al que se utiliza en Sailor Moon, para reforzar la idea de pertenencia se colocó al personaje con una pose similar a la pose característica que realiza Usagi Tsukino al realizar la transformación a Sailor Moon.

El prisma lunar aún no se tiene definido si es que se va a incluir dentro de la confección del cosplay, por lo que dentro de la ilustración se dejó como un accesorio dorado en el moño rojo.



3.9.3 Creación de la marca

Imágenes 35 y 36

9-06-2022

Exploración de posible diseño.

El nombre dado es la desagregación de la palabra cosplay el cual es “costume play” y ya que el proyecto busca la creación propia, se pensó en un texto escrito a mano y pequeños detalles que hacen referencia al diseño de vestuario como lo es el pespunte.

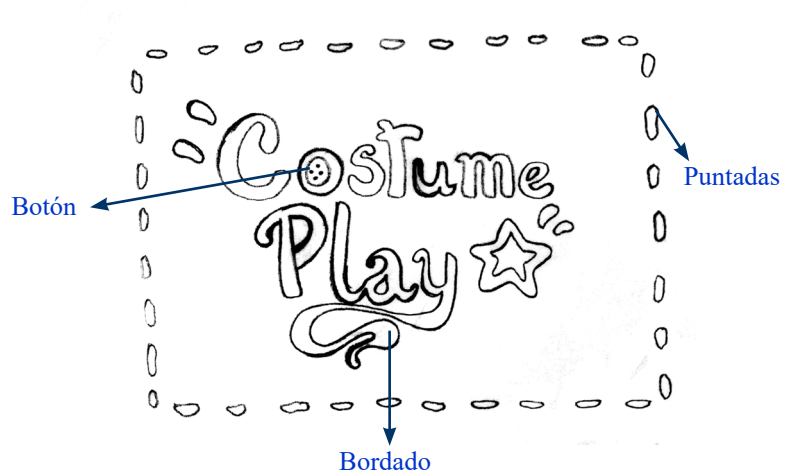
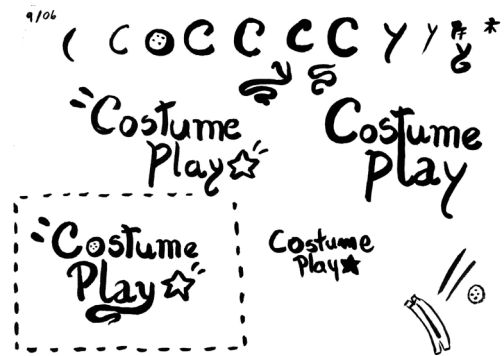


Imagen 37

11-07-2022

Aplicación de color en base a los que utiliza Usagi en su vestimenta sumado a la textura de bordado para dar referencia a lo maker.

Imágenes 38 y 39

12-10-2022

Exploración de un nuevo nombre

Para la elección del nombre se tradujeron al japonés distintos objetos que se utilizan o crean en la confección de vestuario, eligiendo finalmente la palabra “Iruí” la cual se traduce como “ropa”, esto por su entonación junto a la palabra “cosplay”, facilidad de pronunciación y por la entonación sumada al “-chan”, agregativo que muestra una forma cariñosa hacia alguien de menor edad o de sexo femenino.

Hotsure
Hasami-→tijeras
Mishin
Hari
Sureddo
Nuno
Tsugime
Nui
Iruí-→ropa
Isho-→vestimenta



Imágenes 40 y 41

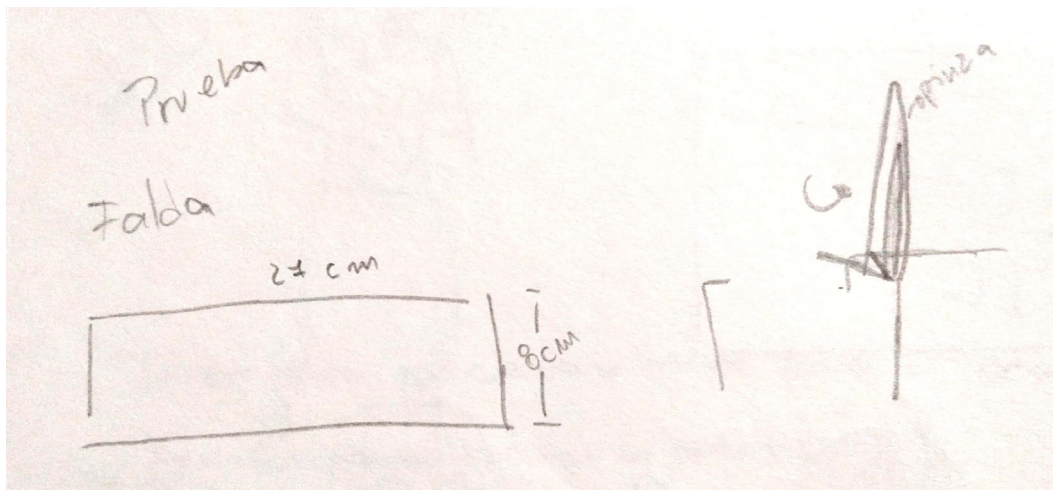
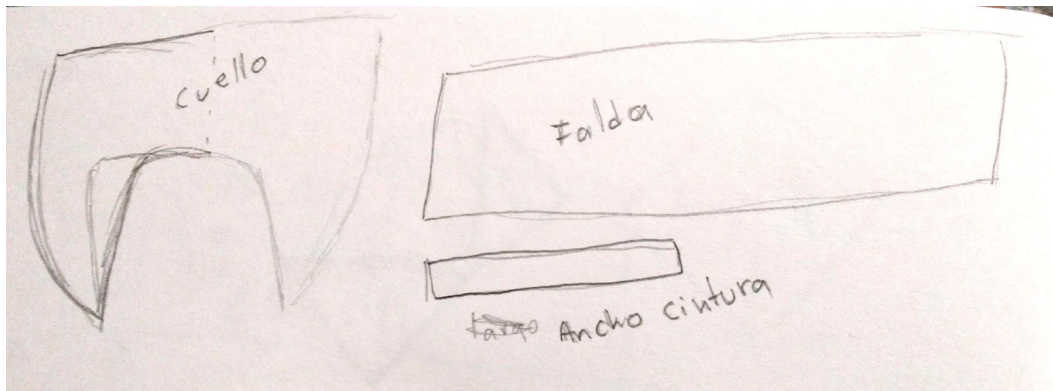
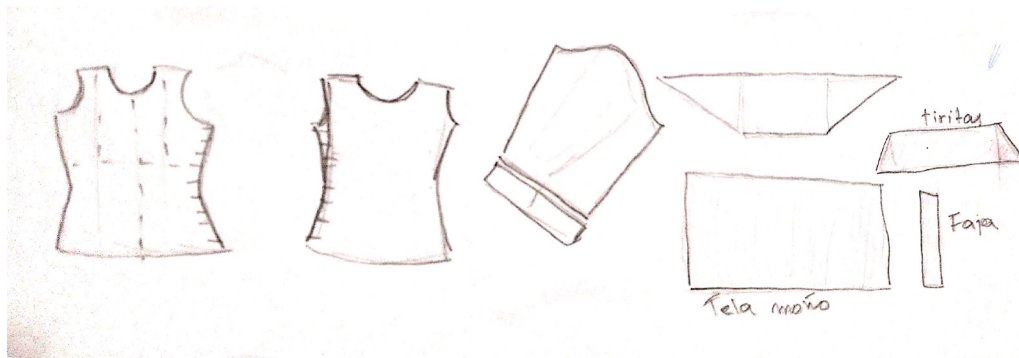
12-10-2022

Exploración tipográfica

Para la elección de la tipografía, se pensó en los conceptos amable, juvenil y divertido, los cuales serían más fáciles de representar con una tipografía redonda, sin serifas, que además fuera de lectura fácil sobre un fondo texturizado.



3.9.4 Prueba de patronaje en miniatura



Imágenes 42, 43 y 44

19-04-2022

Bocetaje de piezas.



Imágenes 45 y 46

25-04-2022

Base de molde con film y masking tape.

Se probó sobre una muñeca Barbie el cómo podría funcionar la modificación de un molde ajustado al cuerpo al molde de la blusa.

Las proporciones exageradas de la muñeca permitirán visualizar de mejor manera aquellas modificaciones que se se tendrán que realizar con posteridad en el molde de papel.



Imágenes 47 y 48

Bocetaje del contorno de cuello, ancho de hombros, contorno de busto, contorno de cintura, ancho de caderas y escote.



Imágenes 49 y 50

Aplicación de color a talle delantero y talle trasero.

- Altura de busto
- Ancho de pecho
- Centro de torso
- Escote
- Contorno de busto
- Contorno sisa
- Contorno de cintura
- Contorno de cadera



Imágenes 51, 52, 53 y 54

Agregado de otras medidas.

— Ancho de hombro

— Ancho de espalda



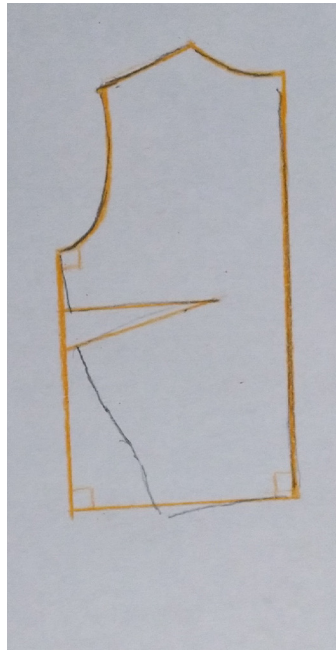
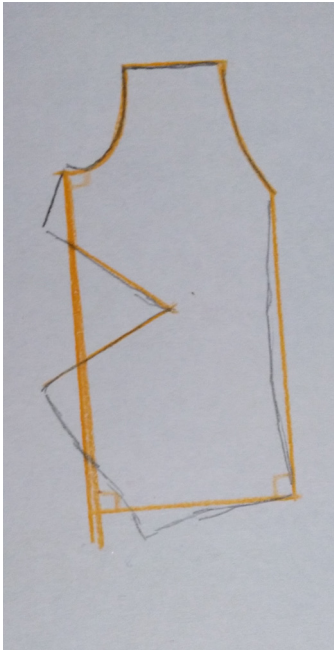
— Centro de espalda

⊕ Separación de talles



Imagen 55

Separación de partes.



Imágenes 56, 57 y 58

Obtención de piezas planas, calco de la mitad de los moldes frontal y trasero y dibujo de piezas rectas.

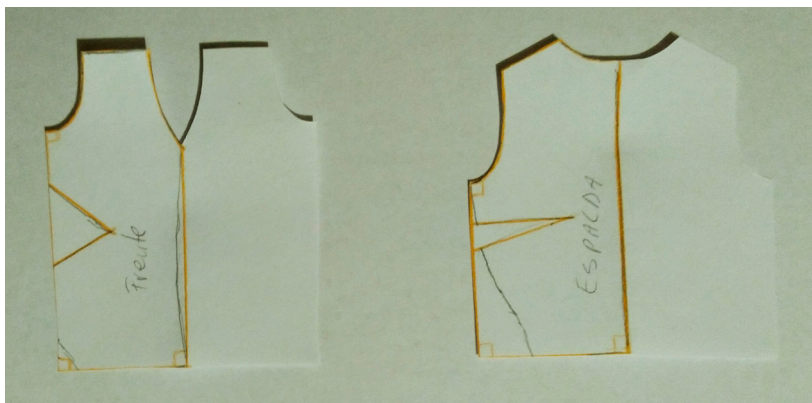
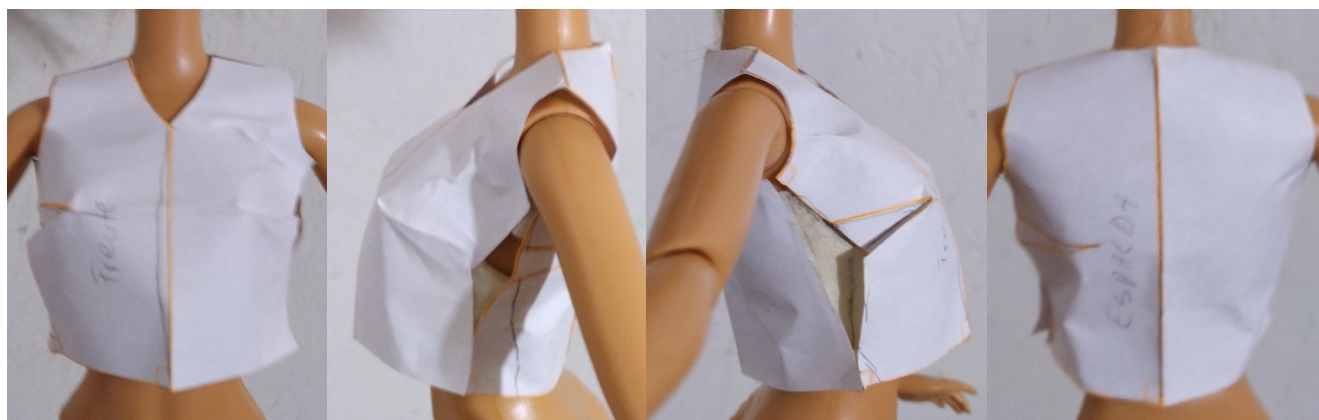


Imagen 59

Obtención de primeros moldes.



Imágenes 60, 61, 62 y 63

Prueba de los moldes sobre la muñeca y observación de los errores que se crearon en el patrón.

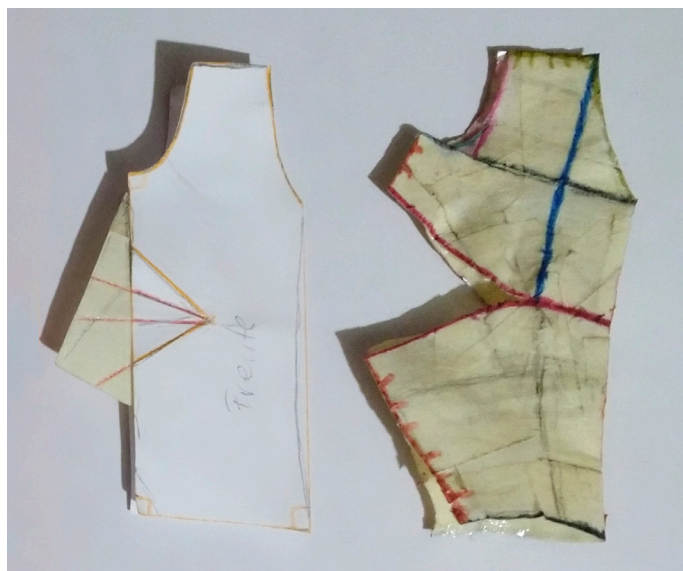


Imagen 64

Rediseño del molde frontal agregando una diagonal.

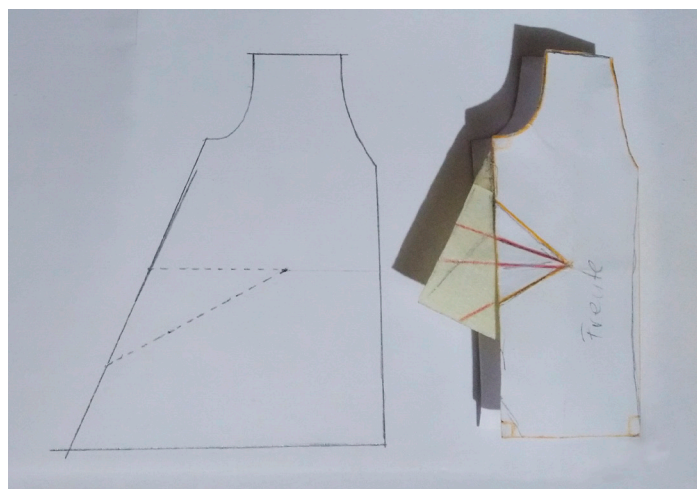


Imagen 65

Traspaso en limpio de los cambios.



Imagen 66

Comparación de moldes y ajustes establecidos para poder conseguir un buen diseño.

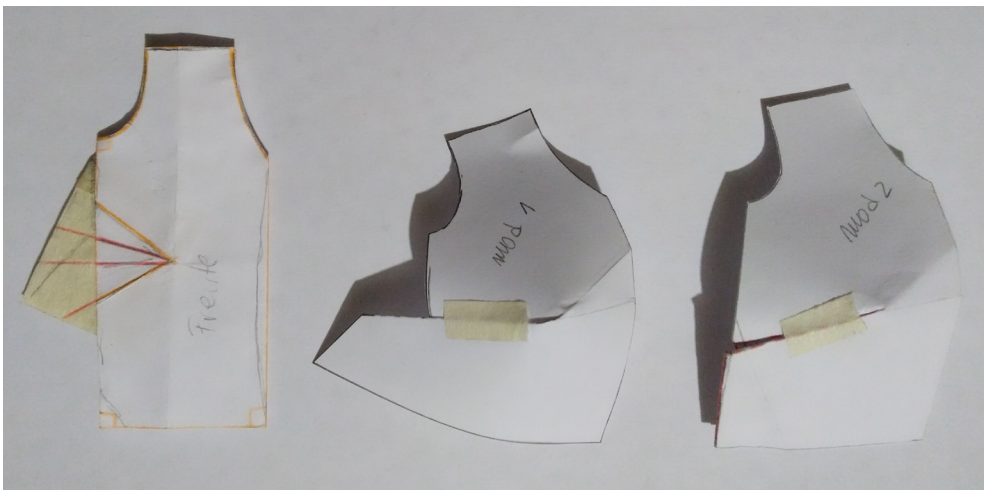
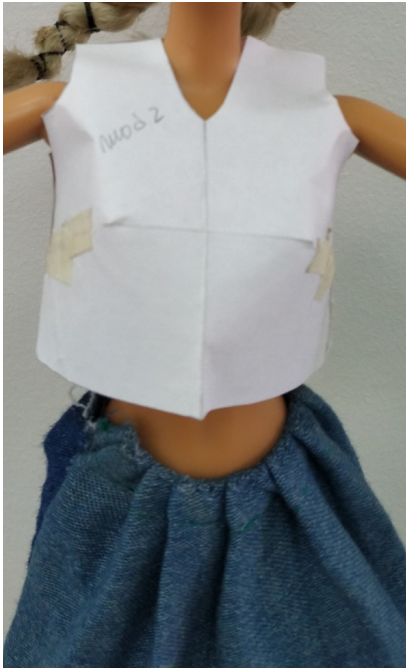


Imagen 67

Vistas de cambios realizados tanto a la pinza de pecho como al alto de cintura.



Imágenes 68, 69 y 70

26-04-2022

Prueba de los moldes sobre la muñeca a los cuales todavía le faltan detalles por arreglar como lo es la caída de la polera en la parte del pecho y arrugas que se forman en la espalda.

3.10 Procesos productivos

Para la realización del proyecto de título se tienen consideradas 18 semanas a partir del segundo semestre del año 2022 durante el proceso de Proyecto de Título II.

Dentro de este tiempo se tendrán que realizar moldes, confeccionar el sailor fuku, grabar el proceso, establecer las bases del diseño de los capítulos, producir capítulos a partir del material grabado y testear en la comunidad.

La siguiente tabla establecerá los pasos realizados durante el pasado semestre y el actual señalando las distintas etapas, tareas, actividades, lugares, responsables y recursos a utilizar.

Posteriormente dentro de una Carta Gantt se visualizarán los tiempos a designar para cada etapa mediante el uso de colores para una mejor identificación.

Etapa	Tareas	Actividades
Catastro	Recolectar información sobre las industrias culturales, DIY, anime, manga, otakus, cosplay y crossplay.	Descargar material subido a "material docente" en u-cursos.
		Visitar bibliotecas digitales.
		Recopilar información acorde a los temas a tratar (ensayos, informes, libros, informes de título).
	Revisión bibliográfica.	Realizar lectura del material recopilado.
		Extraer citas complementarias a la investigación.
		Complementar lo ya investigado durante los semestres anteriores.
	Encuesta a comunidad otaku.	Realizar formulario de Google Forms con preguntas abiertas.
Entrevistas a cosplayers/crossplayers, cosmakers y propmakers.	Realizar 28 entrevistas en terreno y una online.	
	Tomar fotografías a cosplayers, puesto del cosmaker o propmaker y detalles.	
	Transcribir entrevistas.	
Edición	Edición de informe escrito.	Índice.
		Edición de entrevistas.
		Estilos de párrafo, carácter, numeración y notas al pie.
		Diagramación del archivo.
	Edición de fotografías de proceso.	Recopilar imágenes.
		Seleccionar imágenes a utilizar.
		Editar fotografías en Photoshop.

Lugar	Responsables	Recursos
Hogar.	Verónica Farfán.	Notebook, electricidad, mouse, internet, lentes con filtro azul.
		Impresora, papel, tinta, anillado, corchetes, corchetera, lápiz, goma, destacadores.
		Notebook, electricidad, mouse, internet, lentes con filtro azul.
Akiba Fest, ChoKoretto Fest, Feria Kawaii, Katsura Cosplay, Hogar.	Verónica Farfán, Estefania Farfán	Grabadora, libreta, lápiz, cámara, agua, Notebook, electricidad, mouse, internet, lentes con filtro azul, plataforma Meet.
Hogar.	Verónica Farfán.	Notebook, electricidad, mouse, internet, lentes con filtro azul, Microsoft Word, Adobe InDesign.
		Notebook, electricidad, mouse, lentes con filtro UV, Adobe Photoshop.

Tabla 1

Etapas, tareas y actividades realizadas durante el transcurso de Proyecto de Título II.

Etapa	Tareas	Actividades
Edición	Diseño visual.	Elección de bocetos.
		Seleccionar paleta de colores.
		Crear mascota.
		Elegir ángulo de grabación de los videos.
Desarrollo	Creación de moldes.	Torso y brazos.
		Puños.
		Cuello marinero.
		Falda.
		Moños.
	Corte, confección del sailor fuku y realización del pinche.	Colocar y traspasar los moldes a la tela.
		Cortar las telas con centímetro de costura.
		Unir las piezas de tela para formar la blusa, falda y moños.
		Modelar, pintar y barnizar el pinche.
	Grabación del proceso.	Elección el lugar y preparar del montaje escénico.
		Grabar y respaldar el proceso.
		Seleccionar y categorizar los archivos por etapas del proyecto.
		Subir a Google Photos aquellos archivos que no se van a ocupar.

Lugar	Responsables	Recursos
Hogar.	Verónica Farfán.	Papel, lápiz mina, goma, notebook, electricidad, mouse, lentes con filtro azul, tableta gráfica, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.
	Verónica Farfán y Mónica Gonzalez.	Film, masking, tijeras, plumones, regla, escuadra, pliego de papel kraft, lápiz mina, goma, lápices de colores, espejo, polerón, cinta de medir, moldes del frente y espalda de torso, cinta adhesiva, cartón.
	Verónica Farfán.	Moldes realizados, tela, tiza, tijeras, regla, alfileres, agujas, cono de hilo blanco, piezas de tela, espejo, corta hilachas, alfileres, electricidad, máquina de coser, luz, aguja de máquina, carrete de hilo blanco, cono de hilo azul, carrete de hilo azul, cono de hilo rojo, carrete de hilo rojo, fósforos, cierre de 22 cm., pata para costura de cierre, plancha, mesa, toalla, paño húmedo de algodón, aspersor.
	Verónica Farfán.	Mesa grande, escritorio, tripode, teléfono, espacio de almacenamiento, aplicación para hacer timelaps, aro de luz, lámpara, notebook, comprar cuenta de Google One, internet, electricidad, mouse, lentes con filtro azul.

Etapa	Tareas	Actividades
Edición de material gráfico	Edición de capítulos (videos).	Seleccionar archivos a editar.
		Aprender a manejar el programa Adobe Premiere Pro.
		Editar duración, velocidad, luz y audio a los videos.
		Grabar efectos de sonido.
	Edición de láminas animadas.	Unir láminas animadas y video base del capítulo en After Effects.
		Exportar video, comprimir e importar a Premiere Pro.
		Editar videos y exportar a MP4.
		Revisar fluidez del video y posibles errores.
		Arreglar detalles y volver a exportar a MP4.
Testeo	Evaluar recepción del público.	Crear una encuesta de preguntas abiertas para ver la recepción del público objetivo.
		Subir video a diversas plataformas junto a la encuesta del video.
		Revisar las respuestas obtenidas.
Edición del informe y conclusiones	Afinar detalles.	Contrastar la información obtenida con lo ya dicho por expertos.
		Constatar los ajustes y proyecciones a futuro.
		Insertar tablas y arreglar imágenes.
		Ajustar diagramación.
		Finalizar informe de título.

Lugar	Responsables	Recursos
Hogar.	Verónica Farfán.	<p>Notebook, electricidad, Adobe Premiere Pro, mouse, grabadora, diálogo, objetos varios para recrear sonidos, lentes con filtro azul.</p>
		<p>Notebook, electricidad, Adobe Premiere Pro, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, mouse, tableta digitalizadora, papel, lápiz mina, goma, bocetos, lentes con filtro azul.</p>
		<p>Notebook, electricidad, mouse, internet, lentes con filtro UV, Google Forms.</p>
		<p>Notebook, electricidad, mouse, internet, lentes con filtro UV, Microsoft Word, Adobe InDesign, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.</p>

3.10.1 Carta Gantt

Registro que muestra la cantidad de semanas dedicadas a cada una de las etapas durante el presente semestre.

	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre				Diciembre				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Catastro	■																				
Edición									■	■	■	■	■	■	■						
Desarrollo			■	■	■	■	■	■	■	■		■	■								
Edición de material gráfico							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Testeo																		■			
Edición del informe y conclusiones																	■	■			

Tabla 2

Carta Gantt con la distribución de tiempos para las etapas del segundo semestre de Proyecto de Título.

3.10.2 Costos

En la presente tabla se mostrarán los costos efectuados para la realización del proyecto de título. En esta ocasión sólo se mostrarán los gastos que costó la estudiante para poder obtener de forma básica y “casera” la creación del traje, videos y renders.

En una segunda tabla se podrán visualizar los gastos que conllevarían la implementación de recursos para un mejor desarrollo de los videos, considerando el acondicionamiento de un espacio de trabajo y mejores herramientas de producción.

Insumos	Costos
2 mt. de tela bistrech azul.	\$2.000
1,5 mt. de tela bistrech blanca.	\$1.500
1 mt. de tela bistrech roja.	\$1.200
Una huincha para medir.	\$400
Un cierre invisible azul de 22 cm.	\$500
Un rollo de cinta blanca de 10 mm. de ancho.	\$1.600
Un corta hilachas.	\$400
Una tira de broches.	\$2.000
Un masking de 48 mm. de ancho.	\$3.200
Una tira de ganchos macho-hembra.	\$790
Un paquete de agujas de máquina 90/14.	\$2.000
Una peluca violeta de 50 cm. de largo.	\$4.900
Dos extensiones púrpuras de 2 mt.	\$6.980
Una arcilla blanca de 250 gr.	\$990
Un aro de luz de 85 mm. de diámetro.	\$1.990
Trípode de 100 cm. de alto.	\$5.990
200 gb. de almacenamiento en Google Photos por tres meses.	\$3.800
Un pendrive de 128 gb.	\$11.190
Creative Cloud plan estudiantil por cuatro meses.	\$43.520
Total:	\$95.040

Tabla 3

Gastos reales del costeo del proyecto.

Insumos	Costos
Notebook Acer Nitro 5.	\$999.990
Kit de estudio fotográfico.	\$114.990
Cámara Digital Panasonic Lumix DMC FZ300 .	\$568.990
Micrófono inalámbrico de solapa.	\$18.890
Trípode con soporte horizontal.	\$50.637
Aro de luz de 10 pulgadas.	\$24.490
Escritorio con forma de L.	\$99.800
Peluca lila de 60 cm.	\$15.105
Spray Got2B Schwarzkopf	\$29.990
Kit de tijeras para peluquería	\$12.900
Soporte para pelucas.	\$18.602
Cabeza para pelucas.	\$10.990
Total:	\$1.965.464

Tabla 4

Gastos para una mejor implementación de insumos a ocupar en la realización de los capítulos del proyecto de Título

La presente tabla proporciona información sobre los insumos a comprar en una posterior producción de mayor calidad de los videos. La compra de un notebook con mejor procesador dispondrá de trabajos más fluidos y salida de renders en menor tiempo del utilizado en esta oportunidad, por otra parte los equipos de escenificación proporcionarán un mejor ángulo de grabación, mejor calidad de la luz y mayor calidad de definición en los videos, los accesorios para estilización de pelucas otorgarán una mejor definición del peinado que posee Irumi, ya que en una peluca de bajo costo, al ir estilizando va perdiendo mucho pelo y no posee tanta moldeabilidad y volumen como una pensada para el cosplay.

El costeo de estos insumos sería posible mediante la postulación al capital abeja emprende, el cual otorga un subsidio máximo de \$3,5 millones e incluye gestión empresarial e inversiones de bienes necesarios.

4. Visualización de la propuesta

Durante el transcurso del segundo semestre se decidió crear un cambio de formato de entrega de la información, pasando desde una guía impresa a un video tipo tutorial que enseñara todos los pasos a seguir sin eliminar o saltar partes de la confección, esto porque para aquellos que recién se están adentrando en el ámbito cosmaker no manejan o manejan muy pocos conocimientos sobre la confección de vestuario. Por lo tanto al mostrar los videos del proceso de confección, mas el acompañamiento de láminas explicativas es que se conseguirá una mejor comprensión de los espectadores.

4.1 Creación de la paleta de colores

Para la creación de la paleta de colores se utilizaron como base las tonalidades presentes dentro del sailor fuku, el color de pelo de Iruy y el accesorio que lleva consigo. Por otra parte, el hecho de que el proyecto sería compartido mediante la plataforma digital YouTube es que se debe acotar el espectro RGB a la gama de colores WEB para así avitar que cambien los colores al visualizar en distintos dispositivos, consiguiendo finalmente la siguiente paleta de 18 colores distintos.



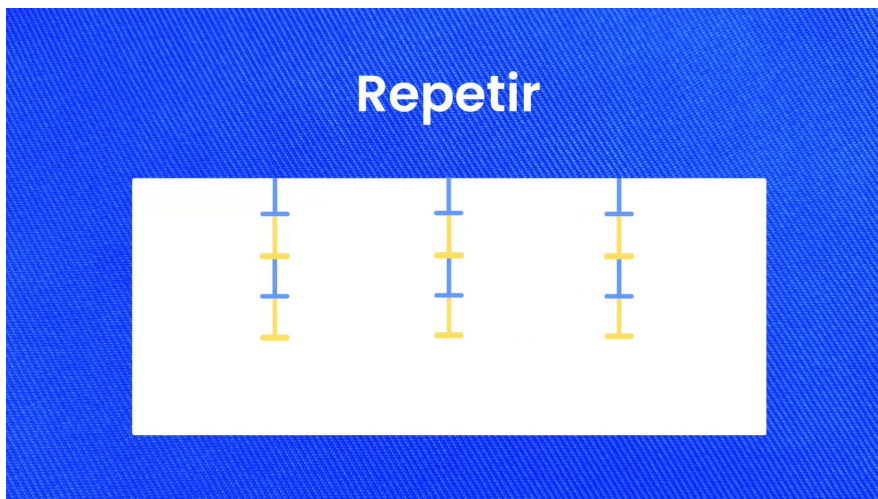
Imagen 71

Paleta de colores WEB a utilizar.

4.2 Estilo de láminas explicativas

Las láminas tendrán principalmente como textura de fondo la tela azul de la falda para vincular con la materia prima a trabajar dentro de la confección del traje y es por esto que aquello que se vaya a trabajar sobre la superficie deben ser cuerpos sólidos de color plano y trazos gruesos, reduciendo la posibilidad de que se pierdan sobre el fondo.

Los elementos mostrados sobre el fondo van a ser de tipo vectorial para aprovechar así la limpieza y claridad del trazo.



Imágenes 72 y 73

Láminas creadas en Adobe Illustrator.

4.3 Plano de videos

El plano de grabación de los videos será en primerísimo primer plano para que el espectador lo visualice tal como si el mismo lo estuviese realizando. Este tipo de enfoque permitirá ver todos los detalles de confección sin perder información como lo podría ser una vista de costado.



Imagen 74

Frame sacado del capítulo “Realizando puños para el Saior Fuku”.



Imagen 75

Frame sacado de la base del capítulo “Armando cuello marinero”.

4.4 Videos de cierre e inicio

Los videos señalados se realizarán utilizando el cosplay de Iruí, para reforzar el elemento identificador de la mascota, para mostrar el producto final de la confección y también porque si se mostraba la alumna, no se vería una referencia directa al canal.



Imagen 76

Frame extraído del capítulo “Realizando puños para el Saior Fuku”.

Imagen 77

Fotografía de la estudiante utilizando el cosplay autoproducido de Iruí.

5.

Testeo y Conclusiones

5.1 Difusión y Evaluación

El día 7 de diciembre de 2022 se subió y compartió mediante la plataforma de YouTube el capítulo piloto del proyecto de título que se puede encontrar en el siguiente link.

Para la difusión del proyecto se compartió por historias de Instagram el link del video y se le pidió a @cosplay.chile quienes cuentan con 423 publicaciones y 9.015 seguidores, que pudiesen compartir la historia, ya que ellos promocionan a distintos cosplayers y diariamente comparten información sobre las cosas que algunos sujetos necesitan comprar, vender o si requieren establecer colaboraciones, convirtiéndose en el principal foco de atención que tendría el video.

Después de dos días se consiguió la llegada de 49 personas al canal y 36 visualizaciones, de las cuales 17 se realizaron entre las 18 y 19 hrs. del mismo día de publicación. No obstante, a pesar de la gran cantidad de sujetos que llegaron a visibilizar la grabación, la media de observaciones fue de 1:39 minutos, alcanzando a visualizar la presentación del capítulo y la creación del molde del puño. En cuanto a la encuesta, sólo un individuo contestó, sin embargo, en los comentarios finales señaló que “el video le gustó mucho, que le recuerda a cuando empezaba a ver videos de cómo hacer cosplays, que se siente la pasión que le pusieron al video, y que siguiera así”⁶¹.

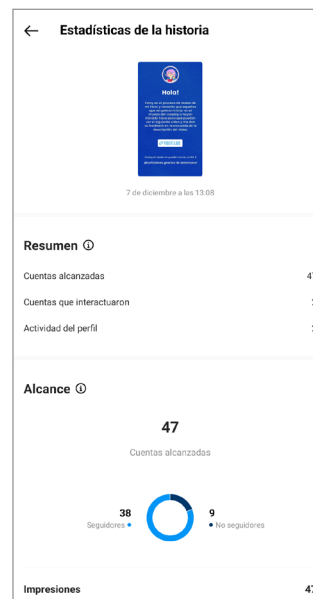
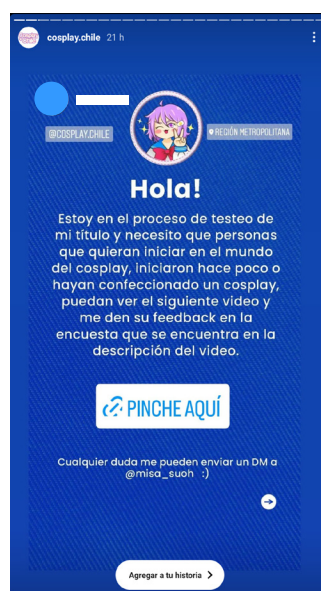
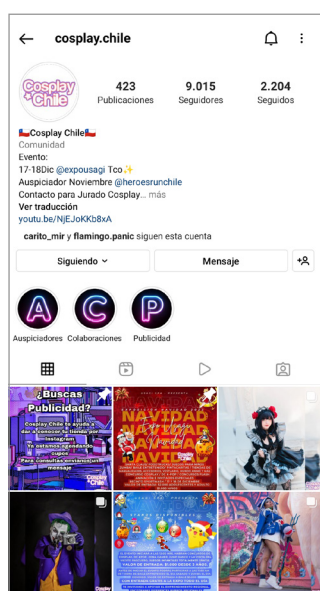


Imagen 78

Perfil de Instagram de @cosplay.chile

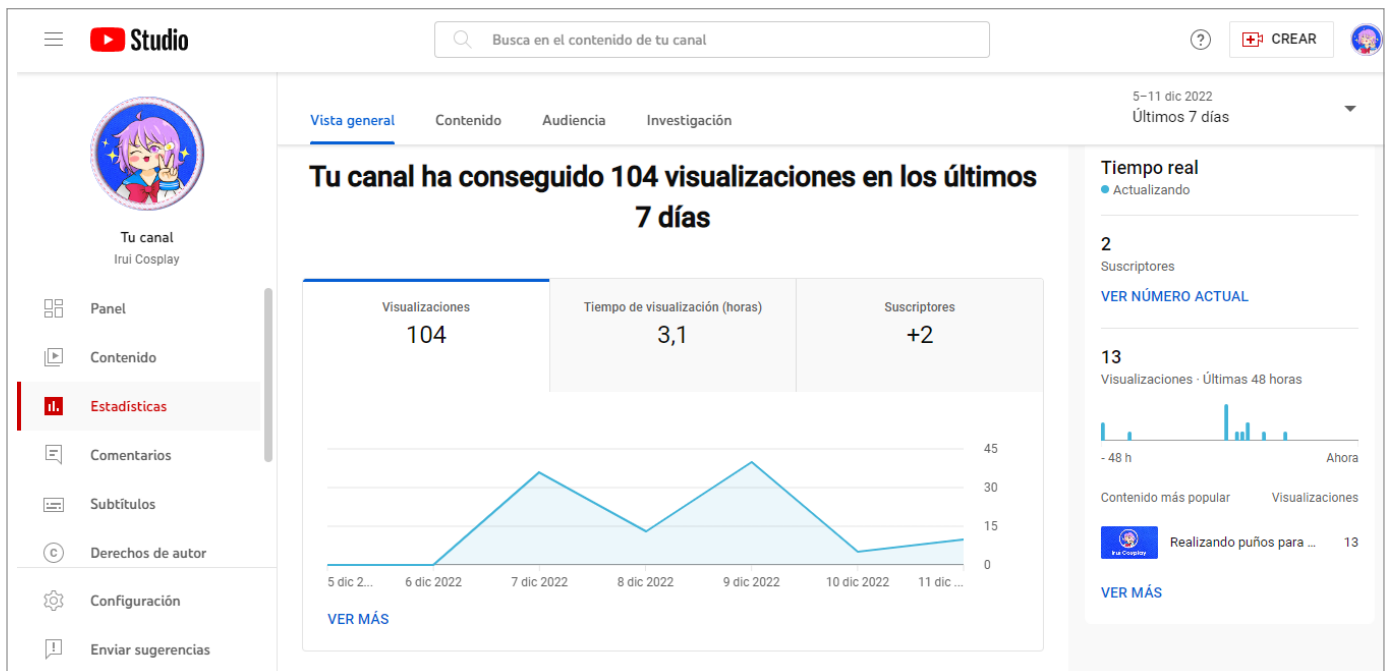
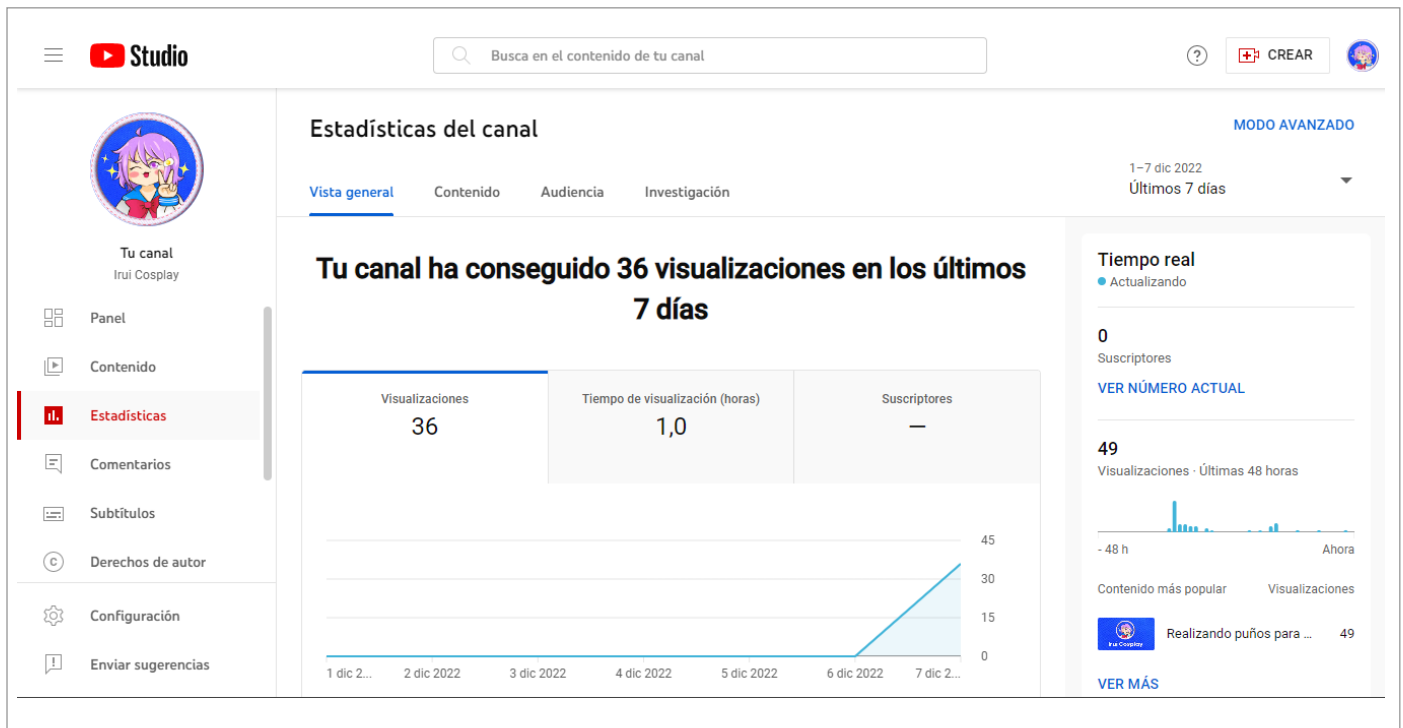
Imagen 79

Pantallazo de la historia compartida por la página..

Imagen 80

Alcance de la historia tras ser compartida.

61 Respuesta recibida por parte de uno de los participantes en la casilla “Comenta todo lo que creas que se te quedó en el tintero :)”.



Imágenes 81 y 82

Pantallazos de las estadísticas otorgadas por YouTube sobre el video publicado.

El día 9 de diciembre de 2022 se volvió a compartir la información del proyecto a las RRSS y esta vez sumando el grupo de Facebook “Cosplay -Chile-”, quienes tienen más de 25.000 seguidores y la comunidad “Estudiantes de Diseño” de U-cursos dado a la reciente visualización de cosplays dentro de las actividades realizadas por la mesa de diseño de la facultad.

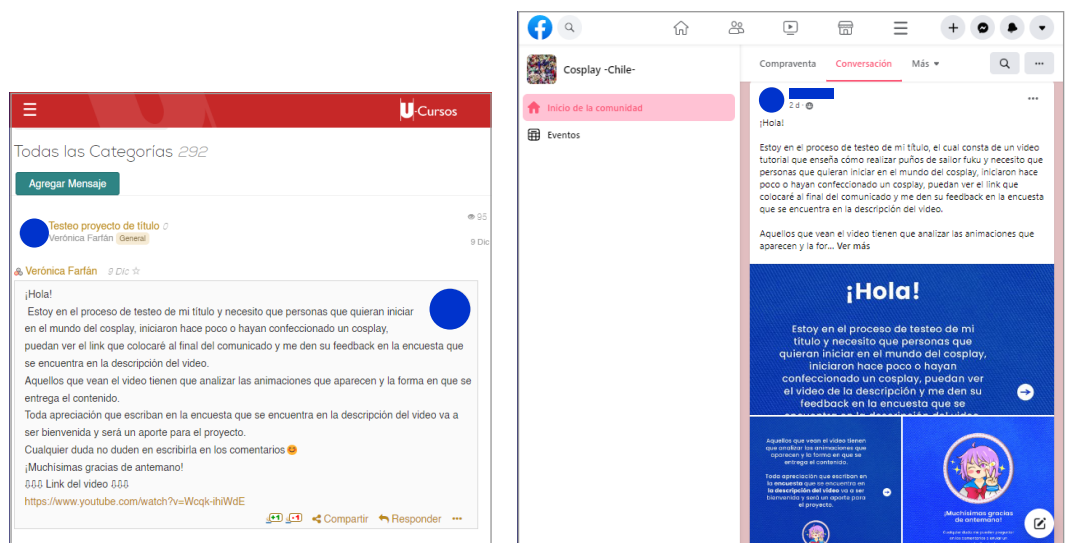
En esta oportunidad, después de tres días se consiguió la llegada de 104 visualizaciones, demostrando un aumento en la media de visualizaciones que pasaron de 1:39 minutos a 1:48 minutos.

Otra característica que aumentó fue la cantidad de horas acumuladas en la visualización del video, yendo desde una hora a 3,1 horas, siendo el teléfono móvil el dispositivo más utilizado por los receptores.

Sin embargo, a pesar de que todas las características de recepción aumentaron significativamente en la visualización del video, no sucedió lo mismo con la encuesta que sumó la respuesta de cuatro personas, logrando un total de cinco observaciones.

Dado al resultado dispar de los eventos, podemos visualizar un aspecto a indagar y por ende formular la siguiente pregunta:

¿Por qué si 104 personas visualizaron distintas partes del video solo 5 contestaron la encuesta?



Imágenes 83 y 84

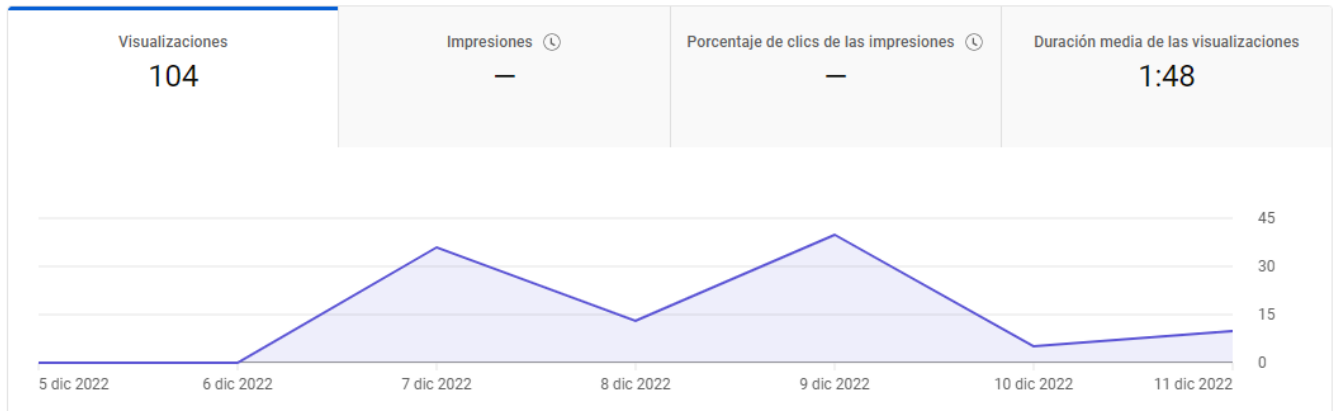
Divulgación del proyecto en el foro de U-cursos y posteo en el grupo de Cosplay -Chile-.

Estadísticas del canal

MODO AVANZADO

Vista general **Contenido** Audiencia Investigación

5-11 dic 2022
Últimos 7 días



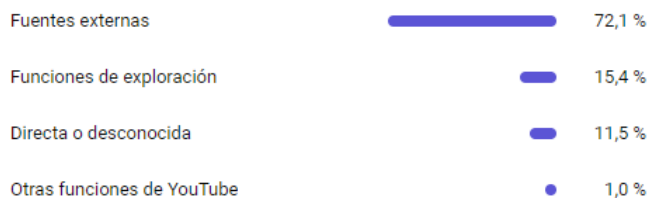
Contenido	Visualizaciones ↓	Tiempo de visualización (horas)	Suscriptores	Impresiones	Porcentaje de clics de las impresiones
<input type="checkbox"/> Total	104	3,1	2	1	0 %
<input checked="" type="checkbox"/> Realizando puños para el Sailor Fuku	104 100 %	3,1 100 %	1 50 %	1	0 %

Cómo encuentran los usuarios tus vídeos

Visualizaciones · Últimos 7 días

Total Fuentes externas Búsqueda de YouTube

Vídeos sugeridos Listas



Imágenes 85

Graficas de visualizaciones otorgada por YouTube.

Imagen 86

Estadística otorgada por YouTube sobre la forma en que encontraron el video, logrando visualizar las fuentes externas como la dominante, debido a la forma en que se compartió el link.

5.2 La encuesta

Tal como se señaló anteriormente, sólo 5 personas respondieron la encuesta adjuntada en la descripción del video, pero aún así las respuestas lograron marcar una tendencia, la cual indica la aceptación de los contenidos explicados.

Dentro de los aspectos destacables, el conjunto señaló los tips, el explicar bien visualmente el proceso, la narración y las explicaciones paso a paso que no se saltaba detalles, siendo estas el aspecto más novedoso en comparación a videos del mismo tipo.

Pasando a otra pregunta, cuando a los encuestados se les consultó qué cosas no cambiarían del proyecto, éstos señalaron los puntos con los cuales se buscaba marcar una diferencia en el medio, correspondientes a las animaciones, el carisma y el tipo de narración.

Sobre los aspectos diferenciadores, se logró constatar la correcta puesta en escena de los objetivos del proyecto, ya que en la respuesta de cuatro entrevistados apareció la explicación detallada paso a paso junto a las animaciones presentes dentro del video. Así mismo en las preguntas posteriores se justificaron estos aspectos como positivos porque “iban explicando paso a paso facilitando la comprensión del proceso y sobre todo para seguirlo como ejemplo para un proyecto personal o similar. Es expresiva y eso hace que tenga más emoción el video”.

En cuanto a los aspectos por mejorar, faltó la creación de una lista de materiales y herramientas, ya que según uno de los participantes este “está seguro de que a la mayoría de personas les aburre tener que hacer una ellos mismos, de igual modo, la estudiante al ocupar los materiales que tenía a la mano, los problemas de luz y espacio de trabajo dificultaron en menor medida la comprensión de aquello que se estaba mostrando en la pantalla.

5.3 Conclusiones

Para la estudiante es interesante ver el recorrido formado a través del proyecto, en donde al tratar de utilizar los recursos disponibles, más la compra de insumos de fácil acceso económico, se pudo poner en acción una de las cualidades del movimiento maker, la cual es compartir la experiencia y conocimientos formados a través de la confección de un producto.

Con respecto al proyecto, son diversas las etapas a pulir en la creación de futuros capítulos, los cuales comprenderían la confección del cuello marinero, falda y moños. Dentro de estos aspectos a mejorar está la implementación de mejores insumos para la grabación del proceso, ya que la cámara de un celular no logra captar tantos detalles. rangos de luz y color como una cámara profesional. Así mismo, al lograr implementar un set de estudio, se podrá grabar con luz pareja, evitando fallas presentes en el video del proyecto de título, como lo son la sobre-exposición de la luz, el alto contraste y la falta de luz en aquellas grabaciones que se realizaban en el periodo de la tarde.

Sobre la recepción del video, si bien se pudo llegar a un centenar de personas, fueron pocos los que se animaron a responder la encuesta y ver la mayor parte del contenido. Una de las posibles razones es la comparación entre la duración del video y la instantaneidad de la información en las redes sociales, las cuales en un minuto muestran el contenido que ofrecen. Este comportamiento frente al contenido inmediato genera que las personas prefieran estar una gran cantidad de tiempo frente al celular viendo videos de corta duración a uno que requiera un poco más de atención.

Siguiendo con la recepción del video por parte de quienes respondieron la encuesta, el objetivo de formar conocimiento mediante explicaciones detalladas y animaciones demostrativas del proceso fue lograda debido a que dos de las personas que respondieron esta encuesta, eran personas que no sabían nada o muy poco sobre la confección de un traje y que al terminar de ver el proceso perdieron un poco el miedo de confeccionar algo con sus propias manos y las explicaciones detalladas le ayudaron a comprender mucho mejor el proceso, ya que tal como señala uno de los encuestados “cuando uno no tiene experiencia hasta el más pequeño detalle que no se muestre termina costando mucho tiempo en adivinar cómo hacerlo”.

En conclusión, la entrega de conocimientos mediante la unión de diversas áreas como lo son el diseño de vestuario, nuevos medios y artes manuales, a través de las herramientas visuales y comunicativas del diseño visual logró ser efectiva según las respuestas y percepciones dadas a través de la encuesta. Sin embargo si en un futuro se desea la llegada de público que visualice todo el contenido del video y no solo un fragmento, se deberá adaptar la información a tiempos más cortos, sin dejar de lado las animaciones y las explicaciones detalladas para aquellos que se quieren unir a la práctica del cosplay a través de la autoproducción, ya que es una forma

de otorgar seguridad a quien quiere realizar este proceso, al intentar evitar posibles errores por el desconocimiento o falta de información.

Este problema detectado se podría resolver de dos maneras, primero la creación de cápsulas de un contenido en específico como lo pueden ser los tips y otra solución es la de aumentar aún más la velocidad de los timelapses y procesos de desarrollo demorosos, pero ese ya es contenido para otra etapa del proyecto.

6. Bibliografía

Libros

Comisión Europea. *Libro Verde*. Bruselas: Comisión Europea, 2010.

Galbraith, Patrick. *The otaku encyclopedia: an insider's guide to the subculture of cool Japan*. Tokio: Kodansha International Ltd, 2009.

García Canclini, Néstor. *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo, 1989. (libro)

Hatch, Mark. *The Maker Movement Manifesto: Rules for Innovation in the New World of Crafters, Hacks and Tinkerers*. New York: McGraw Hill, 2014.

Jameson, Fredric. *El giro cultural: Escritos seleccionados sobre el posmodernismo 1983-1998*. Buenos Aires: Manantial, 2002.

Klee, Paul. *El Credo del creador*, 1920.

Martín Barbero, Jesús. *De los medios a las mediaciones*. Barcelona: Gustavo Gili, 1987.

Mead, George. *Espíritu, persona y sociedad desde el punto de vista del conductismo social*. Argentina: Paidós, 1973.

Williams, Raymond. *Cultura y Sociedad 1780-1950 De Coleridge a Orwell*. Argentina: Nueva Visión, 2001.

Capítulos de libros

Burke, Peter. «Estereotipos de los otros». En *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*, editado por Titivilus, 115-128. España: Crítica, 2005. (Parte de libro)

Escudier, Elena. «El manga: de la tradición a la cultura de masas». En *Meiji. El nacimiento del Japón Universal*, editado por la Universidad de Cádiz, Departamento de Historia, Geografía y Filosofía y Casa Asia, 96- 107. Universidad de Córdoba, 2019.

Horkheimer, Max y Theodor Adorno. «La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas». En *Dialéctica del iluminismo*, 1- 26. Buenos Aires: Sudamericana, 1988.

Shaw, Robert et al. «DIY COMMUNITIES, MANUFACTURING, AND 3D PRINTING». En *Evaluating WMD Proliferation Risks at the Nexus of 3D Printing and Do-It-Yourself (DIY) Communities*, 83- 94. James Martin Center for Nonproliferation Studies (CNS), 2017. Edición en PDF.

Artículos

de Cabo, Marian. «El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa». *Espacio, Tiempo y Forma, Serie V, Historia Contemporánea* 26 (2014): 355-375. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/etfv.26.2014.14514>.

Escudier, Elena. «El manga: de la tradición a la cultura de masas». *Universidad de Córdoba* (2019): 96- 107. https://www.academia.edu/42115437/El_manga_de_la_tradici%C3%B3n_a_la_cultura_de_masas.

Gerardo, Selena. «Estereotipos en los medios de comunicación, creadores de desigualdad». *Concurso Lasallista de investigación* 6 (2019), 29- 34. <http://revistasinvestigacion.lasalle.mx/index.php/mclidi/article/view/2037>. (artículo)

Guarín, Santiago. «Japón, anime y una manera de conocer una nueva cultura». *Universidad Santo Tomás* (2019): 1- 24. <https://repository.usta.edu.co/handle/11634/15213>.

Horno López, Antonio. «Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés». *Con A de animación*, n.º 2 (2012): 106- 118.

Hui Gan, Sheuo. «To Be or Not to Be: The Controversy in Japan over the ‘Anime’ Label». *Animation Studies* 4 (2009): 35–43, <https://journal.animationstudies.org/sheuo-hui-gan-to-be-or-not-to-be-anime-the-controversy-in-japan-over-the-anime-label/>.

Miguel Isava, Luis. «Breve introducción a los artefactos culturales». *Estudios* 17 (2009): 439- 452. https://www.academia.edu/12322300/Breve_introducci%C3%B3n_a_los_artefactos_culturales.

Peppler, Kylie y Sophia Bender. «Maker movement spreads innovation one project at a time». *Phi Delta Kappan* 95 (2013): 22- 27. <https://doi.org/10.1177/003172171309500306>.

Rodríguez, Jorge. «El manga como fenómeno social: Breve historia de la cultura otaku». *Revista kokoro* (2017): 1- 14. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6278011>.

Torres, Luis. «Otakus: principios narrativos y perceptivos de la japoanimación». *Comunicación y medios* 23 (2011): 1- 7. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/123674>.

Ponencias de congresos

Meo, Analia y Barbara Goldenstein. «Representación de la sociedad actual desde la animación japonesa». Ponencia presentada en el 1er Congreso Internacional Viñetas Serias, 23-25 de septiembre de 2010. https://www.academia.edu/7848775/Goldenstein_B%C3%A1rbara_and_Meo_Analia_Lorena_2010_Representaci%C3%B3n_de_la_sociedad_actual_desde_la_animaci%C3%B3n_japonesa_I_Congreso_Internacional_Vi%C3%B1etas_Serias_FCS_UBA_.

Rodriguez, Pilar. «El ‘cool’ del Cool Japan: la construcción de una política cultural para la promoción de la identidad nacional y la economía creativa». Conferencia pronunciada en el Primer Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural, 23-27 de abril de 2014.

Reporte

Ministry of Economy, Trade and Industry. “Cool Japan Strategy (Modified version of the Interim Report submitted to the Cool Japan Advisory Council)”. Cool Japan Advisory Council. Japón: METI, 2012. https://www.meti.go.jp/english/policy/mono_info_service/creative_industries/pdf/121016_01a.pdf

Sitio web y entrada de blog

Asahi Shimbun. «Japan's oldest? An anime film from the Meiji era, discovered in Kyoto». Acceso el 5 de julio de 2021. http://j.people.com.cn/2005/08/01/jp20050801_52250.html.

Kamui Cosplay.com. «About Kamui Cosplay». Acceso el 12 de octubre de 2022. <https://www.kamuicosplay.com/about/>.

Matcha. «Todo Acerca de la Yukata: Kimono Japonés Tradicional De Verano». Acceso el 18 de junio de 2021. <https://matcha-jp.com/es/4481>.

Nippon.com. «Japón no logra reducir la brecha de género, particularmente en la política». Acceso el 5 de junio de 2021. https://www.nippon.com/es/japan-data/h00982/?cx_recs_click=true. (sitio web)

The Patriot Ledger. «‘Document the chaos’: Love of fiction, costumes rockets South Shore woman to internet fame». Acceso el 30 de noviembre de 2022. <https://www.patriotledger.com/story/news/2022/09/03/kingston-native-rachel-maksy-youtube-and-instagram-sensation/7951655001/>.

YouTube. «En Mayo, llega lo nuevo a Discovery Home & Health». Acceso el 30 de noviembre de 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=RcgmmUOK2W0>.

YouTube. «How to create Armor Patterns (for costumes)». Acceso el 30 de noviembre de 2022. https://www.youtube.com/watch?v=M_r2IKnovyI&t=17s.

YouTube. «¡Jonathan el destructor de paredes! | Hermanos a la obra: Desafío | Discovery H&H». Acceso el 30 de noviembre de 2022. https://www.youtube.com/watch?v=-bM_rukAldo&t=71s.

YouTube. «Nergigante Armor Cosplay Pt. 1- Monster Hunter World». Acceso el 30 de noviembre de 2022. https://www.youtube.com/watch?v=U-I3icwb_pE&t=26s.

YouTube. «One Day Make: Autumn Leaves Dress!». Acceso el 30 de noviembre de 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=Fu9SQ7gMZV8&t=144s>.

YouTube. «Remodelación en pareja». Acceso el 30 de noviembre de 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=ZBgPv2DrUL0&t=1142s>.

6.1 Anexos

Entrevista a Giovanni

(6:45)

“Si alguien me molestara a mí igual como que mi forma de responder o mi forma como de...no sé po’, algún tipo de... no sé si acoso hacia mi persona, pero algún tipo de ataque como ¿indirecto?, que a veces pasa harto dentro del mundillo, que no sé po, te tiran la talla así como de eh...creo que también lo puse en la encuesta, como que típico que se agarran como de tu físico y esas cosas y si bien yo no me parezco, ósea...soy flaco y tengo cierta cantidad como de calugas por decirle así, pero no me parezco como físicamente así como, si nos vamos a lo duro, no me parezco, entonces como que si alguien me atacara con eso, entonces por lo menos desde mi percepción sé que se van a dar esos ataques, no estoy diciendo que sea normal o que debería, pero sé que van a pasar, pero en esos casos en comparación a antes de la pandemia, pocas veces he salido con cosplay, pero yo, ósea por mí mismo no hago solo cosplay, porque dependo de la Boxi, no sé si la conoces... ella es mi pareja, entonces es como la que me maquilla y cuando vamos a eventos vamos los dos juntos. Entonces nos pasa que a veces a los dos, de repente de camino a los eventos o saliendo de algún evento o en camino a alguna sesión, no falta por un lado la gente como fuera del mundillo que es como que tira comentarios super eh, disculpa pero son como bien estúpidos y bien imbéciles en el sentido de que es como “ah mira! Ahí va un Pikachú” y es como...weón, qué necesidad hay de comentar y eso por un lado, emmm y como que la gente en la calle como que no está dentro de ¿la comunidad? Por así decirlo de alguna manera, suelen tirar esos comentarios que parecen, que tienen el mismo peso como de un piropo de maestro de constru’, así como de que, no sé po’ así como cosplays quizás que desde afuera se pueden ver como que muestren un poco más quizás, entonces como que dicen, así como, los típicos comentarios como de “ah está weno” o “muchacha”, cosas así. Eso por un lado e igual de repente como que, hay como no sé si comentarios pasivo-agresivo por decirle así o como de parte del desconocimiento principalmente como de los papás o de la gente como adulta, principalmente como en los eventos en sí, que por ejemplo no sé po’, ósea sé que puede sonar como chistoso, como meme y en verdad yo me lo tomo así, pero es como por ejemplo, en un evento que pasó ahora último estuve de Chico Bestia y habían papás que no cachaban como los Jóvenes Titanes, entonces entre la talla y el desconocimiento decían “mira! Ahí está Hulk” o ahí está eh... Y era como -hace un gesto asociado a un comentario sin sentido (?-, eso en

lo presencial por decirlo así y en las redes sociales, claramente se da mucho más, como... y sobre todo atacando cualquier cosa, así como por ejemplo el mismo tema de Inosuke, nosotros, osea yo tengo una cuenta de TikTok en la que subo TikToks jeje y si bien dentro de Latinoamérica, como que igual es super común que la gente como que agarre como hasta el más mínimo detalle como para criticar, como no sé po', "ese personaje es un shota, entonces tiene que ser bajito y tú erí' muy alto pa' hacerlo", "ese personaje tiene más músculo", ese personaje tiene los lentes osea los ... el color de ojos de otro color y como que justo no tengo los lentes de contacto, entonces se agarran de eso o "ese personaje no actuaría así", igual teniendo como en cuenta como que igual dentro de TikTok a pesar de que tú estás caracterizando un personaje, igual como que actúa fuera del personaje por decirlo así como que lo extrapolas dentro de su carácter predeterminado, no sé si me doy a explicar bien.

O no sé po' por ejemplo poniendo, no sé po' a Bakugo por ejemplo, tú sabes que él es como muy agresivo y muy como no cercano a la gente, pero igual como ... igual cuando estai' en TikTok tú podí' hacer TikTok relacionado más que nada haciéndolo como amable, haciéndolo cariñoso o coqueto, no sé, cosa que en él, dentro de la ficción del personaje no existe po', pero tú se la das y la gente muchas veces como que no lo toma para bien para ellos, entonces igual como que te atacan en ese sentido y en ese sentido y yéndome como a un caso en particular, siguiendo la misma línea de Inosuke, una vez hice un TikTok en relación como que era de burla netamente... no atacaba a nadie, era como Inosuke con la voz de Píbul, así muy estúpido y la cosa es que estaba en inglés, entonces ¿qué pasó?, que si bien pasa todo lo que te menciono que dentro de Latinoamérica, agarran eso como que lo más común, que pa' mí ya es normal, la cosa es que se "viralizó", porque según yo en Estados Unidos son como más grandes los números, pero igual como que agarró vuelo ese TikTok dentro de Estados Unidos por el hecho de que el audio estaba en inglés y ahí hubo de todo, así como que la gente empezó a leearme porque no era tan musculoso, porque Inosuke no es tan flaco, porque en ese momento tenía una sola espada del cosplay, siendo que en verdad tengo las dos pero en el momento de grabar no podía usar las dos ¿cachai?, de que la peluca no estaba bien estilizada, de que el maquillaje no estaba del todo bien, etc., etc. etc. y ahí sentí como un mayor ataque dentro del mundo del cosplay en verdad e igual como que la contraparte fue como que igual que...yo respondí de burla de verdad porque ese es como que.. como te había mencionado antes, pa' mí si es que alguien me ataca, como que igual mi respuesta es agarrar pal leseo, pero igual como que la gente a pesar de que a pesar de que Latinoamérica dentro de sí es como muy fijona y muy como...tiene ese perfil de tirar pa' bajo, por decirlo así, en ese momento como que agarraron de enemigo natural y enemigo común a los gringos, entonces como que toda la gente que me seguía e incluso la que no me seguía como que en algún momento me echó hate como que la agarró contra los gringos como pa' defenderme, entonces igual fue como... igual me sentí apañado en ese sentido, pero no quita que haya pasado como esa agresión"

Archivos web

The screenshot shows the top of a webpage from nippon.com. The header includes the site logo, a search bar, and social media icons. A navigation menu lists categories like Política, Economía, Sociedad, Cultura, Tecnología, Vida, Guía de Japón, Vídeos e imágenes, En profundidad, and Más. The main content area features a large article title: "Japón no logra reducir la brecha de género, particularmente en la política". Below the title, it indicates the article is from the "Sociedad" category and dated "07.04.2021". A short introductory paragraph states: "A pesar de que el acceso a la educación es equitativo, en la vida diaria, las mujeres siguen haciéndose cargo de la mayoría de las labores de crianza y del hogar, lo que limita las oportunidades que tienen para ascender a puestos de poder en la toma de decisiones de áreas como la administración o la política."

https://www.nippon.com/es/japan-data/h00982/?cx_recs_click=true

The screenshot shows a forum post on the Skull Knight Net website. The header includes the site logo and navigation links: HOME, FORUMS, EXPLORE, WHAT'S NEW, LOG IN, REGISTER, and a search icon. The post is dated "April 3, 2009" and is the 74th post in the thread. The user "puella" (Berserk forever) has posted a translation of answers with questions added for clarity. The text of the post reads: "Dear Frank Smith, Thank you for your support of Berserk. I'm transferring you Miura Kentarou's answers to your questions. This letter is written in the easiest possible form of Japanese, but I'm worried that it might not be understood well. I should let you know that all the answers are based on the recent episodes published in Young Animal." Two questions are listed: "Q1: To the readers, Guts as a character has grown tremendously in the past few years, but how much time has elapsed in the Berserk world since the end of the Golden Age arc in Volume 14? (i.e. Lost Children - Millennium Falcon)" and "Q2: Regarding the kanji 'Taka,' do you intend that to be Falcon or Hawk? Was there ever a conscious change in its usage, such as after Griffith's reincarnation, or has it always been 'falcon' to you?".

<https://www.skullknight.net/forum/index.php?threads/writing-miura.9513/page-3#post-166308>



Update time: August 01, 2005 09:21 (Beijing time)

Character 中

search	
Politics	Economy
society	Science and technology
international	Chunichi Dragons
Beijing	Tianjin
Shanghai	Chongqing
Heilongjiang	Jilin
Liaoning	Inner Mongolia
Hebei	Yamanishi
Shandong	Henan
Jiangsu	Zhejiang
Anhui	Type 003
Jiangxi	Hubei
Hunan	Canton
Guangxi	Hainan
Sichuan	Guizhou
Yunnan	Nishizo
Shaanxi	Gansu
Aomi	Ningxia
Xinjiang	Hong Kong
Macau	Taiwan

Japan's oldest? An anime film from the Meiji era, discovered in Kyoto

An animation film that seems to have been made in the Meiji era was found in Kyoto. The first domestically produced anime to be recorded is said to be "Imokawa Mukuzo Entrance Number Volume" by Oten Shimokawa in 1917 (Taisho 6), but it is said to be about 10 years older than that. At that time, there were few movie theaters yet, and it seems that a wealthy man turned a projector at home and enjoyed it as a rare "moving picture".



The film found is 35 mm in size. A boy in a sailor suit writes the words "activity photo" on the blackboard, turns around and salutes with 50 frames. A movie of about 3 seconds when screened at 16 frames per second. It was connected in a loop so that it could be shown continuously. It is a technique called Kappa plate that prints pictures directly on celluloid film, and uses two colors, black and red. The author is unknown.

A part-time lecturer at Osaka University of Arts (53), a video history researcher, obtained that it was stored in an old house in Kyoto city with 3 projectors and 10 films such as historical films and short foreign-made animations. ...

http://j.people.com.cn/2005/08/01/jp20050801_52250.html

Todo Acerca de la Yukata: Kimono Japonés Tradicional De Verano



Start planning your trip

Hospedaje

Vuelos

Nombre del destino

Tokio

Fecha de entrada - Fecha de salida

2022/07/19 - 2022/07/26

Buscar

con Booking.com

Palabras Clave Populares

Interest

Comida

Alojamiento

<https://matcha-jp.com/es/4481>