



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE
FACULTAD**

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO,
ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

**VESTUARIO COSPLAY PROFESIONAL:
TÉCNICAS DE CONFECCIÓN PARA SU RECREACIÓN**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE:

DISEÑADORA DE TEXTIL Y MODA

AUTORA:

Raquel Anabel Hidalgo Bueno

DIRECTOR:

Dis. Manuel Eduardo Villalta Ayala, Mgst.

**CUENCA-ECUADOR
2021**



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE
FACULTAD**

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

**VESTUARIO COSPLAY PROFESIONAL:
TÉCNICAS DE CONFECCIÓN PARA SU RECREACIÓN**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
DISEÑADORA DE TEXTIL Y MODA

AUTORA:

Raquel Anabel Hidalgo Bueno

DIRECTOR:

Dis. Manuel Eduardo Villalta Ayala, Mgst.

CUENCA-ECUADOR

2021

DEDICATORIA

A aquellos que me han acompañado a lo largo de este camino.
A mis abuelos, me encuentro profundamente afortunada por mantenerlos física y espiritualmente a mi lado.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, abuelos y tías, quienes a pesar de las dificultades se han encontrado a mi lado estos cuatro años levantándome tras cada tropiezo. También me gustaría agradecer a los docentes que me han transmitido sus conocimientos durante este tiempo.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTOS	5
ÍNDICE DE CONTENIDOS	6
ÍNDICE DE Ilustraciones	10
ÍNDICE DE Tablas	11
Resumen	12
Abstract	13
Introducción	15

1.- Marco teórico	19
1.1.- 1.1 El diseño	19
1.1.1.- Definición de diseño	19
1.1.2.- Diseño de vestuario	20
1.1.2.1.- Nociones que diferencian el diseño de vestuario del diseño de moda	20
1.1.2.2.- El papel que desempeña un vestuarista	20
1.1.2.3.- ¿Qué impacto genera una propuesta de vestuario en los observadores?	20
1.2.- La influencia de las culturas extranjeras en el país	21
1.2.1.- La cultura japonesa	21
1.2.1.1.- Sector cultural e identidad	21
1.2.1.2.- Sector artístico	21
1.2.2.- La animación	21
1.2.2.1.- El manga y anime	21
1.2.2.2.- El mundo de la fantasía	22
1.2.2.3.- El ser otaku	22
1.2.2.4.- Cosplay y cosplayers	23
1.2.2.5.- Caracterización de personajes	26
1.2.2.6.- Experimentación	26
1.2.2.7.- Manual	27
1.3.- Fundamentos del patronaje	27
1.3.1.- Terminología básica dentro del patronaje	27
1.3.2.- Patronaje básico	28
1.3.3.- Patronaje especializado en la sastrería	28
1.3.4.- Indumentaria de alta costura	29
1.3.5.- Indumentaria corporativa	29
1.3.5.1.- Uniformes	29
1.3.6.- Modificación y ajuste de prendas	30
1.4.- Materiales en el medio local	30
1.4.1.- Casas de telas	30
1.4.1.1.- Almacenes Lira	30
1.4.1.2.- Almacén Zalamea	30
1.4.1.3.- Casa Farah	30
1.4.1.4.- Coral centro	30
1.4.1.5.- Gogo	30
1.4.1.6.- Importadora Cedillo	30
1.4.1.7.- ModaTex	31
1.5.- Procesos de construcción	31

CAPÍTULO I

CAPÍTULO 2

2.- El cosplay	35
2.1.- El personaje, aspectos que se deben tener en cuenta	35
2.1.1.- Época y contexto	36
2.1.2.- Cultura	36
2.1.3.- Silueta	36
2.1.4.- Paleta de color o cromática	37
2.1.5.- La materialidad	37
2.1.6.- La funcionalidad	37
2.2.- Convenciones en el país	37
2.2.1.- Budokan	37
2.2.2.- Comic-com	37
2.2.3.- Konnichiwa Festival	37
2.3.- El aspecto técnico de los trajes cosplay de cosplayers ecuatorianos (análisis de trajes estilo cosplay)	37
2.4.- Estándares generales para concursos	38
2.4.1.- Budokan	39
2.4.2.- Coleccionistas Ecuador	40
2.4.3.- Comic-con Ecuador	40
2.4.4.- Club Ichiban	40
2.4.5.- Ecuador Cosplay Cup 2020	41
2.5.- Trajes cosplay realizados en el medio	42

CAPÍTULO 3

3.- Capítulo 3	47
3.1.- Análisis entrevistas	47
3.1.1.- Pregunta: ¿Cómo se enteró acerca del cosplay?	47
3.1.2.- Pregunta: ¿Cuál es su nombre artístico y por qué lo escogió?	47
3.1.3.- Pregunta: ¿Considera que personas ajenas a esta área perciben a esta comunidad como una minoría?	47
3.1.4.- Pregunta ¿A cuántos eventos acerca de esta área ha asistido?	48
3.1.5.- Pregunta ¿Conoce usted a diseñadores o costureras que se dediquen a confeccionar trajes de estilo cosplay? ¿Ha realizado usted sus propios trajes?	48
3.1.6.- Pregunta ¿Considera usted que un manual con técnicas de patronaje, información y muestrario acerca de insumos y procedimientos para la confección apoyaría al desarrollo de esta disciplina?	48
3.1.7.- ¿Cuánto tiempo y dinero se invierte en la caracterización de los personajes? (Indumentaria, accesorios, maquillaje y peinado)	48
3.1.8.- ¿Emplea el uso de redes sociales para mostrar el desarrollo de sus personajes?	49
3.2.- Planeación	49
3.3.- Matrices	49

CAPÍTULO 4

4.- Capítulo 4	55
4.1.- Matriz de identificación y evaluación de materiales usados.	55
4.2.- Caída (bases textiles)	57
4.3.- Distorsión (bases textiles)	59
4.4.- Elasticidad (bases textiles)	62
4.5.- Grosor (bases textiles)	65
4.6.- Peso (bases textiles)	67
4.7.- Experimentaciones	69
4.7.1.- Decolorado	69
4.7.2.- Pintura manual	69
4.7.3.- Bordado manual	69
4.7.4.- Exposición al fuego	70
4.7.5.- Deshilado para generar desgaste	70
4.7.6.- Teñido	70
4.7.7.- Decolorado y tinturado	71
4.7.8.- Bordado de pedal	71
4.7.9.- Derretir material plástico para que se fusione a la tela	71
4.7.10.- Sublimado y pintura	72

CAPÍTULO 5

5.- Análisis animes más vistos 2020 -2021; análisis de personajes	79
5.1.- Series anime	79
5.2.- Personajes	81

CAPÍTULO 6

6.- Procesos	95
6.1.- Levi Ackerman	95
6.1.1.- Camisa	95
6.1.2.- Pantalón	95
6.1.3.- Saco	95
6.1.4.- Capa	96
6.1.5.- Pañuelo	96
6.1.6.- Cinchón	96
6.2.- Moroha	97
6.2.1.- Camisa interna	97
6.2.2.- Camisa Externa	97
6.2.3.- Short	97
6.2.4.- Tobilleras	98
6.2.5.- Guantes	98
6.2.6.- Lazo	98
6.2.7.- Capa	98
6.3.- Setsuna	99
6.3.1.- Traje interno estandarizado de exterminador	99
6.3.2.- Estola	99
6.3.3.- Cinturón	99
6.3.4.- Armadura	99
6.4.- Towa	100
6.4.1.- Camisa	100
6.4.2.- Saco	100
6.4.3.- Pantalón	100
6.5.- Kirinmaru	101
6.5.1.- Camisa	101
6.5.2.- Pantalón	101
6.5.3.- Muñequeras	101
6.5.4.- Armadura	101
6.5.5.- Cinturón	102
6.6.- Fotografías	102

CAPÍTULO 7

7.- Conclusiones

111

REFERENCIAS

Bibliografía	114
Bibliografía de Ilustraciones	117
Bibliografía de Tablas	118
Anexo 1: Entrevista base	119
Anexo 2: Fichas	120
Anexo 3: Muestrario	144
Anexo 4: Manual	164
Anexo 5: Patrones (manual)	166
Anexo 6: Abstract	170

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Bases Textiles Analizadas	55
Ilustración 2: Levi Ackerman	93
Ilustración 3: Moroha	95
Ilustración 4: Setsuna	97
Ilustración 5: Towa	98
Ilustración 6: Kirinmaru	99

ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS

Fotografía 1: Levi Ackerman 1.1 PH (Sparkly, 2021)	102
Fotografía 2: Levi Ackerman 1.2 PH (Sparkly, 2021)	102
Fotografía 3: Levi Ackerman 1.3 PH (Sparkly, 2021)	103
Fotografía 4: Moroha 2.1 PH (Sparkly, 2021)	104
Fotografía 5: Moroha 2.2 PH (Sparkly, 2021)	104
Fotografía 6: Setsuna 3.1 PH (Sparkly, 2021)	105
Fotografía 7: Setsuna 3.2 PH (Sparkly, 2021)	105
Fotografía 8: Towa 4.1 PH (Sparkly, 2021)	106
Fotografía 9: Towa 4.2 PH (Sparkly, 2021)	106
Fotografía 10: Kirinmaru 5.1 PH (Sparkly, 2021)	107
Fotografía 11: Kirinmaru 5.2 PH (Sparkly, 2021)	107

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cosplayer Andrés Pérez. Nota: Elaboración propia	23
Tabla 2: Cosplayer Andrea Abad. Nota: Elaboración propia	24
Tabla 3: Cosplayer Julio David Michala. Nota: Elaboración propia	24
Tabla 4: Cosplayer Angelica Peña. Nota: Elaboración propia	25
Tabla 5: Cosplayer Robin. Nota: Elaboración propia	25
Tabla 6: Cosplayer Ximena Vivar. Nota: Elaboración propia	26
Tabla 7: Bases del concurso. Nota: Elaboración propia	38
Tabla 8: Evaluación y descripción. Budokan. Nota: Elaboración propia	39
Tabla 9: Evaluación y descripción. Coleccionistas Ecuador. Nota: Elaboración propia	40
Tabla 10: Evaluación y descripción. Comic-con Ecuador. Nota: Elaboración propia	40
Tabla 11: Evaluación y descripción. Club Ichiban. Nota: Elaboración propia	40
Tabla 12: Evaluación y descripción. Ecuador Cosplay Cup 2020. Nota: Elaboración propia	41
Tabla 13: Análisis del traje: Sakura Kinomoto. Nota: Elaboración propia	42
Tabla 14: Análisis del traje: Hatsume Miku. Nota: Elaboración propia	43
Tabla 15: Matriz base de trabajo para analizar los personajes. Nota: Elaboración propia	49
Tabla 16: Cuadro indicativo para la evaluación por parte de diseñadores. Nota: Elaboración propia	50
Tabla 17: Cuadro indicativo para la evaluación por parte de cosplayers. Nota: Elaboración propia	51

Tabla 18: Cuadro para la evaluación de los trajes para diseñadores. Nota: Elaboración propia	51
Tabla 19: Cuadro para la evaluación de los trajes para cosplayers. Nota: Elaboración propia	52
Tabla 20: Materiales Analizados. Nota: Elaboración propia	57
Tabla 21: Escala de evaluación. Caída. Nota: Elaboración Freddy Gálvez	59
Tabla 22: Cuadro de evaluación. Caída. Nota: Elaboración propia	59
Tabla 23: Escala de evaluación. Distorsión. Nota: Elaboración Freddy Gálvez	61
Tabla 24: Cuadro de evaluación. Distorsión. Nota: Elaboración propia	61
Tabla 25: Escala de evaluación. Elasticidad. Nota: Elaboración Freddy Gálvez	64
Tabla 26: Cuadro de evaluación. Elasticidad. Nota: Elaboración propia	64
Tabla 27: Escala de evaluación. Gorsor. Nota: Elaboración Freddy Gálvez	67
Tabla 28: Cuadro de evaluación. Grosor. Nota: Elaboración propia	67
Tabla 29: Escala de evaluación. Peso. Nota: Elaboración Freddy Gálvez	69
Tabla 30: Cuadro de evaluación. Peso. Nota: Elaboración propia	69
Tabla 31: Experimentación 1. Nota: Elaboración propia	71
Tabla 32: Experimentación 2. Nota: Elaboración propia	71
Tabla 33: Experimentación 3. Nota: Elaboración propia	71
Tabla 34: Experimentación 4. Nota: Elaboración propia	72
Tabla 35: Experimentación 5. Nota: Elaboración propia	72
Tabla 36: Experimentación 6. Nota: Elaboración propia	72
Tabla 37: Experimentación 7. Nota: Elaboración propia	73
Tabla 38: Experimentación 8. Nota: Elaboración propia	73
Tabla 39: Experimentación 9. Nota: Elaboración propia	73
Tabla 40: Experimentación 10. Nota: Elaboración propia	74
Tabla 41: Animes populares. Nota: Elaboración propia	79
Tabla 42: Personaje 1: Levi Ackerman. Nota: Elaboración propia	81
Tabla 43: Personaje 2: Moroha. Nota: Elaboración propia	83
Tabla 44: Personaje 3: Setsuna. Nota: Elaboración propia	85
Tabla 45: Personaje 4: Towa. Nota: Elaboración propia	87
Tabla 46: Personaje 5: Kirinmaru. Nota: Elaboración propia.	89
Tabla 47: Camisa: Levi. Nota: Elaboración propia.	95
Tabla 48: Pantalón: Levi. Nota: Elaboración propia	95
Tabla 49: Saco: Levi. Nota: Elaboración propia	95
Tabla 50: Capa: Levi. Nota: Elaboración propia	96
Tabla 51: Pañuelo: Levi. Nota: Elaboración propia	96
Tabla 52: Cinchón: Levi. Nota: Elaboración propia	96
Tabla 53: Camisa interna: Moroha. Nota: Elaboración propia	97
Tabla 54: Camisa externa: Moroha. Nota: Elaboración propia	97
Tabla 55: Short: Moroha. Nota: Elaboración propia	97
Tabla 56: Tobilleras: Moroha. Nota: Elaboración propia	98
Tabla 57: Guantes: Moroha. Nota: Elaboración propia	98
Tabla 58: Laso: Moroha. Nota: Elaboración propia	98
Tabla 59: Capa: Moroha. Nota: Elaboración propia	98
Tabla 60: Traje interno estandarizado de exterminador: Setsuna. Nota: Elaboración propia	99
Tabla 61: Estola: Setsuna. Nota: Elaboración propia	99
Tabla 62: Cinturón: Setsuna. Nota: Elaboración propia	99
Tabla 63: Armadura: Setsuna. Nota: Elaboración propia	99
Tabla 64: Camisa: Towa. Nota: Elaboración propia	100
Tabla 65: Saco: Towa. Nota: Elaboración propia	100
Tabla 66: Pantalón: Towa. Nota: Elaboración propia	100
Tabla 67: Kirinmaru. Nota: Elaboración propia	101
Tabla 68: Pantalón: Kirinmaru. Nota: Elaboración propia	101
Tabla 69: Muñequeras: Kirinmaru. Nota: Elaboración propia	101
Tabla 70: Armadura: Kirinmaru. Nota: Elaboración propia	101
Tabla 71: Cinturón: Kirinmaru. Nota: Elaboración propia	102

Dentro del área de diseño se encuentran varias disciplinas, entre ellas el vestuario. El cosplay es una actividad que se encuentra relacionada, y el desconocimiento de técnicas de concreción afecta a aquellos que se dedican a esta. Se analiza y reconoce nociones del área del vestuario, así como la influencia que posee dentro del país. Se trabaja con los procesos de concreción de vestuario de personajes de origen anime y manga a través de la identificación de procesos, insumos y técnicas beneficiosas para su concreción, de esta forma se generan fichas técnicas y descriptivas de apoyo a quienes practican cosplay.

Palabras clave: Diseño de vestuario, cosplay, anime, manga, confección de vestuario, patronaje, insumos, fichas técnicas.

RESUMEN

Title of the project: Professional cosplay costume: Dressmaking techniques for your recreation

SUMMARY

There are various subjects in the area of design, one of such is costume. Cosplay is an activity that is related to costume, and the ignorance of concretion techniques affects those who dedicate themselves to this activity. We will analyze and recognize notions in costume, as well as the influence that is has within the country. We will work with the costume concretion processes of characters originating from anime and manga through the identification od processes, supplies and beneficial techniques for it's concretion, in this manner technical and descriptive record are made to support those who participate in cosplay.

Keywords: Costume design, cosplay, anime, manga, costume making, patterns, supplies, techniques, manner technical.

Ver Anexo N° 6

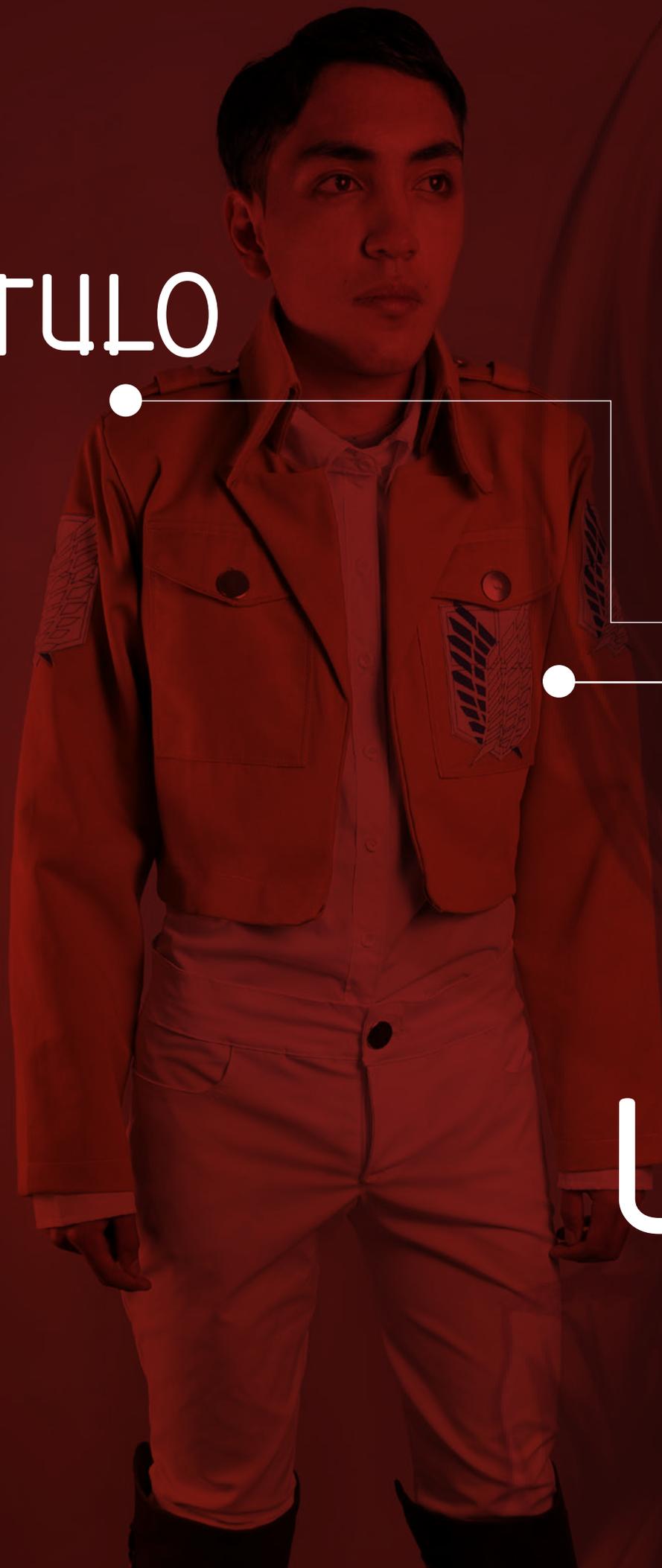
ABSTRACT



INTRODUCCIÓN

Actualmente, en el país la práctica del cosplay se encuentra vigente y cada vez aumenta la cantidad de personas que se dedican a esta actividad. El trabajo de investigación presenta el tema del cosplay haciendo énfasis tanto en su análisis como en el proceso de confección. Gracias a los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera en cátedras como diseño, patronaje, tecnología y producción se ha conseguido recrear el vestuario de cinco personajes del mundo del manga y anime. Se ha iniciado con un análisis y elección de los personajes, contexto, cultura y vestuario. Posteriormente, se ha identificado a los personajes que aún no han sido recreados en el medio. Se continúa con el proceso de identificación de características de las bases textiles obtenidas en el medio local. Además, se han aplicado los conocimientos obtenidos en el patronaje para aplicarlos experimentalmente en diversas prendas. El proceso de confección ha presentado un fuerte desafío ya que varias prendas poseen un alto nivel de dificultad, por lo tanto, ha sido un trabajo de prueba y error. Finalmente, se espera aportar conocimiento acerca de la confección a quienes practican esta disciplina a través de un manual y muestrario de telas que ha sido creado.

CAPÍTULO



UNO

01



01

1.- Marco teórico	19
1.1.- 1.1 El diseño	19
1.1.1.- Definición de diseño	19
1.1.2.- Diseño de vestuario	20
1.1.2.1.- Nociones que diferencian el diseño de vestuario del diseño de moda	20
1.1.2.2.- El papel que desempeña un vestuarista	20
1.1.2.3.- ¿Qué impacto genera una propuesta de vestuario en los observadores?	20
1.2.- La influencia de las culturas extranjeras en el país	21
1.2.1.- La cultura japonesa	21
1.2.1.1.- Sector cultural e identidad	21
1.2.1.2.- Sector artístico	21
1.2.2.- La animación	21
1.2.2.1.- El manga y anime	21
1.2.2.2.- El mundo de la fantasía	22
1.2.2.3.- El ser otaku	22
1.2.2.4.- Cosplay y cosplayers	23
1.2.2.5.- Caracterización de personajes	26
1.2.2.6.- Experimentación	26
1.2.2.7.- Manual	27
1.3.- Fundamentos del patronaje	27
1.3.1.- Terminología básica dentro del patronaje	27
1.3.2.- Patronaje básico	28
1.3.3.- Patronaje especializado en la sastrería	28
1.3.4.- Indumentaria de alta costura	29
1.3.5.- Indumentaria corporativa	29
1.3.5.1.- Uniformes	29
1.3.6.- Modificación y ajuste de prendas	30
1.4.- Materiales en el medio local	30
1.4.1.- Casas de telas	30
1.4.1.1.- Almacenes Lira	30
1.4.1.2.- Almacén Zalamea	30
1.4.1.3.- Casa Farah	30
1.4.1.4.- Coral centro	30
1.4.1.5.- Gogo	30
1.4.1.6.- Importadora Cedillo	30
1.4.1.7.- ModaTex	31
1.5.- Procesos de construcción	31

CAPÍTULO I

I.- MARCO TEÓRICO

I.I.- I.I EL DISEÑO

I.I.I.- DEFINICIÓN DE DISEÑO

El término diseño expresa la acción de proyectar una idea para concretar un producto u objeto el cual puede ser bidimensional o tridimensional y su proceso de fabricación puede ser a nivel industrial o de forma artesanal. Está claro que la idea de diseño puede variar según el área ya sea el diseño de indumentaria, gráfico, industrial, de interiores, entre otros. Por otro lado, la Doctora María Eugenia Sánchez (2012) expresa "El concepto diseño es polisémico, está inmerso en definiciones parciales de acuerdo a lo que se relaciona" (p. 1). De esta manera, se entiende que la definición de diseño depende del área en la que este se desarrolle y que cada persona tiene diferentes maneras de expresar su definición.

María José Medrano (2011) afirma que el sector geográfico influye en el desarrollo del diseño y suele afectar la conducta social de los individuos.

Finalmente, es necesario expresar que el diseño en la industria textil tiene como objetivo informar o enviar un mensaje. El mensaje puede ser de índole social, protesta o contener otros ideales. La variedad de mensajes no elimina el hecho que con la finalidad de generar un diseño hay ciertos puntos que varían según la forma de trabajar de cada individuo que se deben seguir para concretar el diseño.

1.1.2.- DISEÑO DE VESTUARIO

1.1.2.1.- NOCIONES QUE DIFERENCIAN EL DISEÑO DE VESTUARIO DEL DISEÑO DE MODA

Desafortunadamente aún está presente un desinterés por parte de algunos sujetos acerca de la diferencia entre estas nociones. Es evidente que llamar diseño de moda a una disciplina como es el diseño textil, que abre la puerta a otros campos del diseño textil, no es acertado para entablar una idea acerca del tema. Es necesario abordar temas investigativos acerca del diseño de vestuario, ya que, se hace mención a algunas nociones elementales que aportan con el direccionamiento requerido para hallar puntualmente las diferencias entre el diseño de moda y el diseño de vestuario.

Amoroso (2015) aclara que el campo de la moda y el campo del vestuario son términos antagónicos en el área de diseño. Ciertamente, el diseño de vestuario no puede ser definido a través de la moda, pues este se rige dependiendo de factores que varían según elementos como la época, la cultura y por supuesto, el contexto del personaje. Este punto se encuentra reafirmado por la diseñadora cuencana María Caridad Carrión (2018) quien especifica "El diseñador de vestuario tiene como tarea vestir al personaje. Está completamente alejado de lo que tiene que ver con "moda", el vestuario refuerza la trama, el uso de color, define la silueta y su textura" (p. 33). Esta afirmación implica que la moda no es un requerimiento obligatorio en el área del vestuario, pues aquello que es primordial es transmitir un mensaje sin la necesaria intervención de la comunicación oral. Además, Taratuto (2017) afirma que desempeñarse como un diseñador de vestuario implica contribuir a la narración o presentación de una historia; se debe recalcar que informar es el objetivo que tanto vestuarista como actor deben abarcar.

1.1.2.2.- EL PAPEL QUE DESEMPEÑA UN VESTUARISTA

María José Medrano (2012) expresa que el vestuario es un medio a través del cual la apariencia externa se complementa con la interna convirtiéndose en un medio de expresión visual. Entonces, el diseño de vestuario comprende aquella área que se enfoca en la completa interpretación física de un personaje. En otras palabras, no es tan solo concretar la vestimenta, es dar vida a un personaje siempre en conjunto con otros profesionales de áreas artísticas como el teatro, el estilismo capilar y otras.

1.1.2.3.- ¿QUÉ IMPACTO GENERA UNA PROPUESTA DE VESTUARIO EN LOS OBSERVADORES?

Para responder a esta incógnita es menester tener en consideración los factores que prenden la curiosidad de un observador por los trajes que se muestran en películas, series, caricaturas y otros medios artísticos.

La percepción visual depende del observador, por lo tanto, es imposible que la percepción de un infante a la de un adulto sean similares. En la inocencia del niño, él observa y asocia de manera específica a un personaje. Al contrario, un adulto con más experiencia y conocimiento aprecia de una manera diferente un personaje.

1.2.- LA INFLUENCIA DE LAS CULTURAS EXTRANJERAS EN EL PAÍS

1.2.1.- LA CULTURA JAPONESA

En la cultura japonesa un medio de expresión es la animación cinematográfica que han desarrollado y por la cual son reconocidos mundialmente. Por supuesto, el elemento musical suma en su expansión y atracción en el mundo. Los temas de cada anime son coreados e influyen en el gusto de sus seguidores por la cultura.

1.2.1.1.- SECTOR CULTURAL E IDENTIDAD

En general, la cultura asiática ha sido ejemplo para las naciones del mundo debido a que la educación y respeto son la base de su desarrollo. A pesar del predominio e influencia de China en el continente asiático, hoy en día cada país está marcado por su propia identidad.

Es una cultura dividida entre lo tradicional y lo moderno. En sus amplias calles, en su arquitectura, en su gente se puede ver la diferencia entre la antigüedad y la actualidad. La vestimenta, la gastronomía, las nuevas culturas y subculturas juveniles continúan en movimiento. Hoy, Japón es un país en constante desarrollo que se mantiene con los avances científicos y tecnológicos al día.

En el documento "Cultura de Japón" (2010) se brinda información clave sobre el país. El idioma que se habla en este territorio asiático es el *Nihon* y su moneda nacional es el *Yen*. Su población se encuentra en un estimado de 127 millones de habitantes. La gastronomía varía según la estación del año y es similar a la gastronomía de China. En efecto, el arroz es un alimento imprescindible para los habitantes en ambos países. De esta manera, se abstrae la idea de un país dividido que aún conserva su cultura rica por su tradición; y al mismo tiempo se caracteriza por su desarrollo y su fortaleza para convertirse en una potencia.

1.2.1.2.- SECTOR ARTÍSTICO

Gracias al trabajo arqueológico mencionado en la historia de Japón, se observa que durante el periodo *Jomon* ya existía el trabajo artesanal en cerámica de forma arcaica.

El arte en Japón engloba diversas disciplinas entre las cuales se encuentran la industria teatral, la industria del cine, industria

de la literatura y poesía y la industria musical. El arte del origami que consiste en crear figuras con la manipulación de papel es fundamental en su cultura.

Algunos representantes son:

Akira Kurosawa, cineasta (1910-1998)

Arata Izozaki, arquitecto (1931-2014)

Kenzo Tange, arquitecto y urbanista (1913-2005)

Rei Kawakubo, diseñadora textil (1943- actualidad)

Yukio Mishima, novelista, poeta y crítico (1925-1970)

Yohji Yamamoto, diseñador textil (1943- actualidad)

En la industria de la literatura, la novela de *Genji* tiene gran relevancia. Y como un máximo exponente en la pintura se encuentra la obra *La gran ola de Kanagawa*. En cuanto a la arquitectura, el santuario de *Itsukushima* es una de las más importantes del país. En la industria musical, el cantante *Kenshi Yonezy*, cuyo nombre artístico es *Hachi*, lleva cerca de trece años de trayectoria en el mundo de la música siendo compositor y cantante. Fue el encargado de interpretar la canción para uno de los animes que mundialmente ha tocado el ser de los fans de este tipo de animación. *Boku No Hero Academy*, la canción *Peace Sing*, o en español *Signo De Paz*, fue interpretada por el cantante con un estilo influenciado hacia el rock, el cual se volvió un himno por su mensaje y melodía atrayente.

1.2.2.- LA ANIMACIÓN

1.2.2.1.- EL MANGA Y ANIME

Dos términos que se relacionan con el *manga* son la historieta y el *comic* y se diferencian por su origen. Usualmente se llama *comic* o historieta a aquellas ilustraciones de historias creadas por artistas que no proceden de Asia. Ahora bien, Gloria Brenner (2015) afirma que el manga es un sector que fortalece la economía en su país y que su influencia creció por ser un medio de entretenimiento accesible a todo público por su bajo costo. En otras palabras, al tener esta peculiaridad, brindó la oportunidad de entretener a los niños, jóvenes y adultos por un módico precio.

El anime es usualmente asociado a la cultura japonesa, sin embargo, este estilo de animación sobrepasa sus fronteras, es así

que las tramas de sus historias involucran a países europeos o americanos. Se apropian de sus elementos tanto en su nivel real como en el mundo de la fantasía y mitología la cual varía según el autor y sus intereses.

El *manga* suele considerarse como parte de la animación de origen japonés. Pese a que su origen no se encuentra del todo claro, Gloria Brenner (2015) expresa "Las primeras animaciones hechas en Japón datan de principios del siglo XX [...] en 1907" (p. 131). Esto implicaría que la animación se da durante este año como un medio de entretenimiento al público. Igualmente existen datos acerca de ilustraciones realizadas a partir del siglo VI, donde a través de ilustraciones en largos pergaminos se narraban historias acerca del desarrollo del país, además de los anhelos y deseos de los artistas.

Durante los años veinte, se tiene constancia de la influencia del *manga* y considerado como un acto en contra de la política y la milicia. Durante esta década Japón obtuvo reconocimiento por la comercialización masiva de *manga*, la cual se ha mantenido hasta la actualidad.

Luis Álvarez (2015) indica que

"Este país usó este elemento como medio de patriotismo y conocimiento de actividad del imperio hacia lo que sucedía con la guerra, brindando de esta forma una perspectiva controlada de lo que los gobernantes de esos años deseaban sus ciudadanos conocieran y creyera" (p. 21).

Se entiende que los gobernantes utilizaron la animación como un medio de control para influir en la perspectiva nacional acerca de la situación económica y política en relación a los conflictos que éste atravesaba con países extranjeros.

Alvares (2015) también explica que Ozamu Tezuka es considerado como el pionero o padre del *manga*. Apoyó en la creación del primer anime visualizado en blanco y negro llamado *Astroboy* y fue publicado en 1963. A pesar de que esta animación es considerada por muchos como la primera realizada en Japón, no todos están de acuerdo que lo es.

El *manga* y *anime* son medios recreativos que apoyan de distintas maneras a cada persona. Distraer la mente de la realidad personal de cada ser. Pertenecer a esta comunidad brinda un sentido identitario, el cual satisface el desarrollo interno de cada persona. Adicionalmente, escapar de la realidad también es un motivo certero de los lectores y fans, alejarnos de las crisis no

solo personales, si no las crisis mundiales a las que nos enfrentamos como la actual situación de riesgo de la salud. La pandemia ha afectado a la salud y a la economía que se encuentra en crisis. Sobre todo, en países como el nuestro que aún necesita tiempo para adaptarse a esta situación y para recuperar la economía.

Existe una variedad de géneros dedicados a este tipo de animación. Estos estilos varían según el usuario, existen para niños o con un contenido apto para todo público, y, a su vez, otros exclusivamente para adultos.

1.2.2.2.- EL MUNDO DE LA FANTASÍA

La fantasía se interpreta como un género que evoca lo mágico, maravilloso o sobrenatural. Usualmente se enfoca en la creación de historias que distan de la realidad y brindan un nuevo enfoque de toque artístico. El proceso de crear un mundo de fantasía empieza con la imaginación que posee un autor y para conseguirlo se realizan análisis y estudios con la finalidad de facilitar el entendimiento al sujeto interesado. Sea ficción o no, la fantasía ofrece un método de escape a la realidad que puede o no influir de manera positiva en el sujeto interesado.

1.2.2.3.- EL SER OTAKU

Balderrama y Pérez (2009) indican que el modismo *otaku* es parte de la identidad de un individuo que realiza prácticas culturales asociadas al *manga* y *anime*. Perillan (2009) posee una definición más complicada que denomina al sujeto *otaku* como una persona que se refugia y forma parte de una actividad de consumo. Perillan subraya la diferencia entre la definición del término en Japón y en occidente. En el primero se idealiza al sujeto como un fanático extremo y es observado usualmente de manera despectiva; mientras que, en occidente se los visualiza como fanáticos comunes y no perciben al término de forma peyorativa. Con respecto a América Latina, García y García (2014) afirman que en los países de la región los *otakus* llevan su gusto a otro nivel, puesto que se adentra en la cultura japonesa a fondo (en la música, gastronomía, tradiciones, entre otros temas).

1.2.2.4.- COSPLAY Y COSPLAYERS

El término cosplay procede de dos palabras que se encuentran en inglés: "costume" que se define como disfraz y "play" cuya traducción es jugar. Al unir estas palabras, el resultado de la traducción es jugar a disfrazarse. También es comprendido como la acción de caracterizar o representar un personaje y este comportamiento forma parte de una subcultura.

Brenner (2015) manifiesta que el cosplay es una moda que, a su vez, forma una subcultura basada en el juego de rol. De otra manera, Según Gonzales (2015) el tema se aborda desde una noción alejada del consumo, entonces se requiere entender al cosplay como el profundo conocimiento del uso y apropiación de características culturales extranjeras.

Los *cosplayers* son aquellos individuos que se dedican a la personificación o caracterización de personajes de diversos orígenes. Series de ficción, *comic*, *manga* y series animadas se encuentran en la lista de elecciones de personajes por parte de los *cosplayers*. Estos individuos buscan recrear el personaje con el mayor detalle posible. Y en ocasiones las personas modifican zonas corporales estilizándolo con el fin de asemejarse por completo al personaje.

Tabla 1: Cosplayer Andrés Pérez.

Nombre real	Andrés Pérez			
Nombre artístico	Andy			
Edad	28 años			
Ciudad	Guayaquil			
Fecha de inicio en el cosplay	2014			
Redes Sociales	Instagram: Androsdevil	Tik-Tok: andyperez199	Facebook:	Linktree:
Cantidad de seguidores por red social	1.251 seguidores			



Nota: Elaboración propia

Tabla 2: Cosplayer Andrea Abad.

Nombre real	Andrea Abad			
Nombre artístico	Andy Pandy			
Edad				
Ciudad	Guayaquil			
Fecha de inicio en el cosplay	2019			
Redes Sociales	Instagram: andypandycosplay	Tik-Tok: Andypandycosplay	Facebook: Andy Pandy Cosplay	Linktree: Andy Pandy Cosplay
Cantidad de seguidores por red social	18,2 k seguidores	298,5 k seguidores	9.978 seguidores	

Nota: Elaboración propia

Tabla 3: Cosplayer Julio David Michala.

Nombre real	Julio David Michala			
Nombre artístico	Jdmichala			
Edad	29			
Ciudad	Guayaquil			
Fecha de inicio en el cosplay	2015			
Redes Sociales	Instagram: Jdmichala	Tik-Tok:	Facebook:	Linktree: JdMichala
Cantidad de seguidores por red social	3,161 seguidores			

Nota: Elaboración propia

Tabla 4: Cosplayer Angelica Peña.

Nombre real	Angelica Peña			
Nombre artístico	Angiep			
Edad	27			
Ciudad	Cuenca			
Fecha de inicio en el cosplay	2017			
Redes Sociales	Instagram: Angiepcosplay	Tik-Tok:	Facebook: AngieP. Cosplay	Linktree:
Cantidad de seguidores	1.359 seguidores		531 seguidores	

Nota: Elaboración propia

Tabla 5: Cosplayer Robin.

Nombre real				
Nombre artístico	Robin			
Edad				
Ciudad	Guayaquil			
Fecha de inicio en el cosplay	2018			
Redes Sociales	Instagram: rg_cosplay	Tik-Tok: rg_cosplay	Facebook: Rg cosplay	Linktree: rgcosplay
Cantidad de seguidores por red social	2.202 seguidores	32.5 K seguidores	591 seguidores	

Nota: Elaboración propia

Tabla 6: Cosplayer Ximena Vivar.

Nombre real	Ximena Vivar			
Nombre artístico	Lyzerod			
Edad	25			
Ciudad	Cuenca			
Fecha de inicio en el cosplay	2019			
Redes Sociales	Instagram: lyzerodcosplay	Tik-Tok:	Facebook: Lyzerod Cosplay	Linktree: Lyzer- pd_cosplay
Cantidad de seguidores por red social	1.119 seguidores		1208 seguidores	

Nota: Elaboración propia

1.2.2.5.- CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES

La caracterización usualmente es visualizada a través de los actores que posee una pasión completa. Álamo (2006) alude que la caracterización de personajes.

Consiste en la descripción estática de los atributos físicos, psíquicos y ético-morales del personaje que se representan con la suficiente exhaustividad para que quede así enmarcada una radiografía operativa del personaje en cuestión y entender, su devenir y comportamiento a lo largo de la historia (p. 7).

También, indica que la caracterización va más allá de la indumentaria por que para lograrlo es necesario un grupo de factores físicos y psicológicos. Galán (2016) contribuye indicando que es una disciplina compleja, porque es menester alejar la personalidad propia y adoptar una nueva identidad con la finalidad de conformar la caracterización de un personaje durante un periodo de tiempo. Este medio de expresión puede llegar a ser presentado a través de la pintura, fotografía, objetos textiles, productos y, al mismo tiempo, a través de la actuación o caracterización con otras áreas.

Todo esto es posible porque no posee un medio único de expresión, por consiguiente, posibilita la experimentación de nuevos medios en el que se desarrollan. Ordoñez y Vergara (1999) mediante el texto "Páginas sobre la expresión artística" indican que "Es una evidencia la dualidad del arte, es decir, su carácter autónomo y social" (p. 4). Ponen en relieve que la expresión es autónoma, por lo tanto, no existe una guía exacta para llegar a la expresión. La dualidad existente en el ámbito artístico ofrece diversos caminos para consumir un objetivo o proyecto.

1.2.2.6.- EXPERIMENTACIÓN

Es un método que aporta en la obtención de conocimientos o desarrollo de un objeto, sujeto o elemento. La experimentación implica la manipulación de un objeto con un fin determinado. En el caso del área textil, se desea analizar e interpretar con el fin de recolectar datos acerca de las bases textiles, insumos y técnicas para la confección de prendas y construcción de accesorios o complementos de un traje.

1.2.2.7.- MANUAL

El manual apoya con conocimiento para el desarrollo de un proyecto. Este no es necesariamente acerca de diseño, después de todo puede abarcar indicaciones como del uso y reparación de maquinaria, la confección o construcción de objetos e incluso el conocimiento teórico para reconocer elementos e insumos. Entonces Asanza, Miranda, Ortiz y Espín (2016) indican

Se denomina manual a toda guía de instrucciones que sirve para el uso de un dispositivo, la corrección de problemas o el establecimiento de procedimientos de trabajo. Los manuales son de enorme relevancia a la hora de transmitir información que sirva a las personas a desenvolverse en una situación determinada (párr. 42).

Por supuesto evitar y corregir son los objetivos fijos de un manual. Al mismo tiempo, transmiten indicaciones y apoyan al desarrollo en una situación determinada según al área dirigida del manual. Situándose lejos de obtener una relación específica con el área textil y el diseño, Millo, Gonzales y Fuentes (2017) citan a Palma (2005) quien expresa que es una documentación concreta un sistema de control que sitúa información de manera ordenada, sistemática y detallada de actividades u operaciones. En este sentido, el manual es un medio que tiene como fin comunicar e informar a un individuo y es el medio por el cual se debe llegar a concretar una actividad.

1.3.- FUNDAMENTOS DEL PATRONAJE

El patronaje también puede ser conocido como mordería. Suele ser visto como inflexible. Empero, es un área en la que la creatividad es parte imprescindible. Es una guía momentánea para el patronista. Al existir diversas técnicas o formas de conseguir trazar, esta acción depende del método al que se acoja de mejor manera.

Para realizar el trazo de patrones o mordería es necesario tomar en cuenta que se requieren algunos materiales específicos con la finalidad de generar los patrones y sus modificaciones.

1.3.1.- TERMINOLOGÍA BÁSICA DENTRO DEL PATRONAJE

- Abre costuras: es un objeto con dos puntas; una afilada y larga en comparación con la segunda punta la cual no posee filo y es corta.
- Asentar costura: es la acción de fijar una costura y se puede hacer planchando la zona de la costura y cosiendo encima de esta.
- Bies: el corte al bias indica que es la acción realizada en un insumo que posee una inclinación de cerca de 45°. Esto puede variar según el diseño propuesto para la prenda.
- Cinchón: es la pieza que va usualmente entre la cintura y cadera.
- Contorno: es el término que se refiere a las medidas de ciertas áreas del cuerpo como el pecho, cintura, caderas, brazos entre otros.
- Elongación: es la medida que se calcula para la confección de una prenda al cuerpo con un material que contenga un porcentaje de elasticidad.
- Embolsar: es la acción de unir zona interna y externa de una prenda.
- Falso: se refiere a una zona que puede ser visible al llevar una prenda.

- Gavilán: es la medida que se toma en cuenta para trazar parte de la curvatura presente en la entrepierna.
- Hilvanar: es la acción de unir las telas con hilo con una puntada simple con el fin de facilitar la costura en máquina y ajustar de mejor manera las piezas.
- Largo: es la toma de medida que se da de un extremo a hacia un extremo b. Puede observarse en el largo de hombro a cadera.
- Ojal: es un mecanismo de cierre y puede ser un ojal de hilo o uno metálico.
- Piquete: es un pequeño corte en ciertas zonas para identificar las zonas de confección.
- Pinza: es la zona con una forma usualmente triangular que sirve para ajustar la prenda al cuerpo.
- Número de puntada: es el largo que posee una puntada y usualmente en una máquina de coser.
- Puño: es la acción de cerrar la mano y es una medida tomada en cuenta para la manga de toda prenda.
- Remate: es la acción de coser en la misma zona varias veces o varias puntadas para evitar que se abra la costura.
- Sisa: es el contorno que rodea el hombro hacia la zona interna de la axila.
- Tiro: esta parte comprende la distancia entre la cintura y entrepierna. Y consta de una cura para ajustarse a esta zona ergonómicamente.
- Submamaio: es la zona de bajo busto. Esta medida es más común de tomar en mujeres para ajustes.
- Trama: es el hilo que se encuentra verticalmente en una tela y usualmente no estira.
- Urdimbre: es el hilo que se encuentra horizontalmente en la tela y usualmente estira.
- Vivo: se le llama así a la zona del bolsillo.

El patronaje se encuentra abierto a diversas áreas y técnicas para solucionar la confección de prendas. A continuación, se estudia algunos universos del patronaje.

1.3.2.- PATRONAJE BÁSICO

El patronaje básico se refiere al trazo de moldes o patrones bases sin ajustes de pecho y largos. A raíz de este tipo de patrones se pueden crear prendas innovadoras y ajustarlas según el usuario o universo del vestuario.

1.3.3.- PATRONAJE ESPECIALIZADO EN LA SASTRERÍA

¿Qué es sastrería?

María Sol Incerra (2017) afirma

La sastrería siempre es ejemplar, emprolija, mejora la actitud, favorece el vestir, y sin necesidad de tanta producción o complejidad en su elaboración, se puede marcar una diferencia en un indumento que hable por sí solo, transmitiendo la finura y elegancia buscadas (p.13).

Se entiende que la sastrería envía un mensaje a un observador acerca del individuo que la usa. La sastrería no debe ser vista como un arte poco complejo debido a que el proceso de confección y los acabados de cada elemento toman tiempo y cuidado hacia cada detalle. Las técnicas matemáticas junto con los conocimientos transmitidos de maestro a estudiante resaltan la importancia y complejidad de generar un trabajo y ajustarlo para una mejor presentación. El secreto del patronista para la sastrería, como en toda disciplina, es la práctica. Conforme pasa el tiempo, evoluciona no solo el conocimiento sino también la complejidad de una prensa, como resultado, es deber del patronista mantenerse actualizado del desarrollo y generación de nuevas técnicas para aprenderlas y aplicarlas.

Esta área de patronaje puede dividirse entre la sastrería femenina y la masculina. Es vital aclarar que la sastrería, tanto la que es dirigida hacia el público femenino como masculino, se enfoca en lucir de manera pulcra en cuanto al vestir.

La silueta femenina y masculina son particulares. Las zonas estrechas y la curvatura del cuerpo en general crean grandes diferencias. El cuerpo femenino necesita de varios ajustes para resaltar o ajustar zonas con fines funcionales.

1.3.4.- INDUMENTARIA DE ALTA COSTURA

La indumentaria considerada oficialmente como alta costura y que es reconocida a nivel mundial es aquella que se encuentra en París, Francia. Esta norma es dictada por los estándares sociales dentro de la moda.

A nivel mundial, existen personas dedicadas a este universo del vestuario, sin embargo, no son considerados como diseñadores de alta costura al no poder mantener una casa de moda en París. De todas maneras, dentro de su medio son considerados referentes. Podemos observar su nivel de conocimiento en sus creaciones. Es así que, muchos diseñadores locales han participado a nivel nacional obteniendo renombre. Podemos evidenciar el esfuerzo en certámenes de belleza donde las concursantes llevan indumentaria de un alto nivel en sus trajes de noche y trajes típicos. Materiales, técnicas y mano de obra fortalecen el apoyo hacia diseñadores de alta costura quienes no radican o tienen un taller en París.

1.3.5.- INDUMENTARIA CORPORATIVA

En el análisis de la imagen corporativa se explica las funciones que una empresa debe tener en cuenta para su imagen, por consiguiente, indica que la imagen es el ADN de una empresa. Y sus fundadores son quienes establecen su composición. La identidad y cultura son importantes para entender la conducta organizacional. La comunicación de la personalidad de una empresa crea un estilo y las capas de evolucionar. Estos elementos van junto con la parte emocional de la empresa. La autoimagen que una empresa posee de sí misma es un apoyo dentro de la misma. El desarrollo interno y el orgullo de pertenencia forma parte de un refuerzo positivo al personal. Generar una opinión pública favorable basada en la ética, transparencia y participación es mandatorio para tener una buena imagen. El posicionamiento de la identidad de una empresa afecta negativamente o recompensa a la hora de optimizar las inversiones de comunicación.

1.3.5.1.- UNIFORMES

Los uniformes como en toda área del vestuario promueven la identidad de un individuo. Esta imagen usualmente implica mando y control de un grupo de individuos que conforman un grupo social, es decir, se adaptan a la situación de un usuario. Cada indumentaria tiene un objetivo en específico. Un uniforme

puede transmitir la situación social en la que se encuentra un individuo según su función o situación económica. Como es el caso de uniformes corporativos, escolares, de representación de una comunidad local, nacional o internacional frente a otros grupos. También segmentos pertenecientes a un área laboral diferente como las entidades que se enfocan en el mantenimiento y cuidado de espacios, entre otros.

Ya sea el largo, la paleta de color, los insumos y accesorios u otros elementos forman parte de un código de vestir según la organización y dichos puede tener un objetivo moral. También pueden enfocarse en la idea de camuflarse en caso de los trajes de combate del ejército; el objetivo de protección contra amenazas químicas, entre otros objetivos.

Incluso los uniformes han llegado a incursionar en el mundo de la moda y a funcionar como medio de inspiración.

Yohji Yamamoto, de origen japonés, analiza uniformes o prendas relacionadas con el combate de diversos países para desarrollar algunas de sus colecciones. Incluso *Armani* se vio en la tarea de diseñar el uniforme usado por los carabinieri en Italia. Como parte de su desarrollo de diseño, tomó como parte de su inspiración la indumentaria utilizada por el ejército napoleónico.

Uniformes empresariales

Las empresas estipulan un código que se debe seguir, y aunque no todas poseen uniformes, si usan sutiles accesorios que identifiquen a sus trabajadores y los relacionen con la empresa para la que trabajan. Según su función poseen diferentes objetivos que deben transmitir sus prendas. En el área empresarial el uniforme se basa en la elegancia y pulcritud. En la zona alimenticia, el uniforme se enfoca en la protección. En cuanto al personal de limpieza, debe transmitir seguridad y protección para obtener la confianza de aquellos que transitan y visitan las zonas de trabajo.

Uniformes escolares

Dentro de los uniformes para instituciones de aprendizaje, cada una depende del país y de la imagen que cada institución desee presentar. Instituciones católicas y laicas llevan un código diferente. Según la institución en general se dicta un reglamento en cuanto al medio de vestir el cual debe ser acatado por el alumnado y los trabajadores según el área a su cargo.

Las reglas varían desde el estilo y largo de faldas, chalecos, camisas y camisetas. La paleta de color usualmente va de la mano de los colores del logo de la institución y se lleva el emblema de esta en una zona que pueda ser fácilmente visualizada por otros individuos. De igual manera, los alumnos, maestros, autoridades y personal interno en general llevan un uniforme que proyecta la imagen de la institución y evoque su misión y visión.

1.3.6.- MODIFICACIÓN Y AJUSTE DE PRENDAS

Como parte de la confección personalizada, los trabajadores se enfocan en el cuerpo, entonces, dentro de sus labores se encuentra el ajuste al cuerpo del sujeto para lucirlo. Además, según el área de vestir en la que se especializa habrá caminos para trabajar una prenda y adecuarla a un sujeto según su tipo de cuerpo. Los tipos de cuerpo según el usuario varían y es primordial identificar el tipo y guiar de manera sutil al usuario y así, obtener un mejor resultado.

Tipos de cuerpo:

- Ectomorfo: se caracteriza por su complexión delgada.
- Mesomorfo: se caracteriza por su complexión musculosa.
- Endomorfo: se caracteriza por su complexión ancha.

1.4.- MATERIALES EN EL MEDIO LOCAL

Dentro de la ciudad de Cuenca existen diversas casas de tela y en la ciudad existe poca variedad de insumos.

1.4.1.- CASAS DE TELAS

1.4.1.1.- ALMACENES LIRA

El local cuenta con una sucursal establecida en el centro de la ciudad en la zona comercial de elementos textiles. Se encuentra vigente desde el año 1970, convirtiéndose en uno de los pioneros en la industria textil en la ciudad con materiales nacionales e importados. Cuenta con una variedad de telas que constan de:

- Textiles deportivos
- Textiles para el hogar
- Textiles de moda
- Textiles para uniformes
- Textiles industriales (textiles de cuidado o protección)
- Insumos textiles (elástico, sesgo, hilo, aguja, tizas, entre otros)

1.4.1.2.- ALMACÉN ZALAMEA

El siguiente local se encuentra dedicado a la distribución de insumos textiles y artísticos. Posee diversas sucursales en el centro de Cuenca y cuenta con variedad de productos.

1.4.1.3.- CASA FARAH

Este cuenta con tres locales en la ciudad, además cuenta con un laboratorio textil llamado Print Textil dedicado a la sublimación, bordado, confección y otras tareas. El local también es uno de los más conocidos en la ciudad por su variedad en materiales (nacionales e importados) y servicios. Al mismo tiempo, posee más de 30 años vigente en el mercado textil. Cuenta con las siguientes áreas:

- Textiles deportivos
- Textiles para el hogar
- Textiles de moda
- Textiles para uniformes
- Textiles industriales (textiles de cuidado o protección)

1.4.1.4.- CORAL CENTRO

Este es un hipermercado, es decir, cuenta con diversas áreas comerciales. Cabe recalcar que sus textiles no son variados como en las casas de tela comunes. Dentro de este se pueden encontrar insumos textiles como tapices, lonas, cierres, agujas e incluso maquinaria industrial textil.

1.4.1.5.- GOGO

Esta es una empresa familiar que funciona en el centro de la ciudad, siendo más específicos en sector de la plaza San Francisco desde el año 1968. Es uno de los locales con trascendencia en la ciudad y con gran variedad en textiles e insumos para diversas áreas artísticas incluido el sector textil nacionales e importados.

1.4.1.6.- IMPORTADORA CEDILLO

Esta empresa se dedica a la distribución de maquinaria textil industrial y casera, distribuye insumos, ofrece servicios de reparación y cuidado. Cuenta con diversas sucursales en el centro de la ciudad y su periferia.

1.4.1.7.- MODATEX

Este se encuentra posicionado como una reconocida casa de telas por su variedad de materiales nacionales e importados. Cuenta con áreas textiles como:

Textiles deportivos

Textiles para el hogar

Textiles de moda

Textiles para uniformes

Textiles industriales (textiles de cuidado o protección)

1.5.- PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN

Los procedimientos seguidos en la confección varían según la costurera, diseñador, sastre y otros factores. Con la maquinaria y técnicas mencionadas anteriormente se aplican los procesos de construcción. Se inicia con la obtención de materiales. No solo se obtiene materia de las varias casas de tela en Cuenca si no también se recurre a la obtención de insumos por parte de las ciudades de Quito, Guayaquil y de otros países.

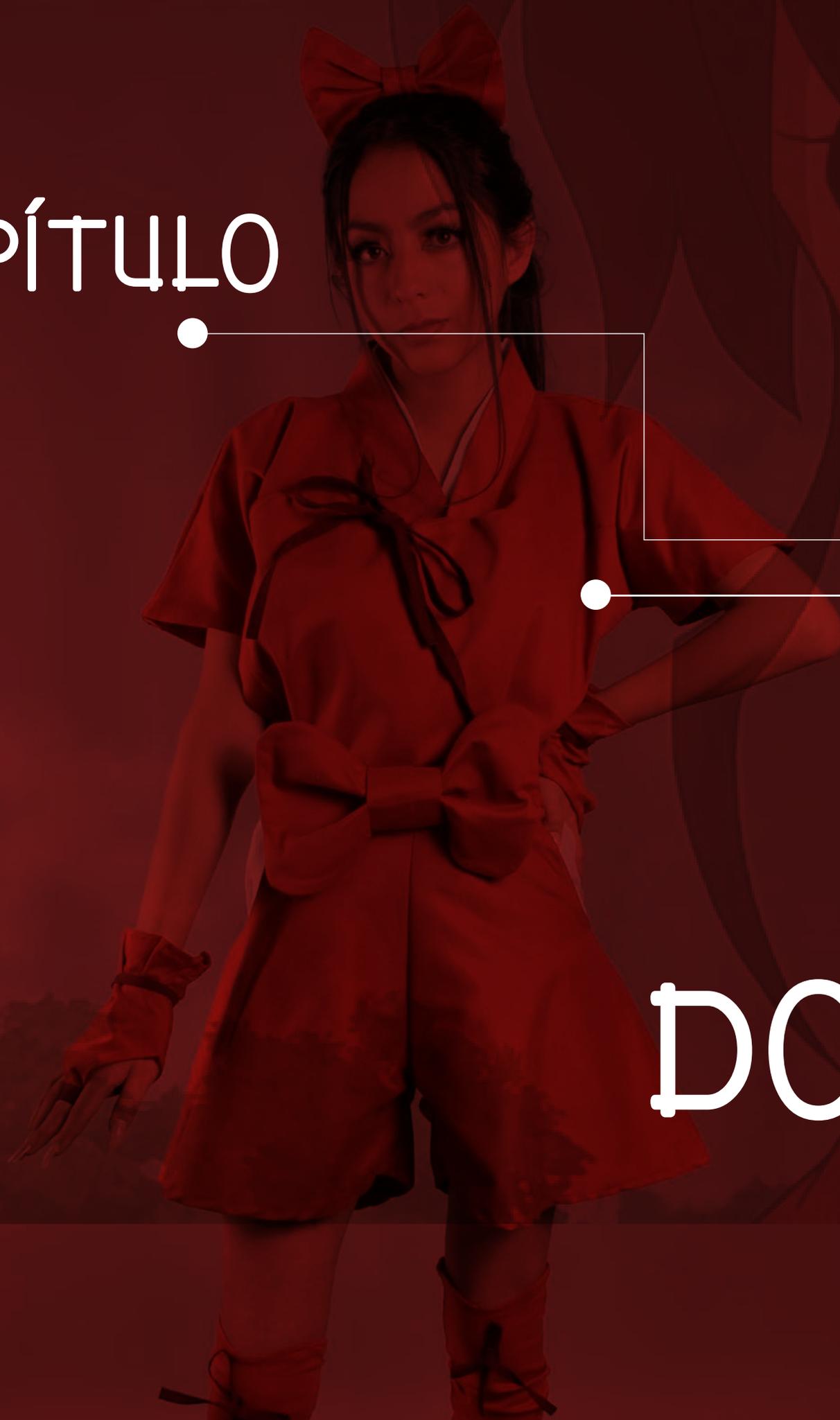
Se continúa con el proceso de toma de medidas o son usadas medidas estándar para la población ecuatoriana. Posteriormente, se trazan patrones base y a partir de esto se realizan las modificaciones según el traje seleccionado. Cuando son trajes que requieren la aplicación de motivos se debe realizar estos previo al corte de patrones. En caso de ser prendas que poseen parte interna y externa el trabajo se optimiza si se cortan las telas al mismo tiempo para evitar que varíen los largos y anchos.

El proceso de confección inicia con unir partes delanteras y posteriores por separado y asentar costuras con la plancha y con una puntada de refuerzo.

Los acabados son parte importante, esto quiere decir que los hilos sueltos, costuras abiertas o arrugas deben ser corregidos durante y al final del proceso para evitar dañar la prenda y que esta se encuentre tanto visualmente como al tacto perfecta.

CAPÍTULO

DOS





02



02

2.- El cosplay	35
2.1.- El personaje, aspectos que se deben tener en cuenta	35
2.1.1.- Época y contexto	36
2.1.2.- Cultura	36
2.1.3.- Silueta	36
2.1.4.- Paleta de color o cromática	37
2.1.5.- La materialidad	37
2.1.6.- La funcionalidad	37
2.2.- Convenciones en el país	37
2.2.1.- Budokan	37
2.2.2.- Comic-com	37
2.2.3.- Konnichiwa Festival	37
2.3.- El aspecto técnico de los trajes cosplay de cosplayers ecuatorianos (análisis de trajes estilo cosplay)	37
2.4.- Estándares generales para concursos	38
2.4.1.- Budokan	39
2.4.2.- Coleccionistas Ecuador	40
2.4.3.- Comic-con Ecuador	40
2.4.4.- Club Ichiban	40
2.4.5.- Ecuador Cosplay Cup 2020	41
2.5.- Trajes cosplay realizados en el medio	42

CAPÍTULO 2

2.- EL COSPLAY

2.1.- EL PERSONAJE, ASPECTOS QUE SE DEBEN TENER EN CUENTA

Según la Real Academia de la Lengua Española la definición del término personaje es todo aquel quien siendo real o imaginario se encuentra dentro de una obra, la cual puede ser cinematográfica, literaria o teatral.

Es importante establecer que un personaje se destaca por la acción de caracterizar. Según Francisco Álamo (2006), enfocándose en una perspectiva histórica, subraya que el personaje no solo se caracteriza, este también se confecciona; esto indica que elementos como el físico y el área psicológico-moral son los puntos de partida para la correcta interpretación de un personaje.

Elena Galán (2007) refuerza la interpretación vista anteriormente afirmando que el personaje debe ser visto como parte del ser profundo que se lleva oculto y que la acción de exteriorizar aquello que se esconde en el interior es primordial para brindar vida a un personaje.

Se debe recordar que el personaje es parte de una serie de elementos que apoyan el interés de un externo hacia una obra, interpretación o caracterización. Para la formación de un personaje, el creador centra su interés en factores que definen su ser, por esto podemos observar el uso de la indumentaria específica y que su cromática va según la personalidad. Ambos, personaje y, forma de ser, están influidos según su historia familiar, económica y eventos que han marcado su ser.

2.1.1.- ÉPOCA Y CONTEXTO

El vocablo época se percibe como la división de ciertos periodos de tiempo bajo la limitante de años y evolución, y son usados para diferenciar momentos. Lidia Girola en el escrito "Historicidad y temporalidad de los conceptos sociológicos" explica que esta palabra puede también ser entendida como subetapas dentro de la historia.

Por otro lado, Shirley Longan (2011) explica que cada época varía según los valores éticos, morales y estéticos. El arte es uno de los factores que ha marcado una trascendencia de gran importancia para definir una época. De igual manera, se cruzan con muros que las, dividen, entre ellos se encuentran la evolución de la monarquía, democracia, la vestimenta, el desarrollo de la industria, entre otros actores que marcan un momento trascendental dependiendo del área referida.

En el mundo de la fantasía como es el *anime* y *manga* la época influye en los personajes, su carácter y el desarrollo de este a lo largo de la historia narrada. También influye en su vestimenta. Recordemos que la moral fue un factor importante en favor del valor que se brindaba a una persona.

Según la Real Academia de la Lengua Española la interpretación del vocablo contexto depende de su uso, ya sea en una frase o fragmento. Esta definición afirma que el contexto engloba elementos culturales, históricos, políticos o geográficos que pueden llegar a influir en una comunidad o grupo de individuos. Dentro del artículo de investigación *El contexto, elemento de análisis para enseñar*, Marilyn Aarón (2016) expresa que el contexto apoya a la enseñanza, sirve como un elemento de estudio y beneficia el desarrollo de un docente en su práctica con el estudiantado. Entonces, se puede entender que el contexto es parte esencial para el desarrollo y comprensión humana acerca de varios temas que pueden ser históricos, económicos o artísticos.

2.1.2.- CULTURA

La cultura abarca diversas expresiones que pueden ser vistas como artísticas y pueden ir desde la música a la vestimenta.

Para Edsandra Zamora (2016), en el documento redactado a partir de su reportaje, describe que la cultura no solo se llega a conocer de manera física, sino que también se llegan a involucrar emociones. A favor de este punto se puede revelar que el compartir con individuos de un grupo influye emocionalmente en quien trata de introducirse o conocer su cultura.

Gloria Brenner (2014) formula que es esencial marcar un punto de diferencia entre la moda y la cultura, pues, la moda se percibe comúnmente como un acto transitorio a lo largo de los años. Su influencia en la sociedad actual no evita que en algún momento la moda se quede atrás mientras nace una nueva moda. Por otro lado, afirma que "la cultura se basa en las costumbres, historia y tradiciones de una nación" (p. 6). Se entiende que la cultura se encuentra en un cambio constante por la evolución mundial, mientras que las costumbres o tradiciones se mantienen por su trascendencia y el sentido de identidad que un grupo de individuos posee.

A partir de la cultura nacen subculturas las que no necesariamente siguen tradiciones, costumbres, estilos de indumentaria o otras características propias de su cultura originaria. Las subculturas se desarrollan según el contexto y se enfocan en exponentes que se han idealizado dentro de esta.

2.1.3.- SILUETA

Este término posee diversos sinónimos como forma, figura o perfil. Su uso depende del área en la que se desee centrar. Se puede hablar respecto a el cuerpo y los tipos de cuerpos que se diferencian según las medidas o por medio del sentido visual. Igualmente, se puede referir al estilo de indumentaria llevada según la época o moda presente. Existen siluetas al cuerpo o adherentes, aquellas siluetas que se centran en ocultar los pliegues o formas del cuerpo. Por supuesto, para definir una silueta o forma depende del contexto en el que se encuentra cada una. En el mundo textil la silueta ha evolucionado, desde estilos sensuales o sugerentes como los atuendos de la época victoriana, hasta el estilo impuesto por Coco Chanel del traje recto y sin curvas o adherencias.

2.1.4.- PALETA DE COLOR O CROMÁTICA

La cromática es parte crucial de un personaje porque los colores envían información al observador y es interpretada según su mentalidad; y en conjunto con los diversos factores mencionados anteriormente.

2.1.5.- LA MATERIALIDAD

La materialidad es importante al momento de presentar físicamente un personaje de ciencia ficción. Los efectos visuales que observamos a través de una pantalla en una serie animada o película de acción no siempre son posibles de ser efectuados en la realidad. Consecuentemente, los insumos que se ocupan para concretar un traje son inciertos para aquellos individuos con un nulo conocimiento en el área textil.

2.1.6.- LA FUNCIONALIDAD

En la ficción suelen existir estructuras, escenografía y personajes que se encuentran ajenos a la realidad. Muchas veces desafían las leyes de la física y juegan con la mente humana de manera impredecible. Esto, aunque puede abrir puertas a nuestra imaginación, tiende a afectar en el área de recreación, pues, para concretar todos aquellos elementos de manera física puede ser necesario un estudio a fondo y el ingenio del ser humano.

2.2.- CONVENCIONES EN EL PAÍS

2.2.1.- BUDOKAN

Esta convención se dedica al mundo de fantasía como el anime, manga, *comic* y videojuegos y otras áreas de entretenimiento. Se realiza en la ciudad de Guayaquil a finales del año. Al ser presentada en una de las ciudades más grandes y pobladas del país cuenta con apoyo de otras entidades. Dentro de esta convención se encuentran exposiciones y conferencias con invitados extranjeros, concursos de baile y de cosplay. Es común encontrar stands con objetos de interés para amantes del *anime* como mangas, figuras de acción, indumentaria y accesorios.

2.2.2.- COMIC-COM

Actualmente es la convención que reúne a más gente del país y se realiza en la ciudad de Guayaquil a finales del año y de re-

ciente creación. También se realizan conferencias con invitados extranjeros por lo general son personas que realizan el doblaje de algunos animes en español. Es posible conocer cosplayers invitados que suelen intervenir como jurado en concursos por su amplia trayectoria y conocimiento en el mundo del cosplay. Hay stands con mercadería para los visitantes.

2.2.3.- KONNICHIIWA FESTIVAL

Esta convención se da en la ciudad de Cuenca. Comúnmente no posee gran participación. Los participantes hacen uso de los stands que cuentan con objetos como mangas, cuadernos personalizados, accesorios, indumentaria y figuras de acción. Algunos cosplayers presentan sus trajes.

2.3.- EL ASPECTO TÉCNICO DE LOS TRAJES COSPLAY DE COSPLAYERS ECUATORIANOS (ANÁLISIS DE TRAJES ESTILO COSPLAY)

El análisis de trajes se observa de manera visual comúnmente. Pero va más allá, en la tesis de David Rodas se detalla de mejor manera el estado físico de los trajes ya que se observa el procedimiento y se especifica los materiales utilizados.

2.4.- ESTÁNDARES GENERALES PARA CONCURSOS

No existe un reglamento asentado en el país para concursos de *cosplay*, sin embargo, podemos enumerar algunos aspectos que se tienen en cuenta.

Tabla 7: Bases del concurso.

CONSTANTES	VARIANTES	
Temática libre	La edad mínima para participar es de 18 años en adelante.	Budokan
La presentación y los personajes deben ser aptos para todo público, es decir, se niega la presentación de personajes inapropiados (incluyen animaciones que presentan hentai o desnudos)	La edad mínima para participar es 12 años y no hay un máximo de edad.	Coleccionistas Ecuador
	Los personajes no pueden ser creaciones propias del cosplayer y deben ser de anime, manga o videojuegos.	Budokan
Fidelidad al personaje, es decir cromática, silueta y otros.	Los personajes pueden ser creaciones propias.	Club Ichiban
No se permiten armas reales, las cuales pongan en riesgo al público presente, en su lugar se pueden utilizar props con materiales como de madera, cartón, plástico, fibra de vidrio o similares.	Trajes y props o accesorios deben ser contruidos por el participante al menos un 25 %.	Budokan
	Performance máximo de 3 min, el diálogo debe ser pregrabado en el idioma de elección propias.	Budokan, Coleccionistas Ecuador
Evitar el uso de materiales que puedan dañar el cosplay propio o ajeno con alguna sustancia.	El performance de máximo 3 min debe tener como fondo una zona turística de la ciudad de Guayaquil	Comic Con
	Performance máximo de 4 min	Club Ichiban
	Performance de mínimo 2 min y máximo 4 min	Ecuador Cosplay Cup 2020
	No se permiten asistentes	Budokan

CONSTANTES	VARIANTES	
	Se permiten asistentes (2)	Coleccionistas Ecuador, Club Ichiban, Ecuador Cosplay Cup 2020
	No se permite interactuar con externos durante la presentación.	Budokan
	Se permite interactuar con externos durante la presentación.	Coleccionistas Ecuador
	Únicamente se puede interactuar con la cámara que se enfoca en el participante durante la presentación.	Comic Con
	Álbum impreso que evidencie el aporte de construcción del participante.	Budokan
	El traje debe estar concretado por completo, incluyendo peluca y otros accesorios.	Coleccionistas Ecuador
	Video de la presentación sin efectos especiales y realizado en una sola toma (Concurso durante la pandemia)	Ecuador Cosplay Cup 2020
	La escenografía depende del concursante y no se permite el uso de pantalla verde para colocar un fondo.	Ecuador Cosplay Cup 2021

Nota: Elaboración propia

2.4.1.- BUDOKAN

Tabla 8: Evaluación y descripción. Budokan.

%	Puntos de evaluación	%	Descripción
50	Cosplay	20	Calidad del traje
		20	Props (armas y accesorios)
		10	Estética (maquillaje y accesorios que sean similares a el personaje presentado)
50	Puesta en escena	25	Interpretación
		15	Dominio en el espacio del escenario y su expresión corporal
		10	Material de apoyo (escenografía, incluye música, video, entre otros)

Nota: Elaboración propia

2.4.2.- COLECCIONISTAS ECUADOR

Tabla 9: Evaluación y descripción. Coleccionistas Ecuador.

%	Puntos de evaluación	%	Descripción
75	Cosplay	No especificado	Dificultad del traje
		No especificado	Similitud con el personaje electo
25	Puesta en escena	No especificado	Interpretación del personaje
		No especificado	Aclamación del público

Nota: Elaboración propia

2.4.3.- COMIC-CON ECUADOR

Tabla 10: Evaluación y descripción. Comic-con Ecuador.

%	Puntos de evaluación	%	Descripción
No especificado	No especificado	No especificado	No especificado

Nota: Elaboración propia

2.4.4.- CLUB ICHIBAN

Tabla 11: Evaluación y descripción. Club Ichiban.

%	Puntos de evaluación	%	Descripción
No especificado	Cosplay	No especificado	Similitud del traje
		No especificado	Props (armas y accesorios)
		No especificado	Estética (aspectos físicos generales)
No especificado	Puesta en escena	No especificado	Presentación
		No especificado	Dominio del escenario
		No especificado	Apoyo del público

Nota: Elaboración propia

2.4.5.- ECUADOR COSPLAY CUP 2020

Tabla 12: Evaluación y descripción. Ecuador Cosplay Cup 2020.

%	Puntos de evaluación	%	Descripción
No especificado	Cosplay o vestuario	No especificado	Materiales (Realizado de forma manual obtiene más puntos)
		No especificado	Si tuvo ayuda extra en la confección (Realizado de forma manual obtiene más puntos)
		No especificado	Accesorios o props originales o realizados manualmente (Realizado de forma manual obtiene más puntos)
		No especificado	Buenos acabados
No especificado	Puesta en escena	No especificado	Interpretación correcta del personaje
		No especificado	Presentación del escenario (No es necesario armar un escenario, la presentación puede ser únicamente con audio y/o vídeo si el participante así lo decide).
		No especificado	Materiales usados para la escenografía
No especificado	Presentación	No especificado	Como se desenvuelve en el escenario
		No especificado	Interpretación

Nota: Elaboración propia

2.5.- TRAJES COSPLAY REALIZADOS EN EL MEDIO

David Rodas, ex estudiante de la Universidad del Azuay, confeccionó trajes de calidad los cuales serán analizados con el fin de reconocer los aspectos técnicos que él tomó en cuenta para la construcción y confección. Los datos recopilados fueron obtenidos de las fichas técnicas que se encuentran en el documento de graduación de David Rodas, por lo tanto, se obtuvo información concisa.

Tabla 13: Análisis del traje: Sakura Kinomoto.

Personaje	Sakura Kinomoto				
Confeccionado	David Rodas				
Modelo	Lyzerod				
					
Prendas	3	Camisa	Vestido	Crinolina interna	
Materiales		-Seda stretch blanca -Encaje de algodón -Tul -Nylon -Encaje de polyester	-Lino elastino cerezo -Cinta -Kiana -Broche metálico	-Organza blanca -Elástico blanco -Crinolina blanca -Cinta bordada -Cinta de raso	
Técnica		-Máquina recta	-Falda campana -Máquina recta	-Máquina recta	
Accesorios	4	Guantes	Medias	Lazo cabello	Zapatos
		-Pacific blanco -Seda stretch rojo -Encaje stretch	No confeccionadas	No confeccionado	No construido
Técnica		-Máquina recta			

Nota: Elaboración propia

Tabla 14: Análisis del traje: Hatsume Miku.

Personaje	Hatsume Miku				
Confeccionado	David Rodas				
Modelo	Angiepcosplay				
Prendas	4	Blusa base	Falda	Mangas	Bastas
Materiales		-Seda poliéster -Crepe Carolina Herrera	-Lamé negro -Cierre nylon delgado -Vinil holográfico dorado	-Lamé negro -Crepe Carolina Herrera -Vinil -Vinil holográfico -Tela fusionable -Varilla elástica	-Lamé negro -Crepe Carolina Herrera -Elástico
Técnica / maquinaria		-Bordado industrial -Corte a laser -Máquina recta	-Plisado -Plancha industrial -Máquina recta	-Plancha industrial -Máquina recta	-Máquina recta
Accesorios	2	Cinturón	Corbata		
		-Cuerina de zapato -Pintura acrílica -Mosquetón	-Crepe Carolina Herrera -Lamé negro		
Técnica		-Máquina recta	-Máquina recta		

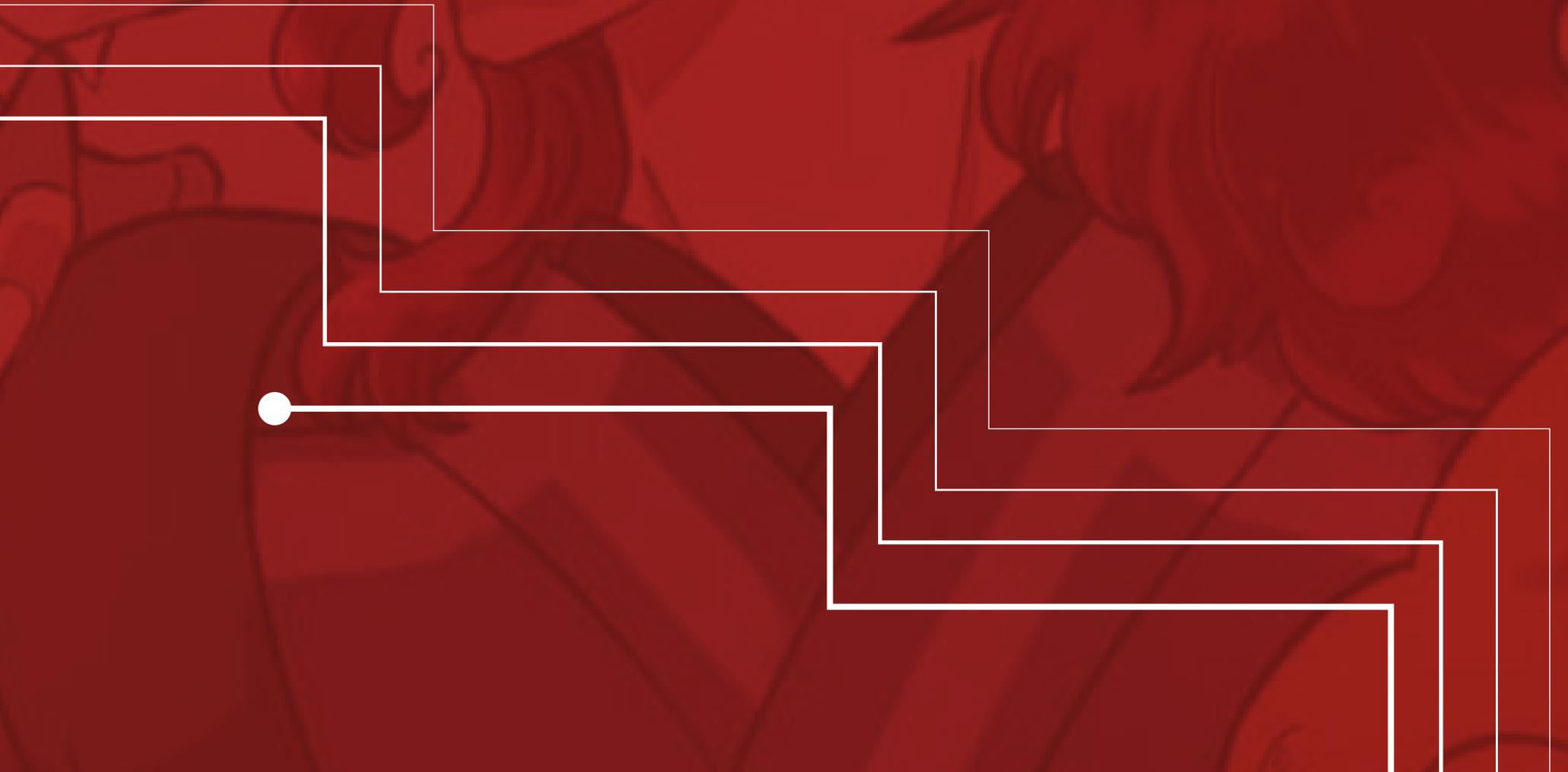
Nota: Elaboración propia



CAPÍTULO

TRES

03



03

3.- Capítulo 3	47
3.1.- Análisis entrevistas	47
3.1.1.- Pregunta: ¿Cómo se enteró acerca del cosplay?	47
3.1.2.- Pregunta: ¿Cuál es su nombre artístico y por qué lo escogió?	47
3.1.3.- Pregunta: ¿Considera que personas ajenas a esta área perciben a esta comunidad como una minoría?	47
3.1.4.- Pregunta ¿A cuántos eventos acerca de esta área ha asistido?	48
3.1.5.- Pregunta ¿Conoce usted a diseñadores o costureras que se dediquen a confeccionar trajes de estilo cosplay? ¿Ha realizado usted sus propios trajes?	48
3.1.6.- Pregunta ¿Considera usted que un manual con técnicas de patronaje, información y muestrario acerca de insumos y procedimientos para la confección apoyaría al desarrollo de esta disciplina?	48
3.1.7.- ¿Cuánto tiempo y dinero se invierte en la caracterización de los personajes? (Indumentaria, accesorios, maquillaje y peinado)	48
3.1.8.- ¿Emplea el uso de redes sociales para mostrar el desarrollo de sus personajes?	49
3.2.- Planeación	49
3.3.- Matrices	49

3.- CAPÍTULO 3

3.1.- ANÁLISIS ENTREVISTAS

3.1.1.- PREGUNTA: ¿CÓMO SE ENTERÓ ACERCA DEL COSPLAY?

La mayor parte de las personas dedicadas a la disciplina llegaron a su conocimiento por ser parte de la comunidad *gamer* y *otaku*, es decir, a través de estos medios de socialización entraron en el área entre los 18 y 21 años. Por su identidad formada no sintieron opresión o vergüenza cuando iniciaron en el mundo cosplay.

3.1.2.- PREGUNTA: ¿CUÁL ES SU NOMBRE ARTÍSTICO Y POR QUÉ LO ESCOGIÓ?

Es usual que los cosplayers elijan su nombre en base a su personaje inspirativo, pero existen variaciones. Diversos *cosplayers* añaden cambios a sus nombres propios con el fin de ser reconocidos no solo en el ámbito profesional del cosplay sino también en la cotidianidad. Otro rasgo a recalcar es que existen cosplayers que escogen o crean su nombre en base a parámetros lingüísticos que involucran culturas extranjeras, pero no necesariamente pertenecientes a Japón. Sus gustos personales también influyen al momento de pensar en un nombre.

3.1.3.- PREGUNTA: ¿CONSIDERA QUE PERSONAS AJENAS A ESTA ÁREA PERCIBEN A ESTA COMUNIDAD COMO UNA MINORÍA?

Dependiendo de la situación geográfica existen valoraciones diferentes hacia la comunidad cosplayer. A nivel nacional, Quito y Guayaquil tienen más acogida hacia esta comunidad al estar conectadas con otros países, y, más aún, porque son ciudades con gran número de habitantes. *Cosplayers* pertenecientes a estas ciudades sienten una mayor comodidad en utilizar sus trajes en convenciones y lugares públicos. A nivel local algunas *cosplayers* indicaron que se sienten observadas e incómodas cuando ponen en práctica esta disciplina y transitan en lugares públicos, en efecto, en otras ciudades, las convenciones son pequeñas en comparación con las ciudades grandes del país en las que han participado y han tenido mayor acogida.

3.1.4.- PREGUNTA ¿A CUÁNTOS EVENTOS ACERCA DE ESTA ÁREA HA ASISTIDO?

La entrevista fue realizada a *cosplayers* que poseen 4 años o más de experiencia dentro de la disciplina y han participado en 5 o más concursos, obteniendo como resultado los primeros lugares. *Lyzerod cosplayer*, de la región sierra, se situó en primer lugar presentando un traje estilo armadura que poseía luces led. Gracias a estos reconocimientos, el cosplayer ha obtenido gran acogida y ha participado como invitado en diferentes concursos.

3.1.5.- PREGUNTA ¿CONOCE USTED A DISEÑADORES O COSTURERAS QUE SE DEDIQUEN A CONFECCIONAR TRAJES DE ESTILO COSPLAY? ¿HA REALIZADO USTED SUS PROPIOS TRAJES?

La creación de los trajes varía según el cosplayer. Andy o Andres Perez explicó que sus trajes son confeccionados a su medida por una costurera de confianza. En cuanto a los accesorios, junto con un amigo se encargan de realizarlos, y dependiendo de la ocasión han llegado a crear accesorios con movimiento. Así mismo, han producido bolsos a semejanza y en tamaño real. Angiep o Angelica Peña expresó que ella es quien confecciona sus trajes usualmente y que se encuentra en un proceso de estudios por mano propia en el área textil. Asegura que ha solicitado apoyo de diseñadoras textiles con gran experiencia y conocimiento con el objetivo de obtener su apoyo en la confección. De igual manera, ha conseguido trajes del extranjero. La *cosplayer Lyzerod* detalla que recibe apoyo de su madre quien es costurera y cuenta con gran experiencia en la confección. Relata su experiencia en un concurso en el cual debía demostrar con pruebas fotográficas que fue ella quien confeccionó el traje y construyó los accesorios, por lo tanto, posee un conocimiento en el área.

3.1.6.- PREGUNTA ¿CONSIDERA USTED QUE UN MANUAL CON TÉCNICAS DE PATRONAJE, INFORMACIÓN Y MUESTRARIO ACERCA DE INSUMOS Y PROCEDIMIENTOS PARA LA CONFECCIÓN APOYARÍA AL DESARROLLO DE ESTA DISCIPLINA?

Los entrevistados expresaron que es de gran apoyo un manual informativo con insumos y procesos de confección, ya que, a pesar de que algunos no confeccionan sus trajes, no siempre las personas que los realizan por ellos tienen los conocimientos de patronaje necesarios para los patrones. En cuanto a aquellos que realizan sus trajes, consideran necesario un manual que los apoye en el proceso de construcción.

3.1.7.- ¿CUÁNTO TIEMPO Y DINERO SE INVIERTE EN LA CARACTERIZACIÓN DE LOS PERSONAJES? (INDUMENTARIA, ACCESORIOS, MAQUILLAJE Y PEINADO)

Algunos de los entrevistados poseen conocimiento en el área de la cosmética, por lo tanto, son capaces de realizar su propio maquillaje. Por el contrario, existen otros que prefieren ser maquillados. El tiempo invertido para estar completamente preparado es mínimo de una hora. Según el traje y su complejidad de colocarlo pueden tardar un máximo de tres horas. En la cuestión económica, un mínimo estimable por un traje simple que no necesita de gran cantidad de insumos como pelucas, lentes de contacto, entre otros objetos se encuentra en cerca de cien dólares. Aquellos con un nivel alto de complejidad pueden llegar a costar de trescientos dólares en adelante.

3.1.8.- ¿EMPLEA EL USO DE REDES SOCIALES PARA MOSTRAR EL DESARROLLO DE SUS PERSONAJES?

Aquellos cosplayers que confeccionan por mano propia sus trajes suelen publicar contenido en sus redes sociales. Algunos temas que muestran son el proceso de maquillaje, la colocación de las prendas de prendas y accesorios en su cuerpo. A nivel nacional, publican la confección del traje tiempo después de su presentación en público con el fin de crear sorpresa cuando lo presentan públicamente en lugar de presentarlo primero en redes sociales.

3.2.- PLANEACIÓN

Con el fin de especificar los parámetros para analizar y concretar los personajes se presentan escalas de evaluación y cuadros de evaluación para establecer la matriz de trabajo.

3.3.- MATRICES

Tabla 15: Matriz base de trabajo para analizar los personajes.

Anime		Imagen personaje
Personaje		
Tipo / estilo de anime		
#	Aspectos Físicos	Descripción
1	Especie	
2	Género	
3	Edad	
4	Estatura	
5	Ocupación	
6	Altura	
7	Peso	
8	Complexión / tipo de cuerpo	
9	Cabello (largo y color)	
10	Ojos (color)	
#	Aspectos psicológicos	Descripción
1	Origen	
2	Personalidad	
3	Habilidades	

#	Aspectos del traje	Descripción
1	Época	
2	Cultura	
3	Contexto	
4	Silueta	
5	Forma	
6	Cromática / paleta de color	

Nota: Elaboración propia

Tabla 16: Cuadro indicativo para la evaluación por parte de diseñadores.

Nivel de complejidad					
Numeración	1	2	3	4	5
Acabados	Los acabados son pésimos	Posee varias fallas	Posee un nivel de acabados medio	Posee pocas fallas	Posee acabados pulcros
Funcionalidad	El traje no permite movilidad o no se mantiene	El traje permite movimientos delicados para mantenerse	El traje permite movimiento, pero no se mantiene o a la inversa	El traje facilita movimiento y se mantiene según el diseño del personaje por poco tiempo	El traje facilita movimiento y se mantiene según el diseño del personaje grandes cantidades de tiempo
Materiales/insumos	Se consiguen fácilmente en el medio local	Se consiguen en el medio local con dificultad	Se consiguen en el medio nacional	Se consiguen en el medio nacional con dificultad y precios altos (envío o viaje)	Necesario solicitar del extranjero
Patronaje	Básico	Necesita pocas alteraciones	Medio (Puede trazarse a partir de un patrón)	Son necesarias diversas alteraciones	Complejo (patrones no conocidos en el medio, grandes modificaciones, prueba y error)
Similitud con el personaje	No se asemeja en lo absoluto	Posee pocas semejanzas	Posee varias semejanzas	Posee poca diferencia con el personaje	Es por completo igual

Nota: Elaboración propia

Tabla 17: Cuadro indicativo para la evaluación por parte de cosplayers.

Nivel de complejidad					
Numeración	1	2	3	4	5
Acabados	Los acabados son pésimos	Posee varias fallas	Posee un nivel de acabados medio	Posee pocas fallas	Posee acabados pulcros
Funcionalidad	El traje no permite movilidad o no se mantiene	El traje permite movimientos delicados para mantenerse	El traje permite movimiento, pero no se mantiene o a la inversa	El traje facilita movimiento y se mantiene según el diseño del personaje por poco tiempo	El traje facilita movimiento y se mantiene según el diseño del personaje grandes cantidades de tiempo
Similitud con el personaje	No se asemeja en lo absoluto	Posee pocas semejanzas	Posee varias semejanzas	Posee poca diferencia con el personaje	Es por completo igual

Nota: Elaboración propia

Tabla 18: Cuadro para la evaluación de los trajes para diseñadores.

Personaje						
Anime						
Evaluador (indicar nombre, apellido y ocupación)				Cantidad de prendas		
	Niveles de complejidad					
1 como puntaje inferior y 5 como puntaje mayor	1	2	3	4	5	Observaciones
Acabados						
Funcionalidad						
Materiales/insumos						
Similitud con el personaje						

Nota: Elaboración propia

Tabla 19: Cuadro para la evaluación de los trajes para cosplayers.

Personaje							
Anime							
Evaluador (indicar nombre, apellido y ocupación)					Cantidad de prendas		
		Niveles de complejidad					
1 como puntaje inferior y 5 como puntaje mayor		1	2	3	4	5	Observaciones
Acabados							
Funcionalidad							
Similitud con el personaje							

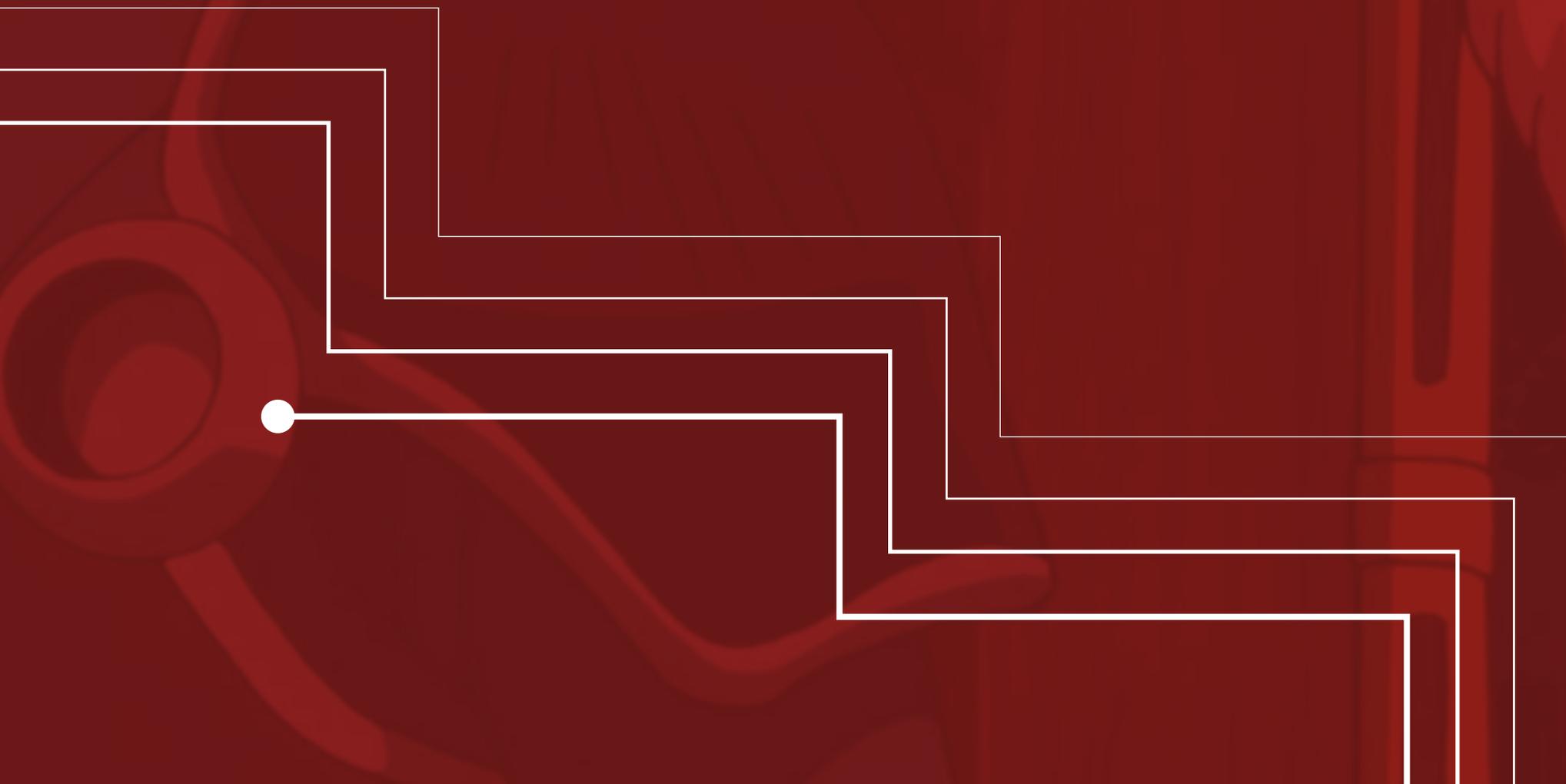
Nota: Elaboración propia

CAPÍTULO



CUATRO

04



04

4.- Capitulo 4	55
4.1.- Matriz de identificación y evaluación de materiales usados.	55
4.2.- Caída (bases textiles)	57
4.3.- Distorsión (bases textiles)	59
4.4.- Elasticidad (bases textiles)	62
4.5.- Grosor (bases textiles)	65
4.6.- Peso (bases textiles)	67
4.7.- Experimentaciones	69
4.7.1.- Decolorado	69
4.7.2.- Pintura manual	69
4.7.3.- Bordado manual	69
4.7.4.- Exposición al fuego	70
4.7.5.- Deshilado para generar desgaste	70
4.7.6.- Teñido	70
4.7.7.- Decolorado y tinturado	71
4.7.8.- Bordado de pedal	71
4.7.9.- Derretir material plástico para que se fusione a la tela	71
4.7.10.- Sublimado y pintura	72

4.- CAPÍTULO 4

4.1.- MATRIZ DE IDENTIFICACIÓN Y EVALUACIÓN DE MATERIALES USADOS.

Para conseguir identificar los materiales textiles se ha recurrido a la aplicación de métodos dictados dentro de la cátedra de tecnología.



Ilustración 1: Bases Textiles Analizadas

Tabla 20: Materiales Analizados.

Insumo	Local	Cromática	Ancho	\$ x metro sin IVA	\$ IVA	\$ x metro con IVA
Aruba	Almacenes Lira	Vino	1,50	3,04	0,36	3,40
Aruba	Casa Farah		1,50	3,03	0,36	3,39
Aruba	Modatex	Rojo	1,50	3,33	0,40	3,73
Carola	Almacenes Lira		1,50	1,60	0,19	1,79
Carola	Casa Farah	Rojo	1,50	1,65	0,20	1,85
Carola	Modatex	Blanco	1,50	3,33	0,40	3,73

Insumo	Local	Cromática	Ancho	\$ x metro sin IVA	\$ IVA	\$ x metro con IVA
Casual Micro Harvard Plomo	Modatex	Plomo	1,50	7,35	0,88	8,23
Charlie Flow Eu-71 Military Antifluído	Modatex	Verde militar	1,50	4,20	0,50	4,70
Darcon chino	Casa Farah	Morado	1,50	2,41	0,29	2,70
Donatelo	Modatex	Blanco	1,50	4,90	0,59	5,49
Entre tela rígida	Almacenes Lira	Gris	1,50	5,12	0,61	5,73
Gabardina Lenovo Strech	Lira	Ladrillo	1,50	5,35	0,64	5,99
Gabardina Torino	Almacenes Lira	Kaki fuerte	1,50	5,08	0,61	5,69
HINDU	Casa Farah	Blanco	1,50	4,37	0,52	4,89
Leonesa	Modatex	Blanco	1,50	2,55	0,31	2,86
Lona nylon	Lira	Blanco	1,50	4,55	0,55	5,10
Lycra Sputnik	Casa Farah	Cafe	1,50	5,48	0,66	6,14
Marcela Ant Vino	Gogo	Vino	1,50	1,79	0,21	2,00
Micro Strech	Gogo	Blanco	1,50	5,09	0,61	5,70
Minimatt Llano V. Militar	Lira	Verde militar	1,50	1,96	0,24	2,20
Mini Oxford Gris Claro	Modatex	Gris claro	1,50	4,75	0,57	5,32
Moritte	Casa Farah	Rojo	1,50	8,48	1,02	9,50
Neopreno	Comercial Lojano	Negro		11,00	1,32	12,32
Oxford Colombiano	Modatex	Blanco	1,60	4,90	0,59	5,49
Paño #8	Modatex	Kaki	1,50	7,77	0,93	8,70
Pellón Fusionable Blanco	Lira	Blanco	1,50	1,69	0,20	1,89
Pima Blanca	Gogo	Blanco	1,50	1,92	0,23	2,15
Polien	Modatex	Vino	1,50	6,68	0,80	7,48

Insumo	Local	Cromática	Ancho	\$ x metro sin IVA	\$ IVA	\$ x metro con IVA
Rusela Verde Militar	Gogo	Verde militar	1,50	1,21	0,15	1,36
Scuba	Casa Farah	Blanco	1,50	5,62	0,67	6,29
Scuba (Techno 58-759)	Modatex	Blanco	1,50	4,91	0,59	5,50
Tapiz mate danta	Coral centro	Negro	1,50	2,4107	0,29	2,70
Tapiz 2000 PA. SM. Marruecos	Coral centro	Café	1,50	2,4439	0,29	2,74
Tetenón	Modatex	Blanco	1,50	6,18	0,74	6,92
Tricot Fus (pellón)	Casa Farah	Negro	1,50	2,41	0,29	2,70

Nota: Elaboración propia

4.2.- CAÍDA (BASES TEXTILES)

Tabla 21: Escala de evaluación. Caída.

1	2	3	4	5
Alta	Alta media	Media	Media baja	Baja

Nota: Elaboración Freddy Gálvez

Tabla 22: Cuadro de evaluación. Caída.

Caída de tela						
Cantidad de muestras				27		
Proceso						
# Muestra	Nombre comercial material	Cromática	Local comercial	Caída	Calificación	Observación
1	Aruba	Vino	Almacenes Lira. Casa Farah. Modatex	2	2	Alta media
2	Carola	Rojo	Almacenes Lira. Casa Farah. Modatex	2	2	Alta media

Caída de tela

3	Casual Micro Hardvard Plomo	Plomo	Modatex	4	4	Media baja
4	Charlie Flow Eu-71 Military Antifluido	Verde militar	Modatex	2	2	Alta media
5	Darcon chino	Casa Farah	Morado	2	2	Alta media
6	Donatelo	Modatex	Blanco	2	2	Alta media
7	Gabardina Lenovo Strech	Lira	Ladrillo	3	3	Media
8	Gabardina Torino	Kaki	Almacenes Lira. Casa Farah. Modatex	4	4	Media baja
9	HINDU	Casa Farah	Blanco	3	3	Media
10	Leonesa	Modatex	Blanco			
11	Lona nylon	Lira	Blanco	5	5	Baja
12	Lycra Sputnik	Casa Farah	Cafe	2	2	Alta media
13	Marcela Ant Vino	Gogo	Vino	2	2	Alta media
14	Micro Strech	Gogo	Blanco	4	4	Media baja
15	Minimatt Llano V. Militar	Lira	Verde militar	2	2	Alta media
16	Mini Oxford Gris Claro	Modatex	Gris claro	2	2	Alta media
17	Moritte	Rojo	Casa Farah	4	4	Media baja
18	Oxford Colombiano	Blanca	Modatex	4	4	Media baja
19	Paño #8	Kaki	Modatex	5	5	Baja
20	Pima Blanca	Blanca	Gogo	2	2	Alta media
21	Polien	Vino	Almacenes Lira. Modatex	4	4	Media baja
22	Rusela Verde Militar	Gogo	Verde militar	3	3	Media
23	Scuba	Casa Farah	Blanco	3	3	Media
24	Scuba (Techno 58-759)	Modatex	Blanco	3	3	Media
25	Tapiz mate danta	Coral centro	Negro	5	5	Baja
26	Tapiz 2000 PA. SM. Marruecos	Coral centro	Café	5	5	Baja
27	Teterón	Blanca	Modatex	4	4	Media baja

Nota: Elaboración propia

4.3.- DISTORSIÓN (BASES TEXTILES)

Se debe analizar la urdimbre y la trama.

Tabla 23: Escala de evaluación. Distorsión.

1	2	3	4	5
Alta distorsión	Alta media distorsión	Media distorsión	Media baja distorsión	Baja distorsión
5mm	4,9 mm - 3,5 mm	3,4 mm - 2 mm	1,9 mm - 0,5 mm	0,4 mm - 0 mm

Nota: Elaboración Freddy Gálvez

Fórmula para el procedimiento

Cant. milímetros / largo de la tela x 100 =

Tabla 24: Cuadro de evaluación. Distorsión.

Distorsión								
Cantidad de muestras				27				
Proceso								
	# Muestra	Nombre comercial material	Cromática	Local comercial	Distorsión	%	Calificación	Observación
U	1	Aruba	Vino	Almacenes Lira. Casa Farah. Modatex	0,9	5,63	1	Alta
T	1	Aruba	Vino	Almacenes Lira. Casa Farah. Modatex	0,9	5,63	1	Alta
U	2	Carola	Rojo	Almacenes Lira. Casa Farah. Modatex	0,5	3,13	3	Media
T	2	Carola	Rojo	Almacenes Lira. Casa Farah. Modatex	0,5	3,13	3	Media
U	3	Casual Micro Harvard	Gris claro	Modatex	0,3	1,88	4	Media baja

T	3	Casual Micro Harvard	Gris claro	Modatex	0,4	2,50	3	Media
U	4	Charlie Flowed	Verde Oliva	Modatex	1	6,25	1	Alta
T	4	Charlie Flowed	Verde Oliva	Modatex	1,2	7,5	1	Alta
U	5	Darcon chino	Casa Farah	Morado	0,3	1,875	3	Media
T	5	Darcon chino	Casa Farah	Morado	0,4	2,5	3	Media
U	6	Donatelo	Modatex	Blanco	0,3	1,875	3	Media
T	6	Donatelo	Modatex	Blanco	0,5	3,125	3	Media
U	7	Gabardina Lenovo Strech	Lira	Ladrillo	0,5	3,125	3	Media
T	7	Gabardina Lenovo Strech	Lira	Ladrillo	0,6	3,75	2	Alta media
U	8	Gabardina Torino	Kaki	Almacenes Lira. Casa Farah. Modatex	0,4	2,50	3	Media
T	8	Gabardina Torino	Kaki	Almacenes Lira. Casa Farah. Modatex	0,6	3,75	2	Alta media
U	9	HINDU	Casa Farah	Blanco	0,6	3,75	4	Media baja
T	9	HINDU	Casa Farah	Blanco	0,7	4,375	4	Media baja
U	10	Leonesa	Modatex	Blanco	0,2	1,25	5	Baja
T	10	Leonesa	Modatex	Blanco	0,7	4,375	4	Media baja
U	11	Lona nylon	Lira	Blanco	0,1	0,625	5	Baja
T	11	Lona nylon	Lira	Blanco	0,2	1,25	5	Baja
U	12	Lycra Spuutnik	Casa Farah	Cafe	1,3	8,125	1	Alta
T	12	Lycra Spuutnik	Casa Farah	Cafe	1,5	9,375	1	Alta
U	13	Marcela Ant Vino	Gogo	Vino	0,9	5,63	1	Alta
T	13	Marcela Ant Vino	Gogo	Vino	0,9	5,63	1	Alta
U	14	Micro Strech	Gogo	Blanco	0,8	5,00	1	Alta
T	14	Micro Strech	Gogo	Blanco	1,1	6,88	1	Alta
U	15	Minimatt Llano V. Militar	Lira	Verde militar	0,3	1,875	3	Media
T	15	Minimatt Llano V. Militar	Lira	Verde militar	0,5	3,125	3	Media
U	16	Mini Oxford Gris Claro	Modatex	Gris claro	0,3	1,875	3	Media

T	16	Mini Oxford Gris Claro	Modatex	Gris claro	0,4	2,5	3	Media
U	17	Moritte	Rojo	Casa Farah	0,4	2,50	3	Media
T	17	Moritte	Rojo	Casa Farah	0,4	2,50	3	Media
U	18	Oxford	Blanca	Modatex	0,3	1,88	4	Media baja
T	18	Oxford	Blanca	Modatex	0,7	4,38	2	Alta media
U	19	Paño #8	Kaki	Modatex	0,3	1,88	4	Media baja
T	19	Paño #9	Kaki	Modatex	0,3	1,88	4	Media baja
U	20	Pima Blanca	Gogo	Blanco	0,7	4,375	4	Media baja
T	20	Pima Blanca	Gogo	Blanco	0,9	5,625	4	Media baja
U	21	Polien	Blanca	Almacenes Lira. Modatex	0,4	2,50	3	Media
T	21	Polien	Blanca	Almacenes Lira. Modatex	0,6	3,75	2	Alta media
U	22	Rusela Verde Militar	Gogo	Verde militar	0,5	3,13	3	Media
T	22	Rusela Verde Militar	Gogo	Verde militar	0,8	5,00	1	Alta
U	23	Scuba	Casa Farah	Blanco	1	6,25	1	Alta
T	23	Scuba	Casa Farah	Blanco	1,2	7,50	1	Alta
U	24	Scuba (Techno 58-759)	Modatex	Blanco	1	6,25	1	Alta
T	24	Scuba (Techno 58-759)	Modatex	Blanco	1,2	7,50	1	Alta
U	25	Tapiz mate danta	Coral centro	Negro	0	0,00	5	Baja
T	25	Tapiz mate danta	Coral centro	Negro	0	0,00	5	Baja
U	26	Tapiz 2000 PA. SM. Marruecos	Coral centro	Café	0	0	5	Baja
T	26	Tapiz 2000 PA. SM. Marruecos	Coral centro	Café	0	0	5	Baja
U	27	Teterón	Blanca	Modatex	1	6,25	1	Alta
T	27	Teterón	Blanca	Modatex	1,4	8,75	1	Alta

Nota: Elaboración propia

4.4.- ELASTICIDAD (BASES TEXTILES)

Tabla 25: Escala de evaluación. Elasticidad.

1	2	3	4	5
Alta elasticidad	Alta media elasticidad	Media elasticidad	Media baja elasticidad	Baja elasticidad
5 mm	4,9 mm - 3,5 mm	3,4 mm - 2 mm	1,9 mm - 0,5 mm	0,4 mm - 0 mm

Nota: Elaboración Freddy Gálvez

Fórmula para el procedimiento

Cant. milímetros / largo de la tela x 100 =

Tabla 26: Cuadro de evaluación. Elasticidad.

Elasticidad								
Cant. De muestras					27			
Proceso								
	# Muestra	Nombre comercial material o insumo (tipo de tejido)	Cromática	Local comercial	Distorsión	%	Calificación	Observación
U	1	Aruba	Vino	Almacenes Lira. Casa Farah. Modatex	0,1	0,63	4	Media baja
T	1	Aruba	Vino	Almacenes Lira. Casa Farah. Modatex	0,4	2,50	3	Media
U	2	Carola	Rojo	Casa Farah	0,01	0,06	5	Baja
T	2	Carola	Rojo	Casa Farah	0,01	0,06	5	Baja
U	3	Casual Micro Harvard Plomo	Gris claro	Modatex	0,1	0,63	4	Media baja
T	3	Casual Micro Harvard Plomo	Gris claro	Modatex	0,1	0,63	4	Media baja
U	4	Charlie Flow Eu-71 Military Antifluído	Verde militar	Modatex	0,1	0,63	4	Media baja
T	4	Charlie Flow Eu-71 Military Antifluído	Verde militar	Modatex	0,7	4,38	2	Alta media
U	5	Darcon chino	Morado	Casa Farah	0,1	0,625	4	Media baja

T	5	Darcon chino	Morado	Casa Farah	0,2	1,25	4	Media baja
U	6	Donatelo	Blanco	Modatex	0,1	0,625	4	Media baja
T	6	Donatelo	Blanco	Modatex	0,1	0,625	4	Media baja
U	7	Gabardina Lenovo Strech	Ladrillo	Lira	0,2	1,25	4	Media baja
T	7	Gabardina Lenovo Strech	Ladrillo	Lira	0,6	3,75	2	Alta media
U	8	Gabardina Torino	Kaki	Lira	0,2	1,25	4	Media baja
T	8	Gabardina Torino	Kaki	Lira	0,5	3,13	3	Media
U	9	HINDU	Blanco	Casa Farah	0,7	4,375	2	Alta media
T	9	HINDU	Blanco	Casa Farah	0,8	5	1	Alta
U	10	Leonesa	Blanco	Modatex	0,3	1,875	4	Media baja
T	10	Leonesa	Blanco	Modatex	0,8	5	1	Alta
U	11	Lona nylon	Blanco	Lira	0	0	5	Baja
T	11	Lona nylon	Blanco	Lira	0	0	5	Baja
U	12	Lycra Spuutnik	Cafe	Casa Farah	1,4	8,75	1	Alta
T	12	Lycra Spuutnik	Cafe	Casa Farah	1,5	9,375	1	Alta
U	13	Marcela Ant Vino	Vino	Gogo	0,3	1,875	4	Media baja
T	13	Marcela Ant Vino	Vino	Gogo	0,4	2,5	3	Media
U	14	Micro Strech	Blanco	Gogo	0,9	5,625	1	Alta
T	14	Micro Strech	Blanco	Gogo	1,3	8,125	1	Alta
U	15	Minimatt Llano V. Militar	Verde militar	Lira	0,4	2,5	3	Media
T	15	Minimatt Llano V. Militar	Verde militar	Lira	0,6	3,75	3	Media
U	16	Mini Oxford Gris Claro	Gris claro	Modatex	0,4	2,5	3	Media
T	16	Mini Oxford Gris Claro	Gris claro	Modatex	0,5	3,125	3	Media
U	17	Moritte	Rojo	Casa Farah	0,3	1,88	4	Media baja
T	17	Moritte	Rojo	Casa Farah	0,3	1,88	4	Media baja
U	18	Oxford Colombiano	Blanca	Modatex	0,1	0,63	4	Media baja

T	18	Oxford Colombiano	Blanca	Modatex	0,2	1,25	4	Media baja
U	19	Paño #8	Kaki	Modatex	0,2	1,25	4	Media baja
T	19	Paño #9	Kaki	Modatex	0,2	1,25	4	Media baja
U	20	Pima Blanca	Blanco	Gogo	0,8	5	1	Alta
T	20	Pima Blanca	Blanco	Gogo	1,2	7,5	1	Alta
U	21	Polien	Vino	Modatex	0,1	0,63	4	Media baja
T	21	Polien	Vino	Modatex	0,3	1,88	4	Media baja
U	22	Rusela Verde Militar	Verde militar	Gogo	0,1	0,63	4	Media baja
T	22	Rusela Verde Militar	Verde militar	Gogo	0,1	0,63	4	Media baja
U	23	Scuba	Blanca	Modatex	1,4	8,75	5	Baja
T	23	Scuba	Blanca	Modatex	2	12,50	5	Baja
U	24	Scuba (Techno 58-759)	Blanco	Modatex	1,3	8,125	1	Alta
T	24	Scuba (Techno 58-759)	Blanco	Modatex	1,5	9,375	1	Alta
U	25	Tapiz mate danta	Negro	Coral centro	0	0	5	Baja
T	25	Tapiz mate danta	Negro	Coral centro	0	0	5	Baja
U	26	Tapiz 2000 PA. SM. Marruecos	Café	Coral centro	0	0	5	Baja
T	26	Tapiz 2000 PA. SM. Marruecos	Café	Coral centro	0	0	5	Baja
U	27	Teterón	Blanca	Modatex	0,1	0,63	4	Media baja
T	27	Teterón	Blanca	Modatex	0,3	1,88	4	Media baja

4.5.- GROSOR (BASES TEXTILES)

Tabla 27: Escala de evaluación. Grosor.

1	2	3	4	5
Delgado	Delgado medio	Medio	Medio grueso	Grueso
0-0,4 mm	0,5-0,9mm	1mm-2,4mm	2,5mm-4,9mm	5mm o más

Nota: Elaboración Freddy Gálvez

Tabla 28: Cuadro de evaluación. Grosor.

Grosor						
Cantidad de muestras				27		
Proceso						
# Muestra	Nombre comercial material o insumo (tipo de tejido)	Cromática	Local comercial	Grosor	Calificación	Observación
1	Aruba	Vino	Almacenes Lira. Casa Farah. Modatex	0,3	1	Delgado
2	Carola	Rojo	Casa Farah	0,2	1	Delgado
3	Casual Micro Harvard Plo-mo	Gris claro	Modatex	0,1	1	Delgado
4	Charlie Flow Eu-71 Military Antifluído	Verde Oliva	Modatex	0,5	2	Delgado medio
5	Donatelo	Blanco	Modatex	0,2	1	Delgado
6	Darcon chino	Morado	Casa Farah	0,2	1	Delgado
7	Gabardina Lenovo Strech	Ladrillo	Almacenes	0,6	1	Delgado
8	Gabardina Torino	Kaki	Lira	0,8	2	Delgado medio
9	HINDU	Blanco	Casa Farah	0,5	1	Delgado
10	Leonesa	Blanco	Modatex	1,1	3	Medio
11	Lona nylon	Blanco	Lira	1	3	Medio
12	Lycra Sputnik	Cafe	Casa Farah	1,2	3	Medio
13	Marcela Ant Vino	Vino	Gogo	0,6	2	Delgado medio

14	Micro Strech	Blanco	Gogo	0,5	2	Delgado medio
15	Minimatt Llano V. Militar	Verde militar	Lira	0,7	2	Delgado medio
16	Mini Oxford Gris Claro	Gris claro	Modatex	0,5	2	Delgado medio
17	Moritte	Rojo	Casa Farah	0,5	2	Delgado medio
18	Oxford Colombiano	Blanca	Modatex	0,4	1	Delgado
19	Paño	Kaki	Modatex	1	3	Medio
20	Pima Blanca	Blanca	Gogo	0,8	2	Delgado medio
21	Polien	Vino	Almacenes Lira. Modatex	0,8	2	Delgado medio
22	Rusela Verde Militar	Verde militar	Gogo	0,4	1	Delgado
23	Scuba	Blanca	Modatex	0,9	2	Delgado medio
24	Scuba (Techno 58-759)	Blanca	Modatex	0,9	2	Delgado medio
25	Tapiz mate danta	Negro	Coral Centro	0,7	2	Delgado medio
26	Tapiz 2000 PA. SM. Marruecos	Café	Coral Centro	0,7	2	Delgado medio
27	Teterón	Blanca	Modatex	0,4	1	Delgado

Nota: Elaboración propia

4.6.- PESO (BASES TEXTILES)

Tabla 29: Escala de evaluación. Peso.

1	2	3	4	5
Ligero	Ligero medio	Medio	Medio pesado	Pesado
0-79,9 gr	80-179,9 gr	180-299,9 gr	300-449,9 gr	450 gr en adelante

Nota: Elaboración Freddy Gálvez

Fórmula para el procedimiento

$$\text{Peso/m}^2 = \text{peso(gr)} \times 25$$

Tabla 30: Cuadro de evaluación.

Peso							
Cantidad de muestras				27			
Proceso							
# Muestra	Nombre comercial material o insumo (tipo de tejido)	Cromática	Local Comercial	Peso en gr (muestra de 20x20cm)	Peso en gr x m2 (25)	Calificación	Observación
1	Aruba	Vino	Almacenes Lira. Casa Farah. Modatex	7,95	198,75	3	Medio
2	Carola	Rojo	Almacenes Lira. Casa Farah. Modatex	1,75	43,75	1	Ligero medio
3	Casual Micro Harvard Plomo	Gris claro	Modatex	4,7	117,5	2	Ligero medio
4	Charlie Flow Eu-71 Military Antifluído	Verde Oliva	Modatex	3,7	92,5	2	Ligero medio
5	Donatelo	Blanco	Modatex	4,8	120	2	Ligero medio
6	Darcon chino	Morado	Casa Farah	3,8	95	2	Ligero medio
7	Gabardina Lenovo Strech	Ladrillo	Almacenes	9,3	232,5	3	Medio
8	Gabardina Torino	Kaki	Lira	11,2	280	3	Medio

9	HINDU	Blanco	Casa Farah	9,1	227,5	2	Ligero medio
10	Leonesa	Blanco	Modatex	9,8	245	3	Medio
11	Lona nylon	Blanco	Lira	7,39	184,75	3	Medio
12	Lycra Spuutnik	Cafe	Casa Farah	10,72	268	3	Medio
13	Marcela Ant Vino	Vino	Gogo	8,17	204,25	3	Medio
14	Micro Strech	Blanco	Gogo	8,9	222,5	3	Medio
15	Minimatt Llano V. Militar	Verde militar	Lira	3,54	88,5	2	Ligero medio
16	Mini Oxford Gris Claro	Gris claro	Modatex	4,5	112,5	2	Ligero medio
17	Moritte	Rojo	Casa Farah	9,72	243	3	Medio
18	Oxford Colombiano	Blanca	Modatex	7,17	179,25	2	Ligero medio
19	Paño #8	Kaki	Modatex	12,5	312,5	4	Medio pesa- do
20	Pima Blanca	Blanca	Gogo	7,39	184,75	3	Medio
21	Polien	Vino	Almacenes Lira. Modatex	9,53	238,25	3	Medio
22	Rusela Verde Militar	Verde militar	Gogo	3,8	95	2	Ligero medio
23	Scuba	Balnca	Casa Farah	9,29	232,25	3	Medio
24	Scuba (Techno 58-759)	Blanca	Modatex	9,63	240,75	3	Medio
25	Tapiz mate danta	Negro	Coral Centro	11,77	294,25	3	Medio
26	Tapiz 2000 PA. SM. Marruecos	Café	Coral Centro	12,3	307,5	4	Medio pesa- do
27	Teterón	Blanca	Modatex	6,96	174	2	Ligero medio

Peso. Nota: Elaboración propia

4.7.- EXPERIMENTACIONES

4.7.1.- DECOLORADO

Tabla 31: Experimentación 1.

Insumo	Procedimiento	Observaciones
Base textil Cloro Tiza	1 Marcar la superficie o motivo que se desea decolorar en la base textil. 2 Con una esponja proceder a absorber el cloro con esta y colocar sobre la superficie marcada	Los bordes de la figura son irregulares. Toma tiempo y practica hasta conseguir manejar adecuadamente la esponja. Funciona de mejor manera con plantilla.

Nota: Elaboración propia

4.7.2.- PINTURA MANUAL

Tabla 32: Experimentación 2.

Insumo	Procedimiento	Observaciones
Base textil Pintura para tela Pincel Tiza	1 Marcar en la base textil el motivo deseado. 2 Pintar	El resultado es favorable según la habilidad de la persona que pinta. Si la tela es delgada pueden ser necesarias hasta 5 capas de pintura. En una tela oscura será difícil que el color se observe con la primera capa, se sugiere que en bases ocupar primero se pase una capa de pintura blanca y posteriormente se procesa a pintar del color deseado

Nota: Elaboración propia

4.7.3.- BORDADO MANUAL

Tabla 33: Experimentación 3.

Insumo	Procedimiento	Observaciones
Base textil Aguja Hilo Tiza/ lápiz	1 Marcar en la base textil el motivo deseado. 2 Iniciar el bordado del estilo elegido.	Esta técnica puede afectar a largo plazo la vista y dolores musculares por la posición para bordar. Es una técnica que requiere paciencia. El resultado varía según la experiencia del bordador. Si la tela es delgada se necesita incluir una pieza o retazo de tela en el revés del bordado para un mejor acabado.

Nota: Elaboración propia

4.7.4.- EXPOSICIÓN AL FUEGO

Tabla 34: Experimentación 4.

Insumo	Procedimiento	Observaciones
Base textil Vela Fosforo	<ol style="list-style-type: none"> 1 Marcar en la base textil el motivo deseado. 2 Encender la vela. 3 Sostener la tela cada 10cm y acercarla a la llama y proceder a dar forma. 	<p>El resultado no será del todo pulcro y puede afectar el motivo. La tela según su composición se derretirá o generará bordes similares a los existentes con el corte a laser.</p> <p>Es peligroso pues según la base textil puede arder de inmediato y causar accidentes.</p> <p>La técnica favorece a aquellos trajes que exigen un acabado desprolijo.</p>

Nota: Elaboración propia

4.7.5.- DESHILADO PARA GENERAR DESGASTE

Tabla 35: Experimentación 5.

Insumo	Procedimiento	Observaciones
Base textil Tijera Abre costuras	<ol style="list-style-type: none"> 1 Marcar en la base textil el motivo deseado. 2 Identificar la urdimbre y trama 3 Cortar los bordes siguiendo la urdimbre y proceder a sacar los hilos con el abre costuras 	<p>Esta técnica se puede aplicar de mejor manera en tejidos gruesos ya que el desgaste se observará de mejor manera. La técnica no sirve para generar motivos complejos.</p>

Nota: Elaboración propia

4.7.6.- TEÑIDO

Tabla 36: Experimentación 6.

Insumo	Procedimiento	Observaciones
Base textil Tinte Sal (mordiente)	<ol style="list-style-type: none"> 1 Hervir agua, agregar sal y revolver. 2 En una lavacara colocar el agua con sal, colocar el tinte y revolver. Esto se realiza para evitar infectar con químicos una olla de uso de cocina. 3 Sumergir la tela y mantenerla moviendo para que el color se aplique en toda la superficie. Cuando se obtenga el color deseado enjuagar la tela y dejar secar. 	<p>Esta técnica debe ser aplicada en tejidos 100% algodón para que funcione el procedimiento.</p> <p>Si la base textil se mantiene una parte sumergida y otra en la superficie el color en la tela variara en partes.</p> <p>Se pueden generar motivos con técnicas como el shibori.</p>

Nota: Elaboración propia

4.7.7.- DECOLORADO Y TINTURADO

Tabla 37: Experimentación 7.

Insumo	Procedimiento	Observaciones
Base textil Tiza Cloro Esponja Tinte Sal (mordiente)	1 Trazar el motivo en la base textil. 2 Proceder a decolorar el motivo con una esponja. 3 Dejar secar y enjuagar. 4 Hervir agua y disolver sal. 5 En una lavacara colocar el agua con sal y el tinte. Sumergir la tela y moverla hasta obtener el color deseado.	Esta técnica Varía según la ceromática de la base textil. El decolorado y posterior tinturado puede desgastar la tela. Se pueden generar motivos si se aplican técnicas como el shibori.

Nota: Elaboración propia

4.7.8.- BORDADO DE PEDAL

Tabla 38: Experimentación 8.

Insumo	Procedimiento	Observaciones
Base textil Hilo Máquina de coser	1 Marcar el motivo 2 Empezar a delinear el motivo en la máquina de coser recta. 3 Rellenar el motivo con puntadas y remate de la máquina.	La técnica genera un buen acabado según quien la aplica Esta técnica genera motivos prolijos o desprolijos depende de quien la aplica, ideales para un estilo grunge o rebelde. La técnica toma un tiempo considerable y es necesaria gran paciencia.

Nota: Elaboración propia

4.7.9.- DERRETIR MATERIAL PLÁSTICO PARA QUE SE FUSIONE A LA TELA

Tabla 39: Experimentación 9.

Insumo	Procedimiento	Observaciones
Base textil Tiza Lámina plástica Vela Fosforo Pinzas Tijera	1 Trazar el motivo 2 Encender la vela. 3 Recortar pequeños pedazos de la lámina plástica y con las pinzas acercarlas al fueron hasta que se empiecen a derretir y colocar rápidamente sobre la base textil. Repetir el procedimiento	El resultado es ideal para prendas que deseen verse desgastadas. El resultado será desprolijo y puede llegar a verse desordenado.

Nota: Elaboración propia

4.7.10.- SUBLIMADO Y PINTURA

Tabla 40: Experimentación 10.

Insumo	Procedimiento	Observaciones
Base textil sublimada Pintura de tela Pincel	1 Con la base textil con el motivo sublimado proceder a pintar las zonas elegidas.	La fusión de esta técnica favorece en tiempo y guía.

Nota: Elaboración propia



CAPÍTULO

CINCO



05



05

5.- Análisis animes más vistos 2020 -2021; análisis de personajes	79
5.1.- Series anime	79
5.2.- Personajes	81

79
79
81

CAPÍTULO 5

5.- ANÁLISIS ANIMES MÁS VISTOS 2020 -2021; ANÁLISIS DE PERSONAJES

5.1.- SERIES ANIME

Los personajes se han escogido en base a los siguientes parámetros expuestos. Después de realizar una detallada observación en diversos foros y páginas web, se ha recopilado información acerca de los animes más populares entre el año 2020 y los inicios del año 2021. A pesar del predominio de atención entre estos dos años, lo cierto es que existen series anime de años pasados a los que se toma en cuenta por su gran popularidad. Estos animes antiguos poseen secuelas que se han expuesto en años recientes, razón por la cual siguen vigentes, pues los fans desean saber el origen e historia de los personajes presentados actualmente.

Con respecto a la recopilación de información, los animes presentados se han repetido por lo menos cuatro veces en foros y páginas web.

Tabla 41: Animes populares.

Nombre original	Nombre conocido en inglés	Nombre conocido en español	Año de la primera emisión Anime	Estilo	Observaciones
Boku No Hero Academia	My Hero Academia	My Hero Academia	2016	Acción, fantasía, escolar y comedia.	Posee diversas temporadas y películas. Se encuentra en emisión.
<i>Boruto: Naruto Next Generations</i>	<i>Boruto: Naruto Next Generations</i>	<i>Boruto: Naruto Siguientes Generaciones</i>	2016	Acción, aventura, artes marciales, comedia y fantasía.	Se encuentra en emisión.
<i>Dokuta Suton</i>	<i>Dr. Stone</i>	<i>Dr. Stone</i>	2019	Comedia, drama, fantasía y post-apocalíptico	Se encuentra en emisión.

Nombre original	Nombre conocido en inglés	Nombre conocido en español	Año de la primera emisión Anime	Estilo	Observaciones
<i>Dragon Quest</i>	<i>Dragon Quest</i>	<i>Dragon Quest</i>	1991- 1992 (finaliza). 2020 (Reinicia)	Acción, aventura y fantasía.	Fue basado en un videojuego. Se encuentra en emisión Y posee diversas temporadas con variación en lo nombres.
<i>Hanyo No Yashahime</i>	<i>Yashahime: Princes half demon</i>	<i>Hanyo No Yashahime / Yashahime La Princesa Mitad Demonio</i>	2020	Acción, fantasía, drama y comedia.	Este anime es la secuela o continuación del anime Inuyasha y se encuentra en emisión.
<i>Haikyuu!!</i>	<i>Haikyuu!!</i>	<i>Haikyuu!!</i>	2014	Deportes, escuela, comedia y drama.	Posee diversas temporadas y según la temporada el nombre varía.
Kuroba Okoku, Oto e!	Black Clover	Black Clover	2016	Acción, aventura y fantasía.	Se encuentra en emisión.
Naruto	Naruto	Naruto	2002-2007	Acción, aventura, artes marciales, comedia y fantasía.	Finalizó en el 2007 y cuenta con la secuela de Boruto.
Oni metsu no ha	Demon Slayer	Asesinos de Demonios	2019	Fantasia y acción.	Posee diversas temporadas y películas. Según la temporada el nombre varía.
Re: ZERO	Re: ZERO	Re: ZERO	2016	Aventura, drama, fantasía, romance y suspenso.	Posee diversas temporadas, según la temporada el nombre varía.
<i>Shingeki no kyojin</i>	Attack on Titan	Ataque a los titanes	2013	Fantasia y acción.	Posee diversas temporadas y películas. Se encuentra en emisión.

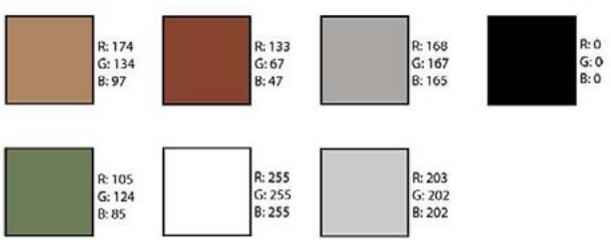
Nota: Elaboración propia

5.2.- PERSONAJES

Con el fin de escoger los personajes se estableció una lista con personajes principales y secundarios de cada serie y se los han ordenado por su relevancia. Cada uno de estos animes posee gran popularidad, como resultado ya existen cosplay o recreación de varios de estos personajes. Se ha revisado los perfiles de los exponentes del cosplay en Ecuador y como parte del proceso de selección se ha eliminado a aquellos que ya poseen un cosplay a nivel profesional dentro del país. También se tomó en cuenta el nivel de complejidad y la variabilidad (universos del vestir) que presentan los trajes.

Tabla 42: Personaje 1: Levi Ackerman.

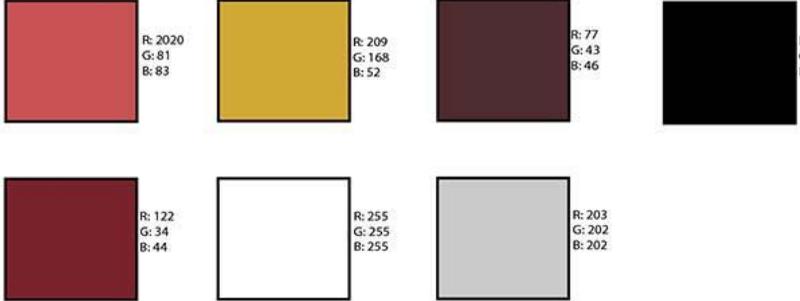
Anime	Shingeki no kyojin / Attack on Titan	
Personaje	Levi Ackerman o Capitán Levi	
Tipo / estilo de anime	Fantasia, acción	
#	Aspectos Físicos	Descripción
1	Especie	Humano
2	Género	Masculino
3	Edad	Más de 30 / No especificado
4	Estatura	160 cm
5	Ocupación	Posee pasado criminal. Actual líder de los soldados
6	Peso	65 kg
7	Complexión / tipo de cuerpo	Delgado, ectomorfo
8	Piel	Clara

8	Cabello (largo y color)	negro, corto y liso, rapado a los costados
9	Ojos (color)	Pequeños, finos y de color gris
#	Aspectos psicológicos	Descripción
1	Origen	Nació en una zona pobre y peligrosa. Su madre murió pronto. Fue cuidado por su tío paterno. Su nombre significa "El que une a los suyos". Dentro del clan Ackerman aprendió habilidades de pelea y desarrolló una personalidad violenta. Su tío lo abandonó cuando él empezó a defenderse por su cuenta y se convirtió en un matón. Tiempo después se unió al Cuerpo de Inspección.
2	Personalidad	Durante su crecimiento desarrolló una personalidad violenta y poco amistosa en general. Su obediencia únicamente se observa en personas por las que sienta respeto y suele ir en contra de la autoridad. Es directo y frío, se le considera grosero y posee un sentido del humor satírico.
3	Habilidades	Fuerza, rapidez y habilidades de pelea.
#	Aspectos del traje	Descripción
1	Época	Se especula que se encuentra entre los siglos XVII Y XIX por el armamento y la vestimenta.
2	Cultura	Se tomaron como inspiración diversas zonas como Oita, una ciudad japonesa. También, se toma como influencia la época victoriana en base a la infraestructura presentada como en la indumentaria.
3	Contexto	La humanidad vive dentro de grandes muros para protegerse de los titanes y están divididos en tres secciones. El primer muro se llama La Muralla María; el segundo es La Muralla Rose; y, por último, está La Muralla Sina que es centro y comando de los humanos.
4	Silueta	Dependiendo de la posición social, los soldados usan trajes estandarizados que usualmente se llevan al cuerpo y en conjunto a sus accesorios de pelea, mientras que, las personas de un estrato social humilde llevan indumentaria similar a las usadas en la época victoriana.
5	Cromática / paleta de color	

Nota: Elaboración propia

Tabla 43: Personaje 2: Moroha.

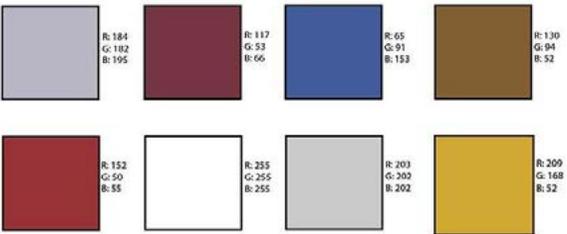
Anime	Hanyo No Yashahime / Yashahime Princesa Mitad Demonio	
Personaje	Moroha	
Tipo / estilo de anime	Acción, fantasía, drama, comedia	
#	Aspectos Físicos	Descripción
1	Especie	Mitad Humana / mitad demonio
2	Género	Femenino
3	Edad	14
4	Estatura	No especificado (1,50 cm aproximadamente)
5	Ocupación	Cazarrecompensas y aniquila demonios malignos
6	Peso	No especificado
7	Complexión / tipo de cuerpo	Delgada, ectomorfa
8	Piel	Clara
8	Cabello (largo y color)	Negro con bordes azules y largo, lleva cerquillo.
9	Ojos (color)	Marrones y grandes
#	Aspectos psicológicos	Descripción

1	Origen	Hija de Inuyasha y Aome, sus padres tuvieron que abandonarla para mantenerla fuera de peligro. Su nombre significa "doble filo".
2	Personalidad	Posee una personalidad alegre que se conjuga con un temperamento explosivo e impulsivo. Tiene un lado codicioso y egoísta.
3	Habilidades	Cazadora, y cuando asume su estado beniyasha (mitad demoniaco) sus ojos se vuelven amarillos y se agrandan sus colmillos y garras. Tiene un olfato sensible y puede viajar en el tiempo.
#	Aspectos del traje	Descripción
1	Época	Se mueve entre la época actual y 200 años atrás durante la era feudal en Japón.
2	Cultura	Se enfoca en la cultura japonesa, haciendo énfasis en los roces entre la cultura antigua y la actual. Se observa el desarrollo tecnológico, la evolución de la indumentaria y las diferencias entre la mentalidad feudal y la actual.
3	Contexto	La fantasía es parte central de su historia. Se presentan personajes con fuerza sobrehumana y características físicas inusuales, así como animales y demonios que sobrepasan la imaginación del televidente. La indumentaria tradicional y moderna se encuentra en primer plano gracias a las protagonistas.
4	Silueta	La indumentaria varía según el personaje. Se puede encontrar trajes casuales actuales, prendas como kimonos tradicionales y armaduras imponentes. Al igual que armas y accesorios de estilo fantasía.
5	Cromática / paleta de color	

Nota: Elaboración propia

Tabla 44: Personaje 3: Setsuna.

Anime	Hanyo No Yashahime / Yashahime Princesa Mitad Demonio	
Personaje	Setsuna	
Tipo / estilo de anime	Acción, fantasía, drama, comedia	
#	Aspectos Físicos	Descripción
1	Especie	Mitad Humana / mitad demonio
2	Género	Femenino
3	Edad	14
4	Estatura	No especificado (1,50 cm aproximadamente)
5	Ocupación	Exterminadora de demonios
6	Peso	No especificado
7	Complexión / tipo de cuerpo	Delgada, ectomorfa
8	Piel	Clara
8	Cabello (largo y color)	Largo, cerquillo y de color café oscuro con un mechón rojo.
9	Ojos (color)	Violeta azulado y grandes
#	Aspectos psicológicos	Descripción

1	Origen	Hija de Sesshomaru y Rin. Su nombre significa "momento". Tiene una gemela mayor llamada Towa y fueron separadas a los cuatro años. Towa fue absorbida por un portal y creció en la Edad Moderna, mientras que Setsuna que se crió en un espacio de cerca de 200 años antes de la Edad Moderna.
2	Personalidad	Su personalidad actual es similar al de su padre, es decir, posee una actitud calmada e imperturbable. Durante su niñez poseía una personalidad similar a la de su madre, es decir, alegre y extrovertida, sin embargo, esto cambió tras su crecimiento porque su trabajo como exterminadora la volvió desconfiada. Al ser separada de su hermana a muy corta edad no presenta gran empatía una vez que se reencuentran.
3	Habilidades	Posee un olfato agudo. Su forma de combate es el ningata y es ágil y se puede transformar en un Yokai (demonio).
#	Aspectos del traje	Descripción
1	Época	Se ubica entre la época actual y cerca de 200 años atrás, durante la era feudal en Japón.
2	Cultura	Se enfoca en la cultura japonesa. Se observan los roces entre la cultura antigua y la actual, sobre todo en el desarrollo tecnológico, la evolución de la indumentaria y las diferencias entre la mentalidad feudal y la actual.
3	Contexto	La fantasía es parte central de la historia. Se presentan personajes con fuerza sobrehumana y características físicas inusuales, así como animales y demonios que sobrepasan la imaginación del televidente. La indumentaria tradicional y moderna se encuentra en primer plano gracias a las protagonistas.
4	Silueta	La indumentaria varía según el personaje. Se puede encontrar trajes casuales actuales, prendas como kimonos tradicionales hasta armaduras imponentes. Al igual que armas y accesorios de estilo fantasía.
5	Cromática / paleta de color	 <p> R: 184 G: 182 B: 195 R: 117 G: 53 B: 66 R: 65 G: 91 B: 153 R: 130 G: 94 B: 52 R: 152 G: 50 B: 55 R: 255 G: 255 B: 255 R: 203 G: 202 B: 202 R: 209 G: 168 B: 52 </p>

Nota: Elaboración propia

Tabla 45: Personaje 4: Towa.

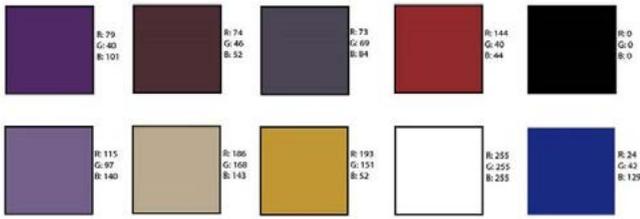
Anime	Hanyo No Yashahime / Yashahime Princesa Mitad Demonio	
Personaje	Towa	
Tipo / estilo de anime	Acción, fantasía, drama, comedia	
#	Aspectos Físicos	Descripción
1	Especie	Mitad Humana / mitad demonio
2	Género	Femenino
3	Edad	14
4	Estatura	No especificado (1,50 cm aproximadamente)
5	Ocupación	Estudiante de secundaria
6	Peso	No especificado
7	Complexión / tipo de cuerpo	Delgada, ectomorfa
8	Piel	Clara
8	Cabello (largo y color)	Corto y ligeramente despeinado, blanco con mechón rojo
9	Ojos (color)	Magenta y grandes
#	Aspectos psicológicos	Descripción

1	Origen	Es hija de Sesshomaru y Rin. Su nombre significa "eternidad" y también es llamada Yas-hahime. Tiene una hermana gemela menor llamada Setsuna y fueron separadas a los cuatro años. Towa fue absorbida por un portal y creció en la Edad Moderna, a diferencia de Setsuna que se crio en cerca de 200 años antes de la Edad Moderna. Fue adoptada por la familia de su tía Kaome y añade a su nombre el apellido Higurashi.
2	Personalidad	Posee una personalidad ruidosa y alegre. Recibió burlas y era intimidada en la escuela. A pesar de esto, se introduce en peleas con varias personas que intimidan a otros. Posee recuerdos de su niñez y de su hermana. Posee un look poco femenino y lucha contra las imposiciones sociales que se dan sobre el género femenino.
3	Habilidades	Suele encontrarse en desventaja en comparación con su hermana porque no tiene el valor de asesinar. A pesar de esto, posee gran fuerza y agilidad sobrehumana. Maneja de manera hábil la espada. Su olfato es agudo.
#	Aspectos del traje	Descripción
1	Época	Se ubica entre la época actual y cerca de 200 años atrás, durante la era feudal en Japón.
2	Cultura	Se enfoca en la cultura japonesa. Se observan los roces entre la cultura antigua y la actual, sobre todo en el desarrollo tecnológico, la evolución de la indumentaria y las diferencias entre la mentalidad feudal y la actual.
3	Contexto	La fantasía es parte central de la historia. Se presentan personajes con fuerza sobrehumana y características físicas inusuales, así como animales y demonios que sobrepasan la imaginación del televidente. La indumentaria tradicional y moderna se encuentra en primer plano gracias a las protagonistas.
4	Silueta	La indumentaria varía según el personaje. Se puede encontrar trajes casuales actuales, prendas como kimonos tradicionales hasta armaduras imponentes. Al igual que armas y accesorios de estilo fantasía.
5	Cromática / paleta de color	

Nota: Elaboración propia

Tabla 46: Personaje 5: Kirinmaru.

Anime	Hanyo No Yashahime / Yashahime Princesa Mitad Demonio	
Personaje	Ozamu Kirin / Kirinmaru	
Tipo / estilo de anime	Acción, fantasía, drama, comedia	
#	Aspectos Físicos	Descripción
1	Especie	Daiyokai/demonio, se puede transformar en humano
2	Género	Masculino
3	Edad	25 (aparenta)
4	Estatura	No especificado (1,80 cm aproximadamente)
5	Ocupación	Gobernante de las tierras del Este
6	Peso	No especificado
7	Complexión / tipo de cuerpo	Musculosa, mesomorfo
8	Piel	Clara
8	Cabello (largo y color)	Humano: Cerquillo, largo a los hombros, de color caede oscuro (Aun no confirmado) Demonio: largo, ondulado (alborotado) un mechón se visualiza en el lado derecho, rojizo
9	Ojos (color)	Verde (ojo izquierdo visible)
#	Aspectos psicológicos	Descripción

1	Origen	El nombre Kirin significa "criatura de la mitología japonesa y china". Es un rey que junto a Toga (padre de Sesshomaru e Inuyasha) reinaban a las bestias demoniacas. Kirinmaru se encargaba de Occidente y Toga de Oriente. Tras la muerte de Toga, Sesshomaru rechazó su puesto como nuevo rey e Inuyasha no puede acceder al trono por no ser de sangre pura. Por una profecía que involucra a un demonio y a una mitad demonio en su muerte, decide acompañado de Sesshomaru acabar con la vida de Inuyasha Kagome y su hija. Pero la hija es puesta a salvo y sus padres encerrados en una perla por Kirinmaru. Tras estos planea destruir a la humanidad.
2	Personalidad	Se muestra serio y distante y se expresa con tranquilidad. No tolera a los seres humanos ni a los demonios, pues los considera inferiores en comparación a él.
3	Habilidades	Al ser un demonio de sangre pura puede transformarse. El cuerpo es de león, sus patas son de caballo, su piel es de escamas y posee una cabeza de ciervo con cuernos. Es capaz de volar y puede tener una apariencia joven (25 años) aunque su edad es avanzada.
#	Aspectos del traje	Descripción
1	Época	Se ubica entre la época actual y cerca de 200 años atrás, durante la era feudal en Japón.
2	Cultura	Se enfoca en la cultura japonesa. Se observan los roces entre la cultura antigua y la actual, sobre todo en el desarrollo tecnológico, la evolución de la indumentaria y las diferencias entre la mentalidad feudal y la actual.
3	Contexto	La fantasía es parte central de la historia. Se presentan personajes con fuerza sobrehumana y características físicas inusuales, así como animales y demonios que sobrepasan la imaginación del televidente. La indumentaria tradicional y moderna se encuentra en primer plano gracias a las protagonistas.
4	Silueta	La indumentaria varía según el personaje. Se puede encontrar trajes casuales actuales, prendas como kimonos tradicionales hasta armaduras imponentes. Al igual que armas y accesorios de estilo fantasía.
5	Cromática / paleta de color	 <p> R: 79 G: 40 B: 101 R: 74 G: 46 B: 52 R: 73 G: 69 B: 91 R: 144 G: 40 B: 44 R: 0 G: 0 B: 0 R: 115 G: 97 B: 140 R: 106 G: 100 B: 143 R: 193 G: 151 B: 52 R: 255 G: 255 B: 255 R: 24 G: 42 B: 129 </p>

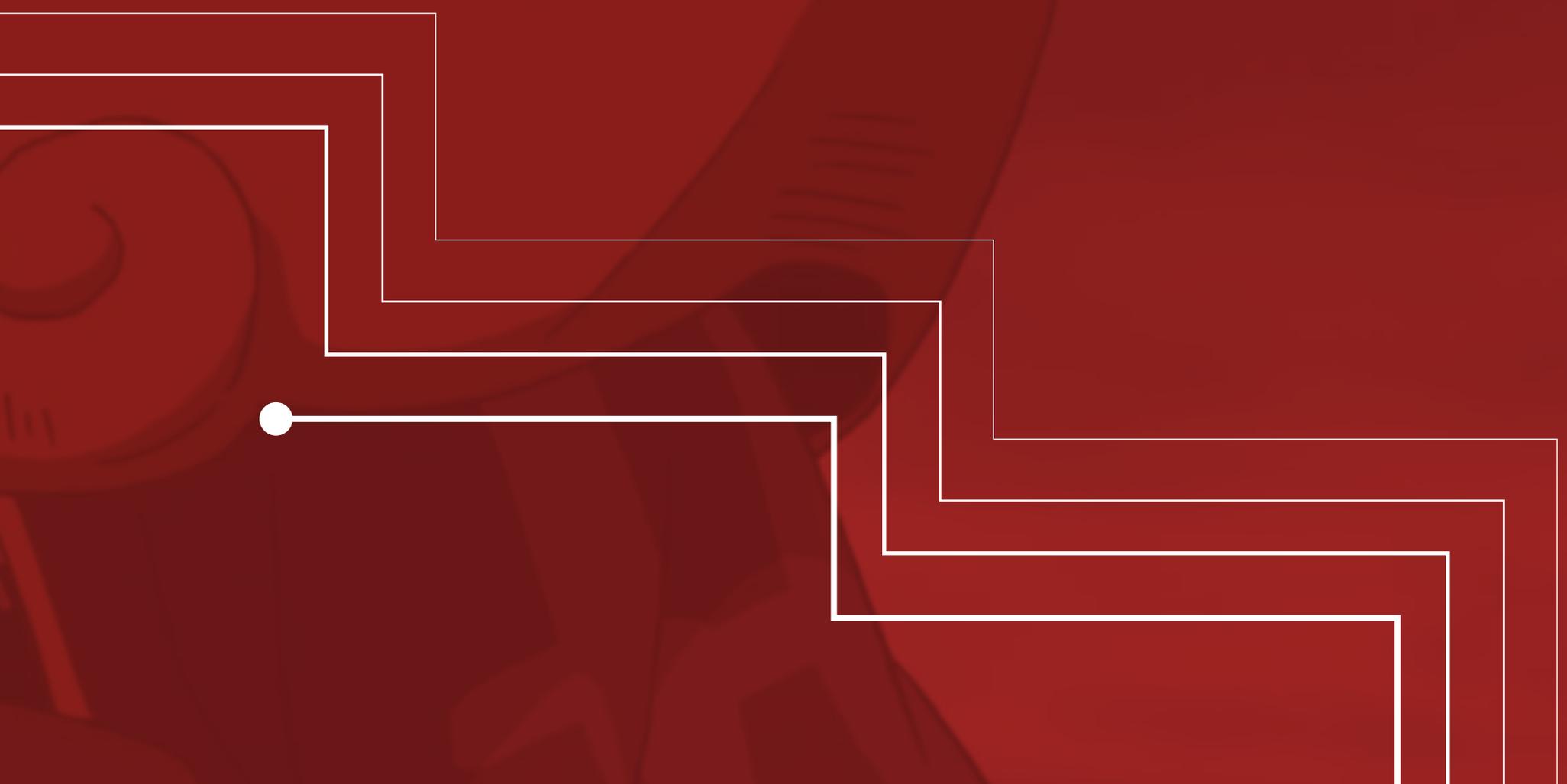
Nota: Elaboración propia.

A person wearing a red devil mask with horns and a black and red outfit. They are holding a large red heart-shaped object. The background is dark red with faint, stylized patterns. The text 'CAPÍTULO' is in white, uppercase letters, and 'SEIS' is in white, uppercase letters with a stylized font. There are white decorative lines and dots connecting the text to the image elements.

CAPÍTULO

SEIS

066



06

6.- Procesos	95
6.1.- Levi Ackerman	95
6.1.1.- Camisa	95
6.1.2.- Pantalón	95
6.1.3.- Saco	95
6.1.4.- Capa	96
6.1.5.- Pañuelo	96
6.1.6.- Cinchón	96
6.2.- Moroha	97
6.2.1.- Camisa interna	97
6.2.2.- Camisa Externa	97
6.2.3.- Short	97
6.2.4.- Tobilleras	98
6.2.5.- Guantes	98
6.2.6.- Lazo	98
6.2.7.- Capa	98
6.3.- Setsuna	99
6.3.1.- Traje interno estandarizado de exterminador	99
6.3.2.- Estola	99
6.3.3.- Cinturón	99
6.3.4.- Armadura	99
6.4.- Towa	100
6.4.1.- Camisa	100
6.4.2.- Saco	100
6.4.3.- Pantalón	100
6.5.- Kirinmaru	101
6.5.1.- Camisa	101
6.5.2.- Pantalón	101
6.5.3.- Muñequeras	101
6.5.4.- Armadura	101
6.5.5.- Cinturón	102
6.6.- Fotografías	102

CAPÍTULO 6

6.- PROCESOS

6.1.- LEVI ACKERMAN



Ilustración 2: Levi Ackerman

6.1.1.- CAMISA

Tabla 47: Camisa: Levi.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Donatelo. Blanco	Modatex	1,50 m	8,23
Botón, ojal	La rápida	8 botones, 8 ojales	5
Cierre 18cm	Lira	1	0,09

Nota: Elaboración propia.

6.1.2.- PANTALÓN

Tabla 48: Pantalón: Levi.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Leonesa. Blanco	Gogo	1,30 m	2,86
Botón, ojal	La rápida	1 botones, 1 ojales	2

Nota: Elaboración propia

6.1.3.- SACO

Tabla 49: Saco: Levi.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Gabardina Torino. Kaki.	Modatex	1,50 m	8,23
Entre tela rígida	Lira	½m	2,87
Sublimado	Xtream	1/2m	4
Botón metálico	La rápida	4	4

Nota: Elaboración propia

6.1.4.- CAPA

Tabla 50: Capa: Levi.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Rusela. Verde militar	Gogo	4m	5,42
Sublimado	Xtream	½m	2
Broche metálico	La rápida	1	0,74

Nota: Elaboración propia

6.1.5.- PAÑUELO

Tabla 51: Pañuelo: Levi.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Donatelo. Blanco	Modatex	¼m	1,37

Nota: Elaboración propia

6.1.6.- CINCHÓN

Tabla 52: Cinchón: Levi.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Tapiz 2000 PA. SM. Marruecos. Marrón	Coral Centro	1m	2,74

Nota: Elaboración propia

6.2.- MOROHA



Ilustración 3: Morooha

6.2.1.- CAMISA INTERNA

Tabla 53: Camisa interna: Morooha.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Hindú	Casa Farah	1m	4.89

Nota: Elaboración propia

6.2.2.- CAMISA EXTERNA

Tabla 54: Camisa externa: Morooha.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Gabardina Lenovo Strech. Ladrillo	Lira	1m	5.99
Aruba. Vino	Lira	1m	3.73

Nota: Elaboración propia

6.2.3.- SHORT

Tabla 55: Short: Morooha.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Gabardina Lenovo Strech. Ladrillo	Lira	1m	5.99

Nota: Elaboración propia

6.2.4.- TOBILLERAS

Tabla 56: Tobilleras: Moroha.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Gabardina Lenovo Strech. Ladrillo	Lira	½m	2,99

Nota: Elaboración propia

6.2.5.- GUANTES

Tabla 57: Guantes: Moroha.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Gabardina Lenovo Strech. Ladrillo	Lira	½m	2,99

Nota: Elaboración propia

6.2.6.- LASO

Tabla 58: Laso: Moroha.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Gabardina Lenovo Strech. Ladrillo	Lira	½m	2,99

Nota: Elaboración propia

6.2.7.- CAPA

Tabla 59: Capa: Moroha.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Aruba. Vino	Modatex	3m	11,19

Nota: Elaboración propia

6.3.- SETSUNA



Ilustración 4: Setsuna

6.3.1.- TRAJE INTERNO ESTANDARIZADO DE EXTERMINADOR

Tabla 60: Traje interno estandarizado de exterminador: Setsuna.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Scuba	Casa Farah	2m	12,58
Sublimado	Print Textil	2m	9,28
Cierre invisible. 30cm	Lira	1	0,24

Nota: Elaboración propia

6.3.2.- ESTOLA

Tabla 61: Estola: Setsuna.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Felpa Hank. Beige	Gogo	2m	14

Nota: Elaboración propia

6.3.3.- CINTURÓN

Tabla 62: Cinturón: Setsuna.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Hindú	Casa Farah	½m	2,44
Tinte. Violeta	Gogo	1	0,91

Nota: Elaboración propia

6.3.4.- ARMADURA

Tabla 63: Armadura: Setsuna.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Cuerina. Azul	Lira	2m	8,23
PS. Brillo-nutria. Gris claro	Coral Centro	1m	1,75

Nota: Elaboración propia

6.4.- TOWA



Ilustración 5: Towa

6.4.1.- CAMISA

Tabla 64: Camisa: Towa.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Mini Oxford. Gris claro	Modatex	1,30 m	6,91
Botón, ojal	La rápida	8 botones, 8 ojales	5

Nota: Elaboración propia

6.4.2.- SACO

Tabla 65: Saco: Towa.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Pima. Blanco	Gogo	1,50m	3,22
Carola. Blanco	Modatex	1,50m	5,59
Aruba. Morado	Modatex	1m	3,73
Botón, ojal	La rápida	2 botones, dos ojales	4

Nota: Elaboración propia

6.4.3.- PANTALÓN

Tabla 66: Pantalón: Towa.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Pima. Blanco	Gogo	1,50m	3,22
Botón, ojal	La rápida	1 botón, 1 ojal	2
Cierre 18cm	Lira	1	0,09

Nota: Elaboración propia

6.5.- KIRINMARU



Ilustración 6: Kirinmaru

6.5.1.- CAMISA

Tabla 67: Kirinmaru.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Darcon chino. Morado	Casa Farah	1,50m	4,04
Pintura para tela Franco. Lila	Gogo	2	1,50
Pellón fusionable blanco	Lira	1/2m	0,94

Nota: Elaboración propia

6.5.2.- PANTALÓN

Tabla 68: Pantalón: Kirinmaru.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Lycra Sputnik	Casa Farah	1,50m	7,71

Nota: Elaboración propia

6.5.3.- MUÑEQUERAS

Tabla 69: Muñequeras: Kirinmaru.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Tapiz mate danta. Negro	Coral Centro	1m	2,70

Nota: Elaboración propia

6.5.4.- ARMADURA

Tabla 70: Armadura: Kirinmaru.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Tapiz mate danta. Negro	Coral Centro	1m	2,70
Tapiz. Gris	Coral centro	2m	6,30
Lona. Amarillo	Lira	1m	5,10

Nota: Elaboración propia

6.5.5.- CINTURÓN

Tabla 71: Cinturón: Kirinmaru.

Materia prima:	Local	Cantidad	Valor total + IVA
Hindú	Casa Farah	1m	4.89
Tinte. Rojo	Gogo	1	0.87
Lona. Amarillo	Lira	1m	5.10

Nota: Elaboración propia

6.6.- FOTOGRAFÍAS



Fotografía 1: Levi Ackerman 1.1 PH (Sparkly, 2021)



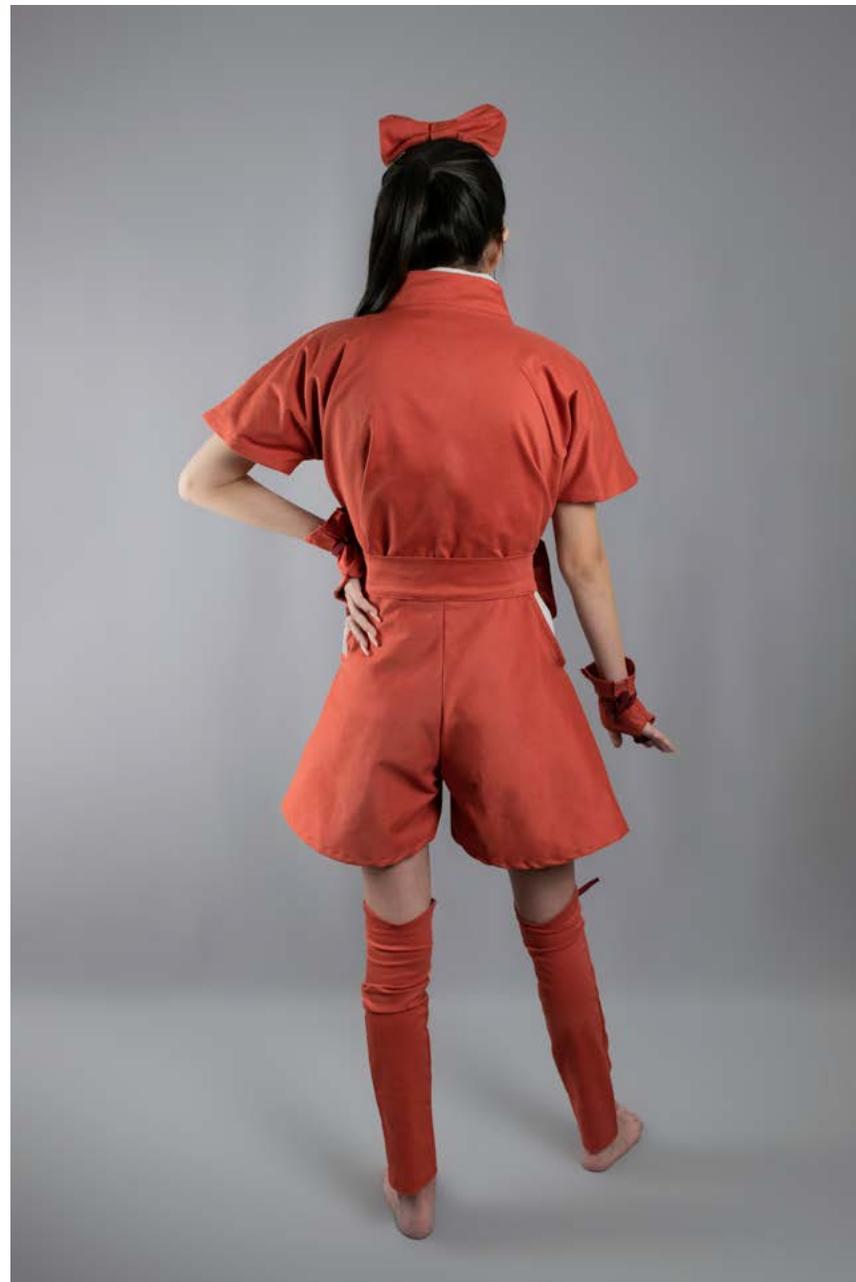
Fotografía 2: Levi Ackerman 1.2 PH (Sparkly, 2021)



Fotografía 3: Levi Ackerman 1.3 PH (Sparkly, 2021)



Fotografía 4: Moroha 2.1 PH (Sparkly, 2021)



Fotografía 5: Moroha 2.2 PH (Sparkly, 2021)



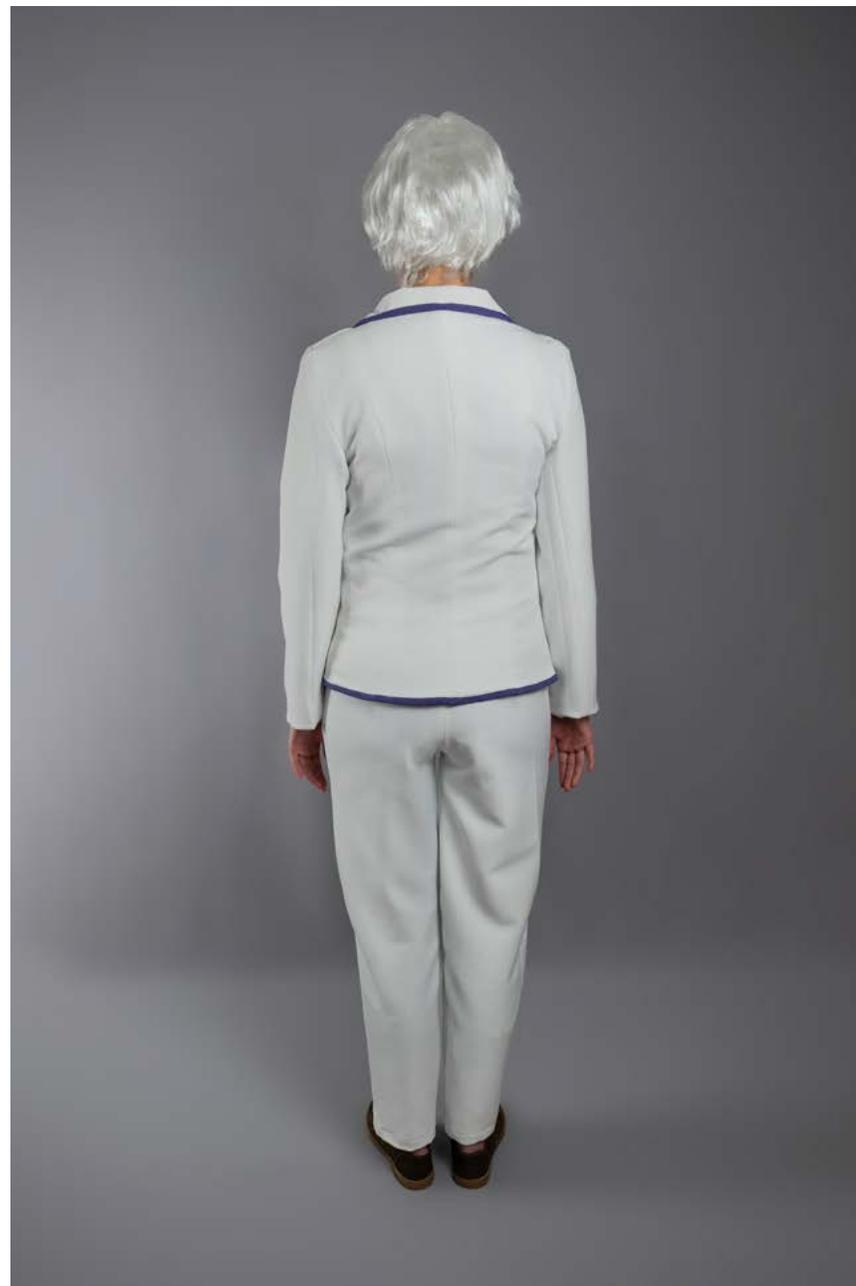
Fotografía 6: Setsuna 3.1 PH (Sparkly, 2021)



Fotografía 7: Setsuna 3.2 PH (Sparkly, 2021)



Fotografía 8: Towa 4.1 PH (Sparkly, 2021)



Fotografía 9: Towa 4.2 PH (Sparkly, 2021)

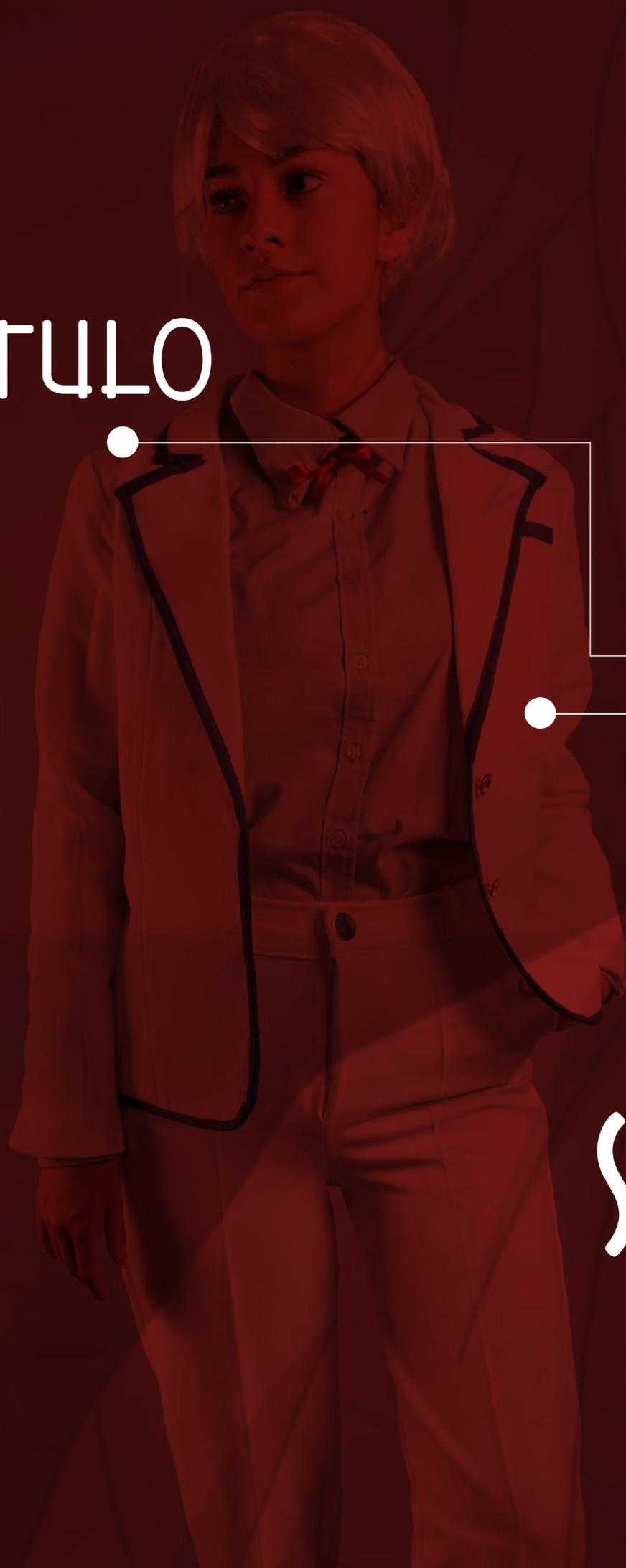


Fotografía 10: Kirinmaru 5.1 PH (Sparkly, 2021)



Fotografía 11: Kirinmaru 5.2 PH (Sparkly, 2021)

CAPÍTULO



SIETE

07



07

7.- Conclusiones

111

CAPÍTULO 7

7.- CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo se reconocieron las nociones del vestuario y los factores que se deben tomar en cuenta para este. A través del análisis de entrevistas e identificación de las bases de concursos de cosplay se ha conseguido entender el nivel de profesionalismo que se da en esta práctica y su crecimiento año tras año. Gracias al análisis de las bases textiles obtenidas en el medio se ha identificado sus características, usos y beneficios de estas, de igual forma se han logrado solucionar problemas del patronaje y se ha experimentado con las bases textiles y procesos de confección en las prendas de los personajes con el uso de insumos provenientes del medio local.

BIBLIOGRAFIA



ANEXOS



Ref.



BIBLIOGRAFÍA

- Aarón, M. (2016). El contexto, elemento de análisis para enseñar. Barranquilla: Universidad del Norte.
- Álamo, F. (2006). La caracterización del personaje novelesco: Perspectivas Narratológicas. Almería: Universidad de Almería.
- Amoroso, S. (2015). Propuesta estética para la generación de formas periféricas de vestir en Cuenca-Ecuador 2015. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Anónimo. (2021). Fandom. Obtenido de Fandom: <https://villains.fandom.com/wiki/Kirinmaru>
- Anónimo. (2021). FANDOM. Obtenido de FANDOM: https://inuyasha.fandom.com/es/wiki/Towa_Higurashi
- Anónimo. (s.f.). FANDOM. Obtenido de FANDOM: <https://inuyasha.fandom.com/es/wiki/Moroha>
- Anónimo. (s.f.). FANDOM. Obtenido de FANDOM: https://shingeki-no-kyojin.fandom.com/es/wiki/Levi_Ackerman
- Anónimo. (s.f.). NOVOVOM. Obtenido de NOVOCOM: <https://novocom.top/view/3c22a2-levi-attack-titan-form/>
- Asanza, M. I., Miranda, M., Ortiz, R., & Espín, J. (2016). Manual de procedimiento en la empresa. Revista Caribeña de Ciencias Sociales.
- Assman, S. (2008). Between tradition and innovation: the reinvention of the kimono in Japanese consumer culture. Kobe: University of Hyogo.
- Balderrama, L. &. (2009). La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno. Caracas: Universidad Católica Andres Bello.
- Balderrama, L. &. (2009). La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno. Caracas: Universidad Católica Andres Bello.
- Bravo, M. (2005). Procesos y Productos Experiencias Pedagógicas en Diseño y Comunicación . Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Brenner, G. (2015). Cosplay, realidad o ficción. Revista UNIFÉ, 6.
- Campos, S. (2018). Diseño, patronaje y proceso de confección de pantalones para damas para diferentes ocasiones. Lima: Universidad Nacional de Educación.
- Carrión, M. C. (2018). Habitar el cuerpo, propuesta sistematizada para el diseño de vestuario para obras de teatro. Cuenca: Universidad del Azuay.
- Castelán, C. (2015). Tecnologías performativas del disfraz (recodificación corporal del cosplay). Barcelona: Universidad de Barcelona.

- Escribano, L. (2020). Patronjae Experimental I. Madrid: Universidad Nebrija.
- Galán, E. (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid.
- García, R. &. (2014). Una aproximación a los estudios sobre los otakus en Latinoamérica. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- Girola, L. (2011). Historicidad y temporalidad de los conceptos sociológicos. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Gonzales, M. C. (2015). Evaluación de la imagen y comunicación comercial del proyecto documental sobre el cosplay en Guayaquil. Guayaquil: Universidad Casa Grande.
- Iza, F. &. (2015). La transformación del ser a partir de las prácticas comunicacionales y sus representaciones sociales en el movimiento. Quito: Universidad Politécnica Salesiana Sede Quito.
- Leivbjerga. (24 de Febrero de 2021). DEVIANTART. Obtenido de DEVIANTART: <https://www.deviantart.com/leivbjerga/art/Inuyasha-Animated-Films-Trilogy-Set-suna-871345050>
- Longan, S. (2011). Sobre la definición del arte y otras disquisiciones. Catargo: Instituto Tecnológico de Costa Rica.
- Marshall, J. (1988). Patterns and ideaS for modern wear. Tokyo & Nueva York: Kodansha International Ltd.
- Millo, V., González, V., & Fuentes, D. (2017). Manual de procedimiento para el control interno en la Universidad Metropolitana. Quito: Revista de la Universidad Cienfuegos.
- Morales, P. (2015). Estudio de los imaginarios que se construyen a través del manga y anime en las culturas otaku y cosplay. Quito: Universidad central del Ecuador.
- Mosquera Burgo, P. J. (2016). Evaluación acerca de la propuesta de vestuario, aplicado a la obra teatral Las Brujas de Salem. Guayaquil: Universidad Casa Grande.
- Noelia, N. (2015). Diseño y confección de props inspirados en personajes de ficción y videojuegos. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Perillan, L. (2009). Otakus en Chile. Santiago: Universidad de Chile.
- Rodas, D. (2019). Diseño de vestuario cosplay desde la correspondencia entre la funcionalidad y la representación. Aplicación de criterios de diseño con respecto a la forma, materiales y tecnologías. Cuenca: Universidad del Azuay.

Saidman, P. (2016). Influencias de japona creación a partir de su aplicación para la moda local. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Simons, M., Castañeda, C., Patrón, D., Arteaga, A., Fernández, M., Pinto, N., & Prokudin, V. (2013). Técnicas de patronaje. Tomo I Mujer. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

Taratuto, P. (2017). Diseño de Vestuario: creación de personajes. Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Zamora, E. (2016). Al Estilo Otaku. Reportaje interpretativo sobre los otakus como tribu urbana contemporanea. Caracas: Universidad Católica Andres Bello.

BIBLIOGRAFÍA DE ILUSTRACIONES

- Ilustración 1: Autoría propia
- Ilustración 2: <https://novocom.top/view/3c22a2-levi-attack-titan-form/>
- Ilustración 3: <https://inuyasha.fandom.com/es/wiki/Moroha>
- Ilustración 4: <https://www.deviantart.com/leivbjerga/art/Inuyasha-Animated-Films-Trilogy-Setsuna-871345050>
- Ilustración 5: https://inuyasha.fandom.com/es/wiki/Towa_Higurashi
- Ilustración 6: <https://villains.fandom.com/wiki/Kirinmaru>

BIBLIOGRAFÍA DE FOTOGRAFÍAS

- Fotografía 1.1: PH (Sparkly, 2021)
- Fotografía 1.2: PH (Sparkly, 2021)
- Fotografía 1.3: PH (Sparkly, 2021)
- Fotografía 2.1: PH (Sparkly, 2021)
- Fotografía 2.2: PH (Sparkly, 2021)
- Fotografía 3.1: PH (Sparkly, 2021)
-
- Fotografía 3.2: PH (Sparkly, 2021)
- Fotografía 4.1: PH (Sparkly, 2021)
- Fotografía 4.2: PH (Sparkly, 2021)
- Fotografía 5.1: PH (Sparkly, 2021)
- Fotografía 5.2: PH (Sparkly, 2021)

BIBLIOGRAFÍA DE TABLAS

Tabla 1: Cosplayer Andrés Pérez. Nota: Elaboración propia
 Tabla 2: Cosplayer Andrea Abad. Nota: Elaboración propia
 Tabla 3: Cosplayer Julio David Michala. Nota: Elaboración propia
 Tabla 4: Cosplayer Angelica Peña. Nota: Elaboración propia
 Tabla 5: Cosplayer Robin. Nota: Elaboración propia
 Tabla 6: Cosplayer Ximena Vivar. Nota: Elaboración propia
 Tabla 7: Bases del concurso. Nota: Elaboración propia
 Tabla 8: Evaluación y descripción. Budokan. Nota: Elaboración propia
 Tabla 9: Evaluación y descripción. Coleccionistas Ecuador. Nota: Elaboración propia
 Tabla 10: Evaluación y descripción. Comic-con Ecuador. Nota: Elaboración propia
 Tabla 11: Evaluación y descripción. Club Ichiban. Nota: Elaboración propia
 Tabla 12: Evaluación y descripción. Ecuador Cosplay Cup 2020. Elaboración propia
 Tabla 13: Análisis del traje: Sakura Kinomoto. Elaboración propia
 Tabla 14: Análisis del traje: Hatsume Miku. Nota: Elaboración propia
 Tabla 15: Matriz base de trabajo para analizar los personajes. Nota: Elaboración propia
 Tabla 16: Cuadro indicativo para la evaluación por parte de diseñadores.
 Tabla 17: Cuadro indicativo para la evaluación por parte de cosplayers.
 Tabla 18: Cuadro para la evaluación de los trajes para diseñadores. Elaboración propia
 Tabla 19: Cuadro para la evaluación de los trajes para cosplayers. Elaboración propia
 Tabla 20: Materiales Analizados. Nota: Elaboración propia
 Tabla 21: Escala de evaluación. Caída. Nota: Elaboración Freddy Gálvez
 Tabla 22: Cuadro de evaluación. Caída. Nota: Elaboración propia
 Tabla 23: Escala de evaluación. Distorsión. Nota: Elaboración Freddy Gálvez
 Tabla 24: Cuadro de evaluación. Distorsión. Nota: Elaboración propia
 Tabla 25: Escala de evaluación. Elasticidad. Nota: Elaboración Freddy Gálvez
 Tabla 26: Cuadro de evaluación. Elasticidad. Nota: Elaboración propia
 Tabla 27: Escala de evaluación. Gorsor. Nota: Elaboración Freddy Gálvez
 Tabla 28: Cuadro de evaluación. Grosor. Nota: Elaboración propia
 Tabla 29: Escala de evaluación. Peso. Nota: Elaboración Freddy Gálvez
 Tabla 30: Cuadro de evaluación. Peso. Nota: Elaboración propia
 Tabla 31: Experimentación 1. Nota: Elaboración propia
 Tabla 32: Experimentación 2. Nota: Elaboración propia
 Tabla 33: Experimentación 3. Nota: Elaboración propia
 Tabla 34: Experimentación 4. Nota: Elaboración propia
 Tabla 35: Experimentación 5. Nota: Elaboración propia
 Tabla 36: Experimentación 6. Nota: Elaboración propia
 Tabla 37: Experimentación 7. Nota: Elaboración propia
 Tabla 38: Experimentación 8. Nota: Elaboración propia
 Tabla 39: Experimentación 9. Nota: Elaboración propia
 Tabla 40: Experimentación 10. Nota: Elaboración propia
 Tabla 41: Animes populares. Nota: Elaboración propia
 Tabla 42: Personaje 1: Levi Ackerman. Nota: Elaboración propia
 Tabla 43: Personaje 2: Moroha. Nota: Elaboración propia
 Tabla 44: Personaje 3: Setsuna. Nota: Elaboración propia
 Tabla 45: Personaje 4: Towa. Nota: Elaboración propia
 Tabla 46: Personaje 5: Kirinmaru. Nota: Elaboración propia.
 Tabla 47: Camisa: Levi. Nota: Elaboración propia.
 Tabla 48: Pantalón: Levi. Nota: Elaboración propia
 Tabla 49: Saco: Levi. Nota: Elaboración propia
 Tabla 50: Capa: Levi. Nota: Elaboración propia
 Tabla 51: Pañuelo: Levi. Nota: Elaboración propia
 Tabla 52: Cinchón: Levi. Nota: Elaboración propia
 Tabla 53: Camisa interna: Moroha. Nota: Elaboración propia
 Tabla 54: Camisa externa: Moroha. Nota: Elaboración propia
 Tabla 55: Short: Moroha. Nota: Elaboración propia
 Tabla 56: Tobilleras: Moroha. Nota: Elaboración propia
 Tabla 57: Guantes: Moroha. Nota: Elaboración propia
 Tabla 58: Laso: Moroha. Nota: Elaboración propia
 Tabla 59: Capa: Moroha. Nota: Elaboración propia
 Tabla 60: Traje interno estandarizado de exterminador: Setsuna. Nota: Elaboración propia
 Tabla 61: Estola: Setsuna. Nota: Elaboración propia
 Tabla 62: Cinturón: Setsuna. Nota: Elaboración propia
 Tabla 63: Armadura: Setsuna. Nota: Elaboración propia
 Tabla 64: Camisa: Towa. Nota: Elaboración propia
 Tabla 65: Saco: Towa. Nota: Elaboración propia

Tabla 66: Pantalón: Towa. Nota: Elaboración propia
 Tabla 67: Kirinmaru. Nota: Elaboración propia
 Tabla 68: Pantalón: Kirinmaru. Nota: Elaboración propia
 Tabla 69: Muñequeras: Kirinmaru. Nota: Elaboración propia
 Tabla 70: Armadura: Kirinmaru. Nota: Elaboración propia
 Tabla 71: Cinturón: Kirinmaru. Nota: Elaboración propia

ANEXO I: ENTREVISTA BASE

1. ¿Cómo se enteró acerca del cosplay?
2. ¿Considera que la influencia extranjera tuvo influencia en usted y lo inspiró a realizar esta disciplina?
3. ¿A qué edad inició en el mundo del cosplay? ¿Cuánto años ha estado en esta área?
4. ¿Cuál es su nombre artístico y por qué lo escogió?
5. ¿Cuántas conoce comunidades o clubs en redes sociales dedicados a prácticas como el cosplay o afición a él anime, comics, etc?
6. ¿Considera que personas ajenas a esta área perciben a esta comunidad como una minoría?
7. ¿En algún momento se ha sentido excluido o malinterpretado por su pasión por el cosplay?
8. ¿A cuántos eventos acerca de esta área ha asistido?
9. ¿Ha participado usted en concursos? (Cuántos y como se llaman)
10. ¿Cómo ha resuelto la obtención de los trajes para los concursos?
11. ¿Conoce usted a diseñadores que se dediquen a confeccionar trajes de estilo cosplay? (Indumentaria, calzado, accesorios)
12. ¿Considera que existe desconocimiento por parte de diseñadores en el área textil para confeccionar trajes de estilo anime?
13. ¿Conoce usted a costureras que realicen la confección de trajes y accesorios?
14. ¿Realiza usted sus propios trajes?
15. ¿Ha asistido usted a cursos para confeccionar y construir sus trajes?
16. ¿Estaría dispuesto a asistir a un curso de confección básica para la construcción y confección de trajes?
17. ¿considera usted que un manual con técnicas de patronaje, información y muestrario acerca de insumos y procedimientos para la confección apoyaría al desarrollo de esta disciplina?
18. ¿Tiene conocimiento acerca de materiales de la industria textil? (tiendas de telas e insumos, materiales de buena calidad y su costo)
19. ¿Tiene problemas al momento de obtener su traje en cuanto a adaptación de este a su cuerpo?
20. ¿Tiene problemas en cuanto al parecido de siluetas o prendas en su traje?
21. ¿Tiene problemas para conseguir los materiales para la confección de las prendas y construcción de accesorios?
22. ¿Tiene problemas al momento de revisar los acabados? (Costuras débiles, mal patronaje o moldería, técnicas mal aplicadas como sublimación bordado o pintura a mano, acabados que afecten su presencia en un concurso o que puedan dañarse durante el uso del traje)
23. ¿Cuánto tiempo invierte en la caracterización de los personajes? (Indumentaria, accesorios, Maquillaje y peinado)
24. ¿Cuánto dinero invierte en la caracterización de un personaje?
25. ¿Conoce las bases para un concurso? Puede enumerarlas (Límite de edad, tiempo, revisión de acabados del traje)
26. ¿Los personajes en los que se basa su cosplay a qué tipo de animación, serie o películas se basan? (anime o manga, comic, superhéroes, etc.)
27. ¿Emplea el uso de redes sociales para mostrar el desarrollo de sus personajes? (Definir las redes sociales)
28. ¿tiene usted a algún personaje en específico que le gustaría personificar, pero aún no lo ha desarrollado?

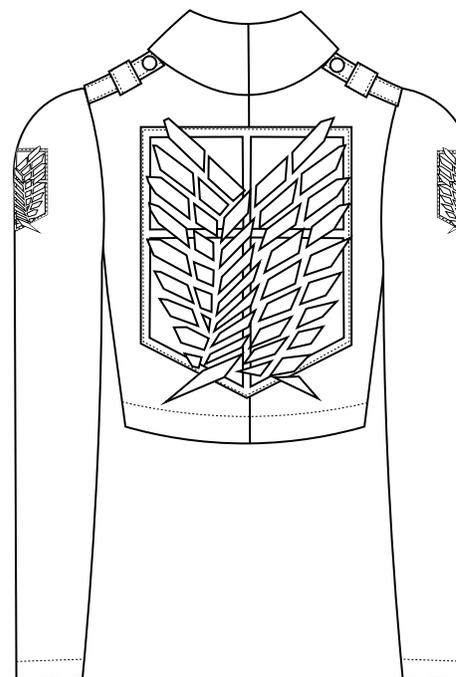
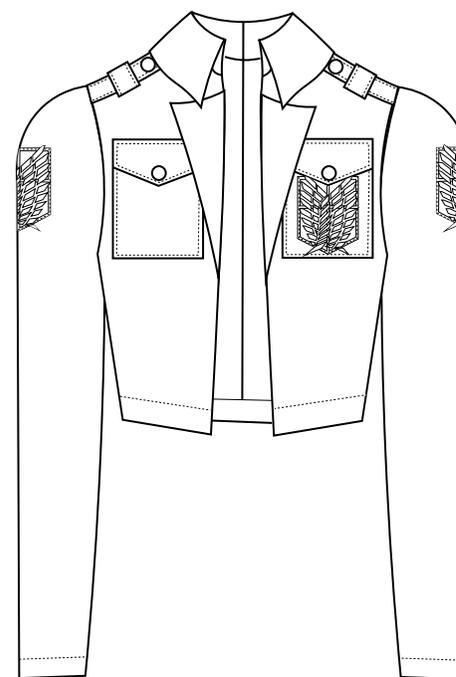
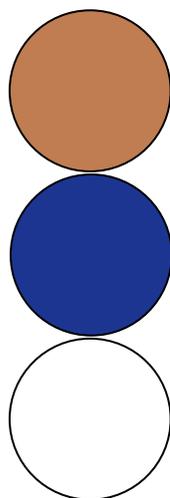
ANEXO 2: FICHAS

MIRKA

Ficha de Producto 1.1

Personaje	Capitán Levi
Anime	Attack on Titan
Usuario	Hombre
Artículo #	1
Referencia	Saco Levi
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

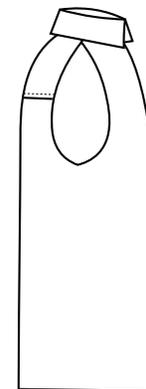
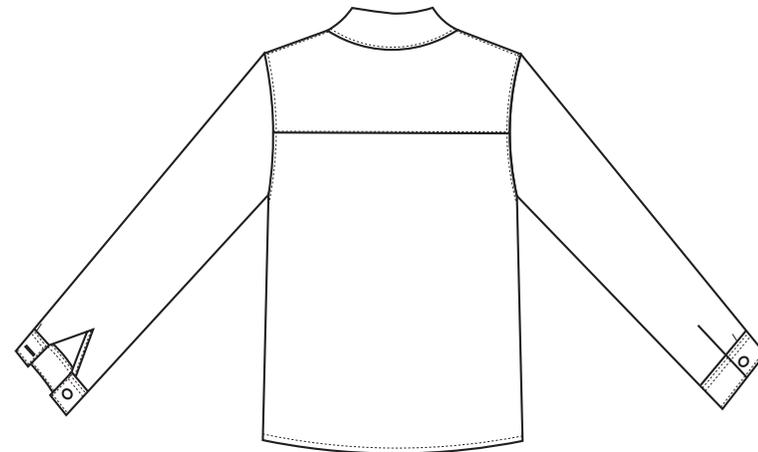
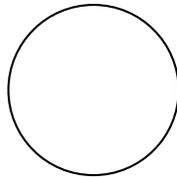
Contorno pecho	86
Contorno cintura	78
Contorno cadera	90
Contorno cuello	40
Contorno sisa	54
Contorno brazo	25
Contorno puño	22
Ancho espalda	38
Talle	46
Largo brazo	61



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Gabardina Torino kaki	- Lira	-1,50	- 8,55
2 Hilo kaki	- Gogo	-1	- 0,48
3 Sublimado (ronaldiño)	- Xtream	-1	- 4
4 Botones metálicos	- La rápida	- 4	- 4
5 Entre tela rígida	- Lira	-1/2	- 2,87

Personaje	Capitán Levi
Anime	Attack on Titan
Usuario	Hombre
Artículo #	2
Referencia	Camisa Levi
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

Medidas	
Contorno pecho	86
Contorno cintura	78
Contorno cadera	90
Contorno cuello	40
Contorno sisa	54
Contorno brazo	25
Contorno puño	22
Ancho espalda	38
Talle	46
Largo de cintura	20
Largo brazo	61

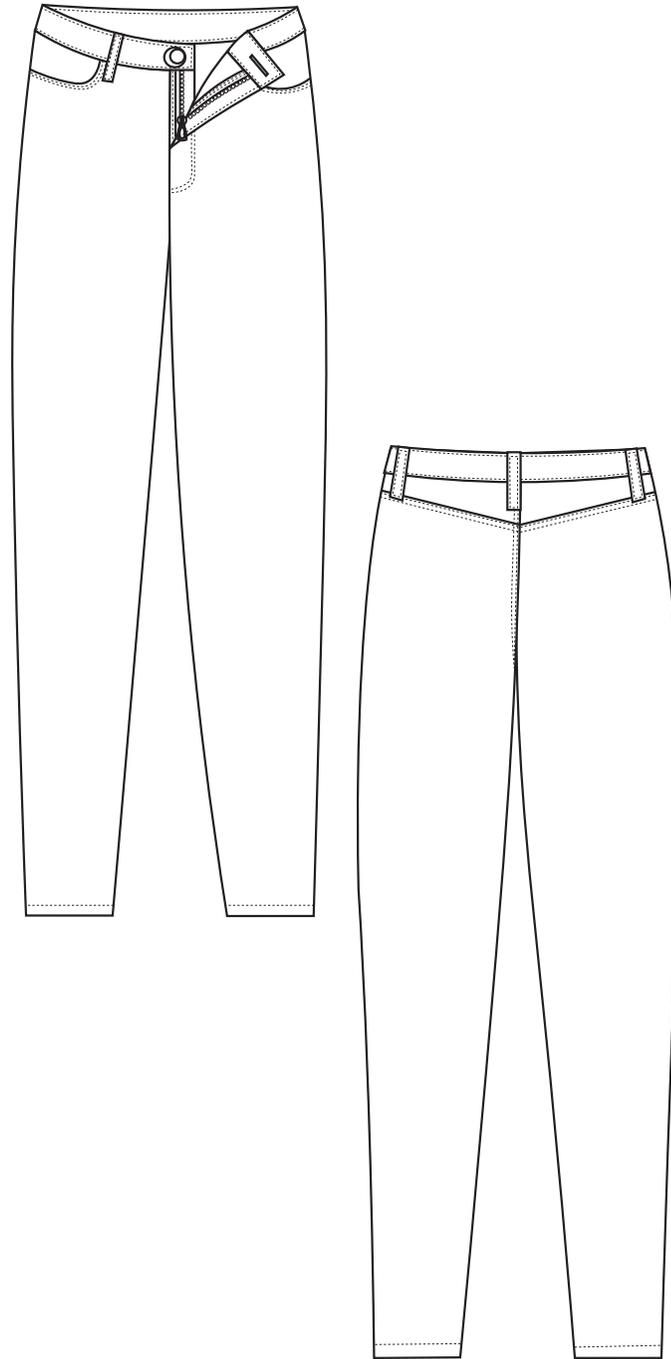
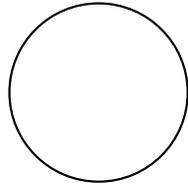


No existe costura en el costado

Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Donatelo	- Modatex	-1,50	-8,23
2 Botón / ojal	- La rápida	- 10	- 10

Personaje	Capitán Levi
Anime	Attack on Titan
Usuario	Hombre
Artículo #	3
Referencia	Pantalón Levi
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

Medidas	
Contorno cintura	78
Contorno cadera	90
Contorno tobillo	22
Tiro	28
Largo de cintura	20
Largo cintura-tobillo	97
Largo cintura-rodilla	56



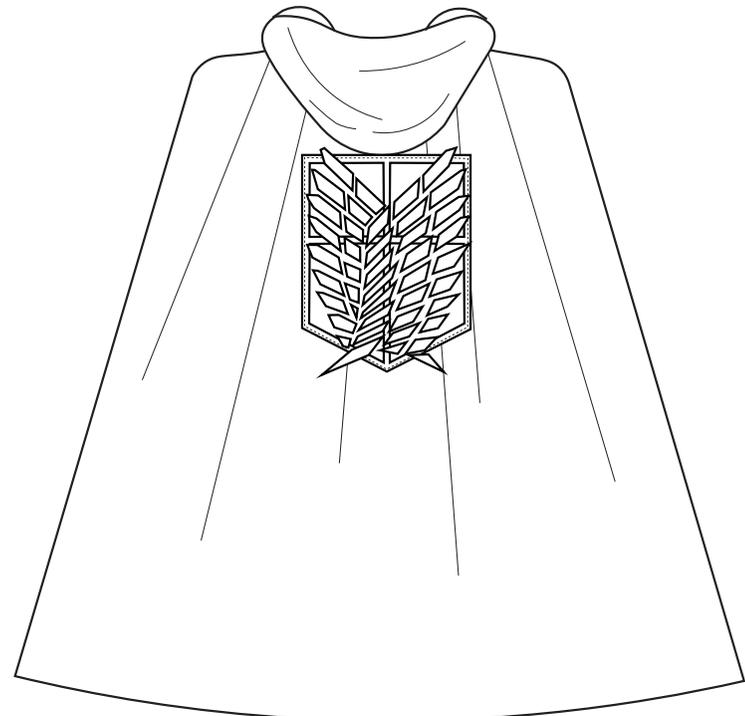
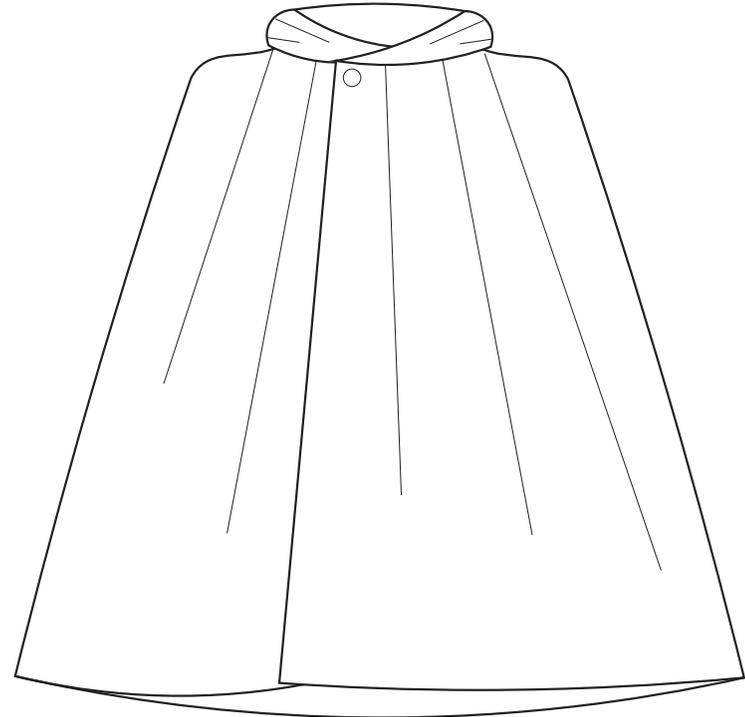
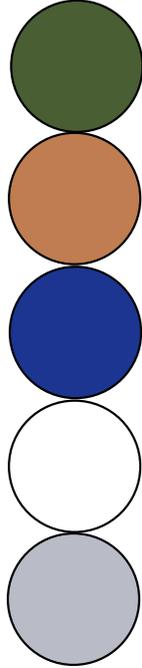
Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Leonesa blanco	- Gogo	-1,30	- 2,86

MIRKA

Ficha de Producto 1.5

Personaje	Capitán Levi
Anime	Attack on Titan
Usuario	Hombre
Artículo #	5
Referencia	Capa Levi
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

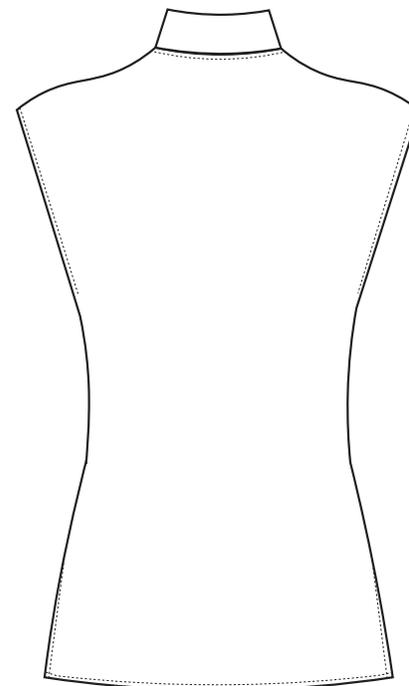
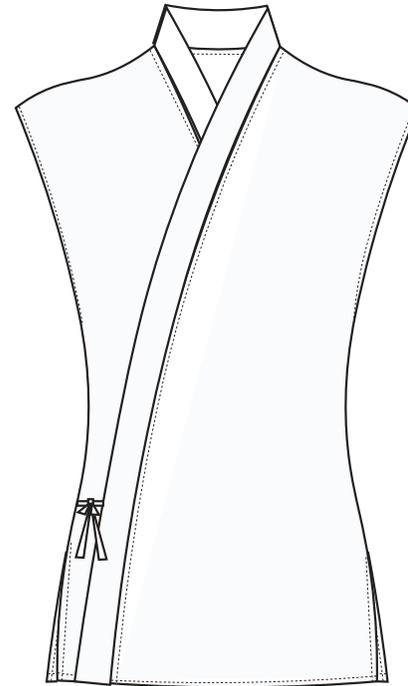
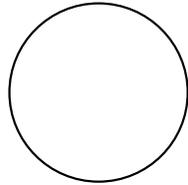
Medidas	
Contorno cuello	40
Talle	46
Largo de cintura	20



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Rusela verde militar	- Gogo	- 4	- 5,42
2 Sublimado	- Xtream	- 1	- 2
3 Broche metálico	- La rápida	- 1	- 0,74

Personaje	Moroha
Anime	Hanyo No Yashahime
Usuario	Mujer
Artículo #	7
Referencia	Blusa Moroha
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

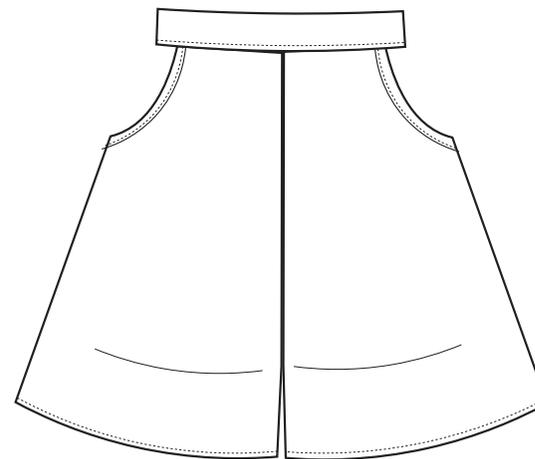
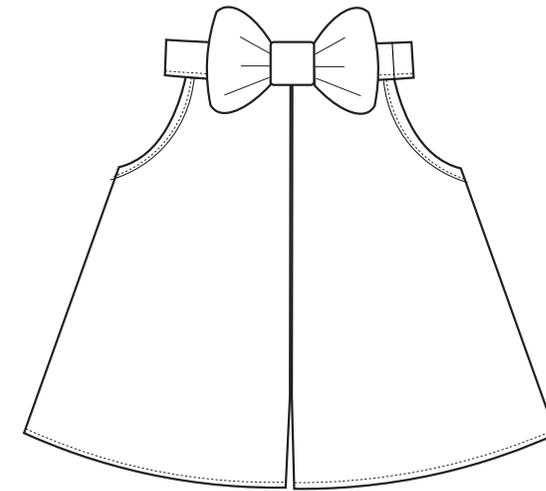
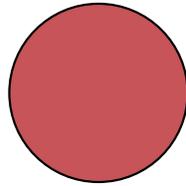
Medidas	
Contorno pecho	90
Contorno cintura	72
Contorno cadera	94
Contorno cuello	36
Contorno sisa	42
Contorno brazo	23
Ancho espalda	36
Talle delantero	46
Largo de cintura	18



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Hindu	- Casa Farah	-1	- 4,89

Personaje	Moroha
Anime	Hanyo No Yashahime
Usuario	Mujer
Artículo #	8
Referencia	Short Moroha
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

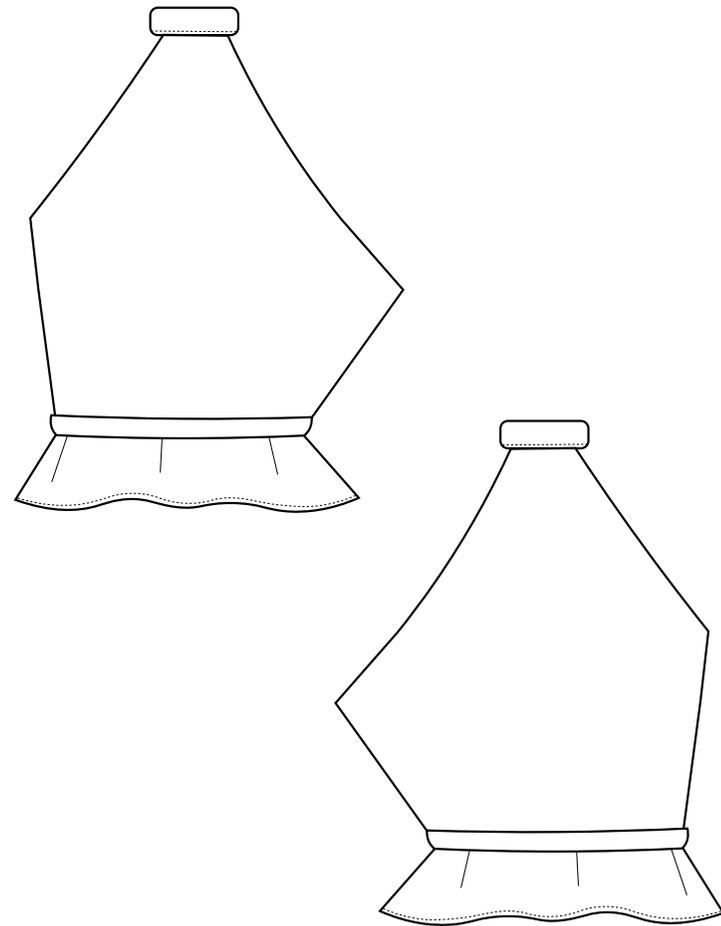
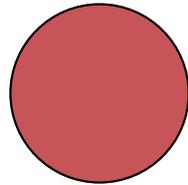
Medidas	
Contorno cintura	72
Contorno cadera	94
Largo de cintura	18
Largo cintura-tobillo	94
Largo cintura-rodilla	52
Contorno tobillo	20
Tiro	27



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Gabardina Lenovo Strech	- Casa Farah	-1	-5,99

Personaje	Moroha
Anime	Hanyo No Yashahime
Usuario	Mujer
Artículo #	9
Referencia	Guantes Moroha
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

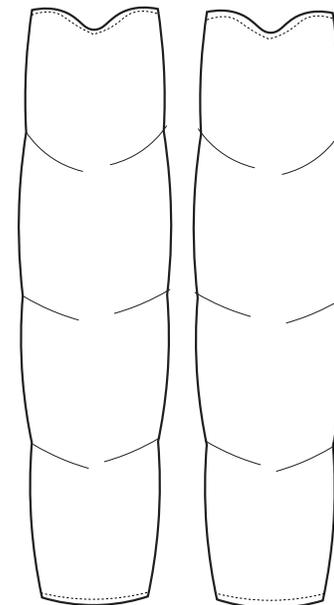
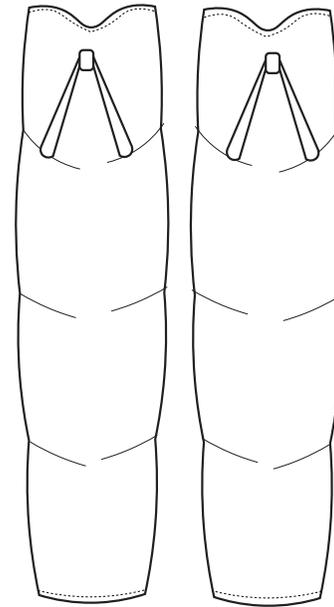
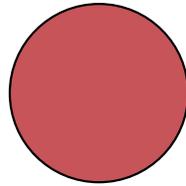
Medidas	
Contorno puño	18



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Gabardina Lenovo Strech	- Casa Farah	-1	- 5,99
2 Aruba	- Modatex	-1	- 3,73

Personaje	Moroha
Anime	Hanyo No Yashahime
Usuario	Mujer
Artículo #	10
Referencia	Tobilleras Moroha
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

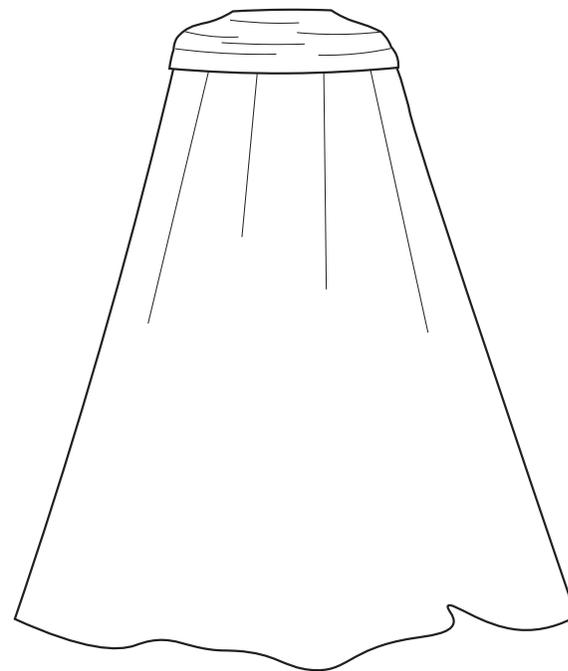
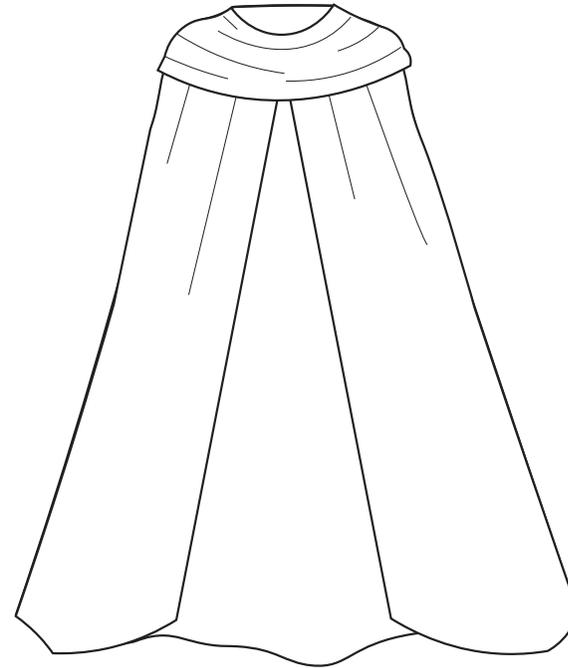
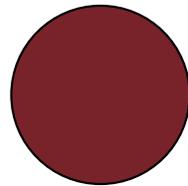
Medidas	
Largo cintura-tobillo	94
Largo cintura-rodilla	52
Contorno tobillo	20
Contorno rodilla	27



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Gabardina Lenovo Strech	- Casa Farah	-1	-5,99
2 Aruba	- Modatex	-1	-3,73

Personaje	Moroha
Anime	Hanyo No Yashahime
Usuario	Mujer
Artículo #	12
Referencia	Capa Moroha
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

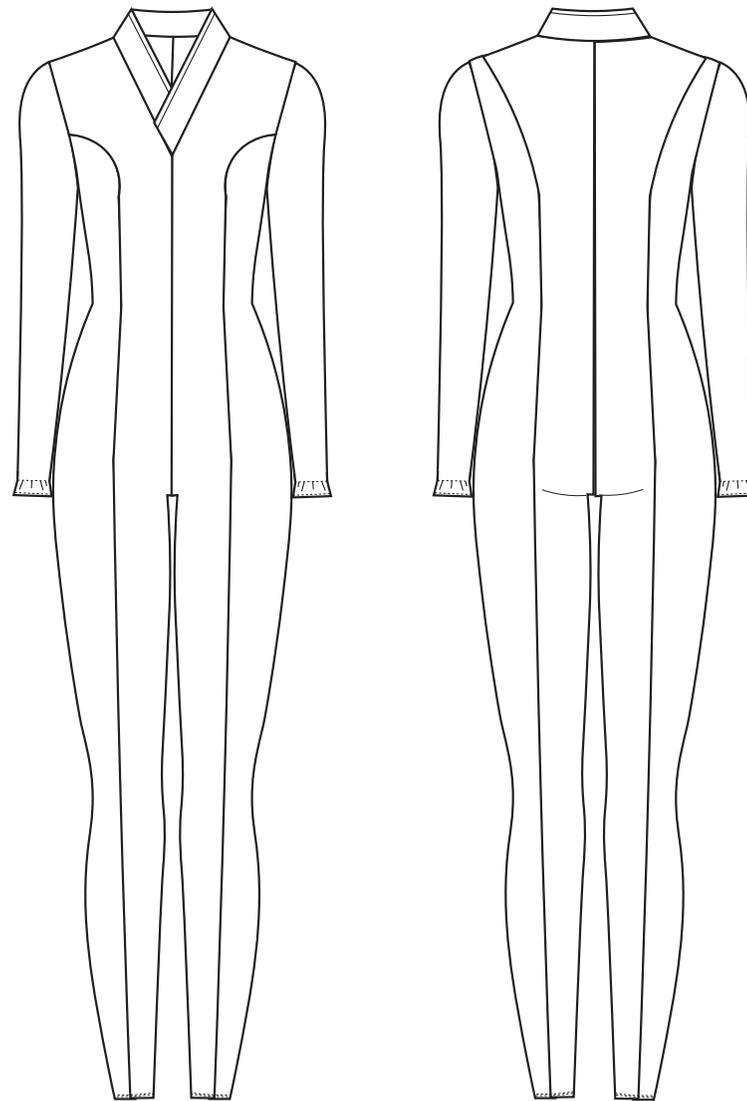
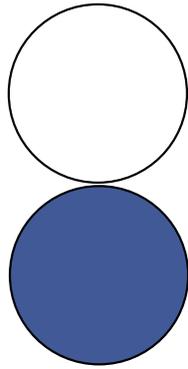
Medidas	
Contorno cuello	36
Talle delantero	46
Largo de cintura	18
Largo cintura-tobillo	94
Largo cintura-rodilla	52



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Aruba	- Lira	-3	-10,2

Personaje	Setsuna
Anime	Hanyo No Yashahime
Usuario	Mujer
Artículo #	13
Referencia	Traje estandarizado exterminador
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

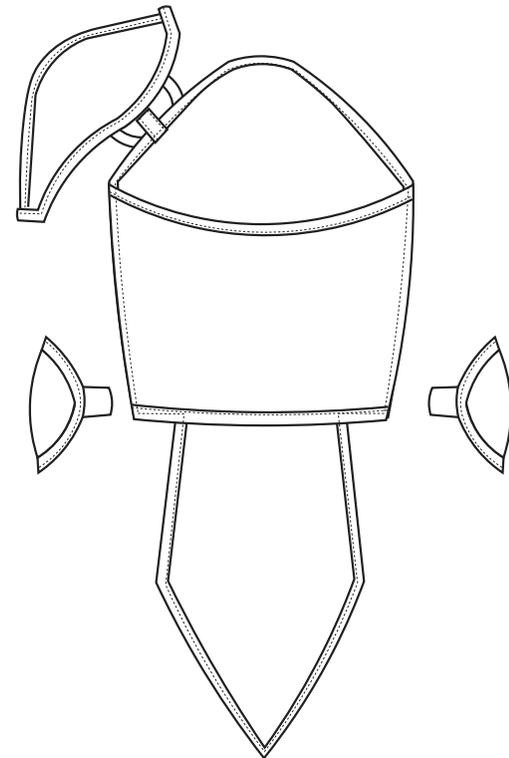
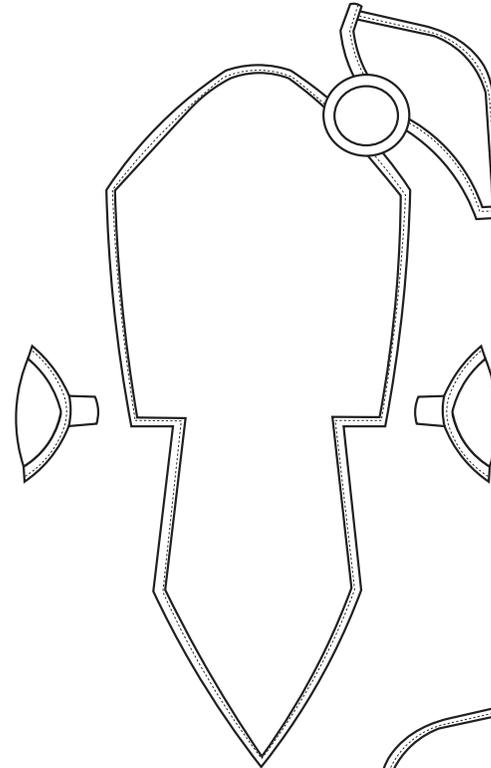
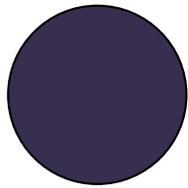
Medidas		Medidas	
Contorno pecho	90	Largo brazo	60
Contorno cintura	72	Largo cintura-tobillo	94
Contorno cadera	94	Largo cintura-rodilla	52
Contorno cuello	36	Contorno tobillo	20
Contorno sisa	42	Tiro	27
Contorno brazo	23		
Contorno puño	18		
Contorno submamario	73		
Ancho espalda	36		
Talle delantero	46		
Talle posterior	44		
Altura de pezón	25		
Altura submamario	26		
Largo de cintura	18		



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Scuba	- Casa Farah	- 2,50	- 15,72
2 Sublimado	- Print textil	- 2,50	- 13

Personaje	Setsuna
Anime	Hanyo No Yashahime
Usuario	Mujer
Artículo #	14
Referencia	Armadura
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

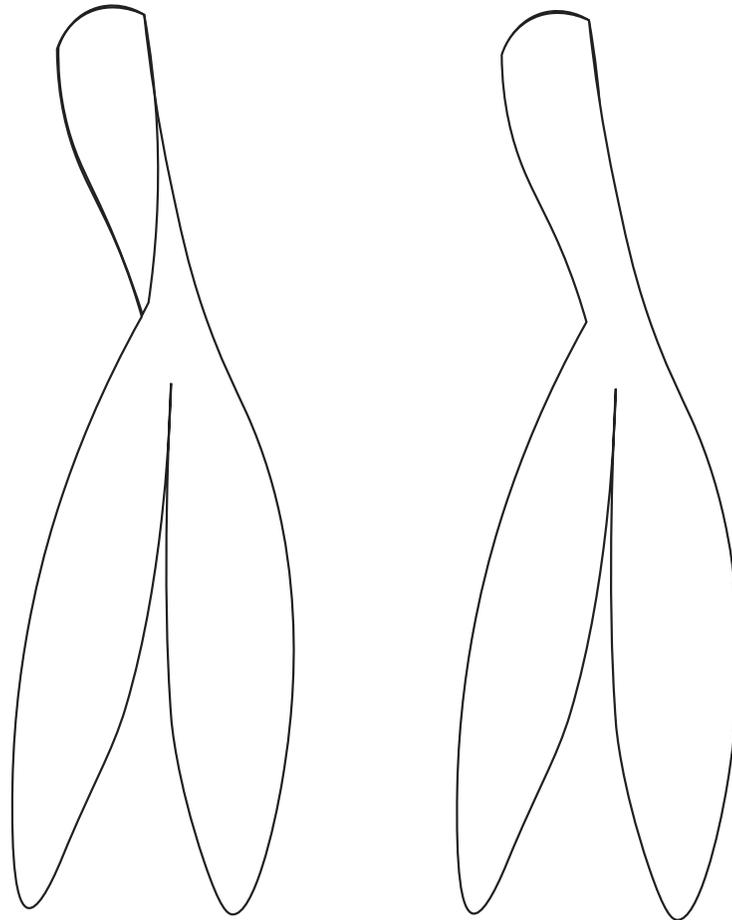
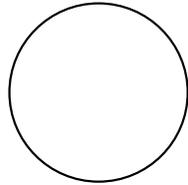
Medidas	
Contorno pecho	90
Contorno cintura	72
Contorno cadera	94
Contorno cuello	36
Contorno sisa	42
Contorno brazo	23
Talle delantero	46
Talle posterior	44
Largo de cintura	18



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Cuerina. Azul	- Lira	-2	-8,23
2 PS. Brillo- nutria. Gris claro	- Coral centro	- 1	- 1,75

Personaje	Setsuna
Anime	Hanyo No Yashahime
Usuario	Mujer
Artículo #	15
Referencia	Estola
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

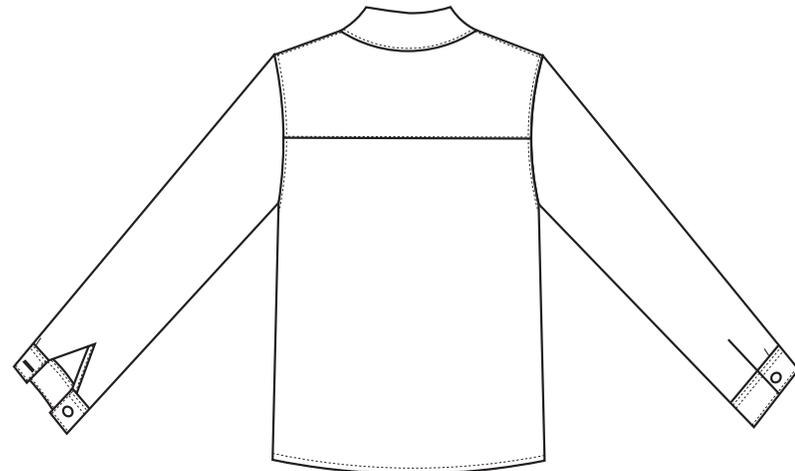
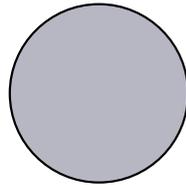
Medidas	
Talle delantero	46
Largo de cintura	18



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Felpa Hnk. Beige	- Gogo	-2	- gogo

Personaje	Towa
Anime	Hanyo No Yashahime
Usuario	Mujer
Artículo #	17
Referencia	Camisa Towa
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

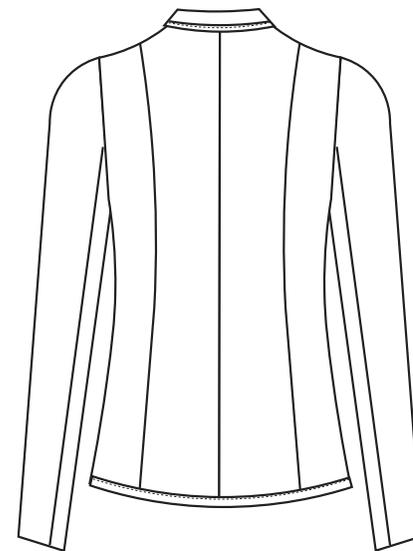
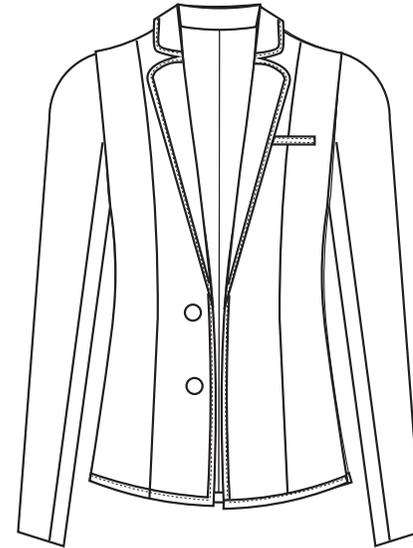
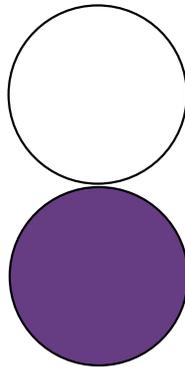
Medidas	
Contorno pecho	90
Contorno cintura	72
Contorno cadera	94
Contorno cuello	36
Contorno sisa	42
Contorno brazo	23
Contorno puño	18
Ancho espalda	36
Talle delantero	46
Largo de cintura	18
Largo brazo	60



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Mini Oxford Gris Claro	- Modatex	-1, 30	- 6,91

Personaje	Towa
Anime	Hanyo No Yashahime
Usuario	Mujer
Artículo #	18
Referencia	Saco Towa
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

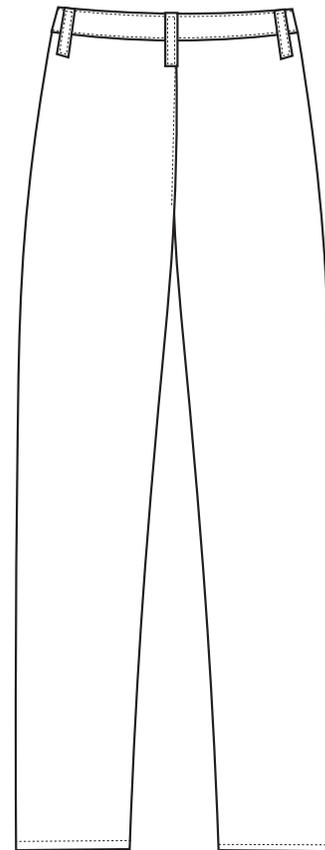
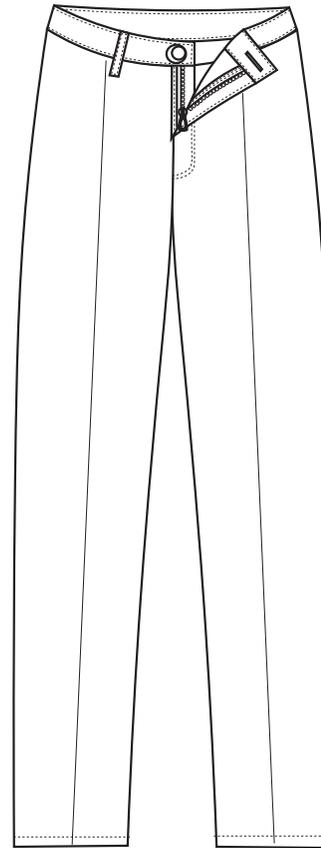
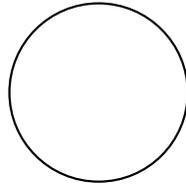
Medidas	
Contorno pecho	90
Contorno cintura	72
Contorno cadera	94
Contorno cuello	36
Contorno sisa	42
Contorno brazo	23
Contorno puño	18
Contorno submamario	73
Ancho espalda	36
Talle delantero	46
Talle posterior	44
Altura de pezón	25
Altura submamario	26
Largo de cintura	18
Largo brazo	60



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Pima Blanca	- Gogo	-1	-2,15
2 Carola	- Modatex	-1	-3,73
3 Aruba	- Modatex	-1	-3,73

Personaje	Towa
Anime	Hanyo No Yashahime
Usuario	Mujer
Artículo #	19
Referencia	Pantalón Towa
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

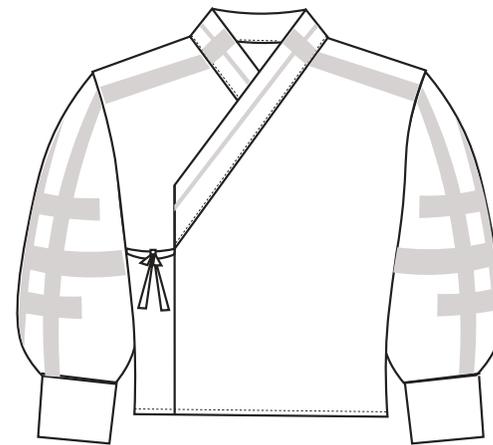
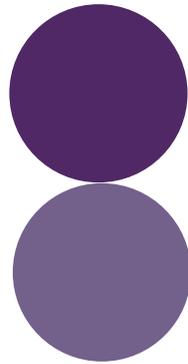
Medidas	
Contorno cintura	72
Contorno cadera	94
Largo de cintura	18
Largo brazo	60
Largo cintura-tobillo	94
Largo cintura-rodilla	52
Contorno tobillo	20
Tiro	27



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Pima Blanca	- Gogo	-1,30	- 2,79

Personaje	Kirinmaru
Anime	Hanyo No Yashahime
Usuario	Hombre
Artículo #	20
Referencia	Camisa
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

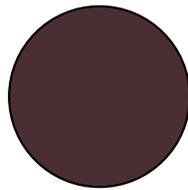
Medidas	
Contorno pecho	86
Contorno cintura	78
Contorno cadera	90
Contorno cuello	40
Contorno sisa	54
Contorno brazo	25
Contorno puño	22
Ancho espalda	38
Talle	46
Largo de cintura	20
Largo brazo	61



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Darcon chino	- Casa Farah	-1	-2,70
2 Pintura de tela Franco	-Gogo	- 2	-1,50

Personaje	Kirinmaru
Anime	Hanyo No Yashahime
Usuario	Hombre
Artículo #	21
Referencia	Pantalón
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

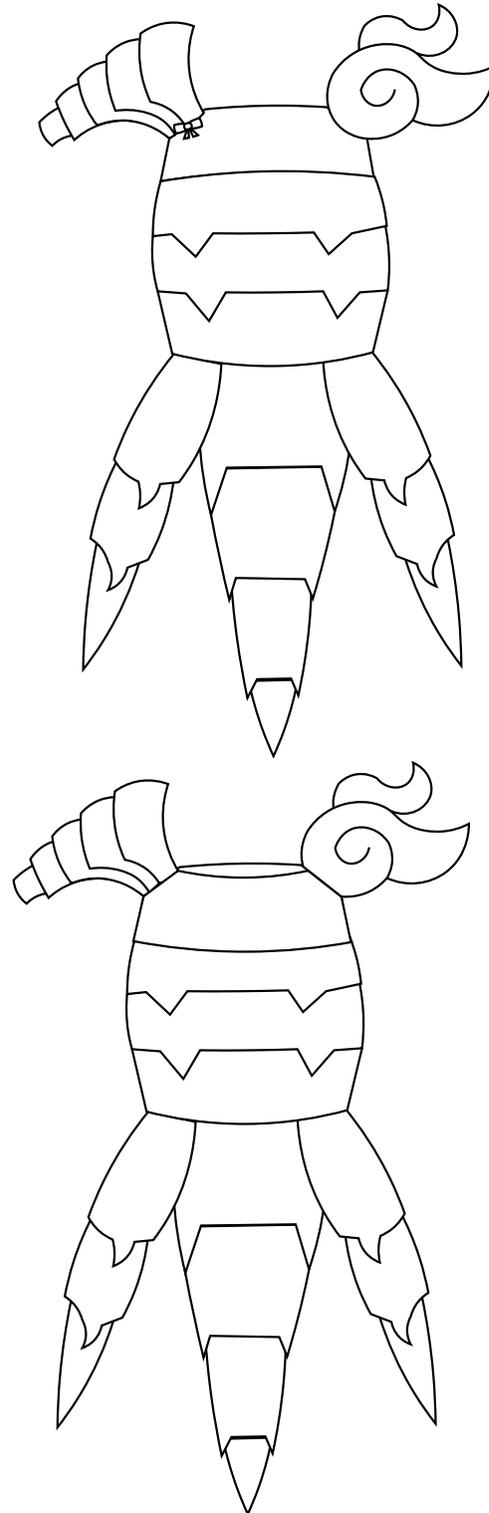
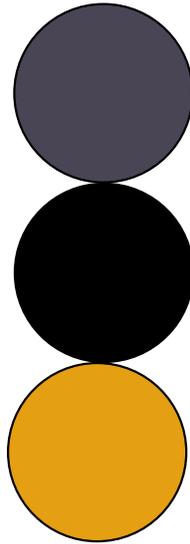
Medidas	
Contorno cintura	78
Contorno cadera	90
Largo de cintura	20
Largo cintura-tobillo	97
Largo cintura-rodilla	56
Contorno tobillo	22
Tiro	28



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Lycra Sputnik	- Casa Farah	- 1,50	- 4,71

Personaje	Kirinmaru
Anime	Hanyo No Yashahime
Usuario	Hombre
Artículo #	23
Referencia	Armadura
Talla	Personalizada
Confeccionado	Raquel Hidalgo

Medidas	
Contorno pecho	86
Contorno cintura	78
Contorno cadera	90
Contorno cuello	40
Contorno sisa	54
Ancho espalda	38
Talle	46
Largo de cintura	20
Largo cintura-rodilla	56



Material/insumo	Proveedor	Cant	Precio
1 Tapiz Gris	- Coral centro	-2	- 6,30
2 Tapiz mate danta	- Coral centro	-1	-2,70
3 Lona amarilla	- Lira	-1	-5,10

Bases Textiles y SUS características



Realizado por:
Raquel Hidalgo

Fotografía:
Polivio Castro

Información
recopilada por
parte de un
análisis de cada
base textil con
los conocimientos
obtenidos
durante de la
cátedra de
tecnología.

El conocimiento acerca de bases textiles e insumos se obtiene a través del tiempo, sin embargo, obtener un guía es de apoyo para quienes empiezan en el mundo de la confección. A nivel nacional y local las bases textiles e insumos actualmente se encuentran limitadas. Con el fin de compartir el conocimiento obtenido a lo largo del tiempo dentro del siguiente muestrario se encuentran nombres, características físicas de la tela, las cuales son caída, distorsión, elasticidad, grosor y peso, además de indicar las casas de tela a nivel local.

Introducción.....	2
Índice de contenido.....	3
Iconos informativos.....	4
Casas de telas e insumos locales.....	4
Bases textiles.....	9
Muestra #1.....	10
Muestra #2.....	11
Muestra #3.....	12
Muestra #4.....	13
Muestra #5.....	14
Muestra #6.....	15
Muestra #7.....	16
Muestra #8.....	17
Muestra #9.....	18
Muestra #10.....	19
Muestra #11.....	20

Muestra #12.....	21
Muestra #13.....	22
Muestra #14.....	10
Muestra #15.....	11
Muestra #16.....	12
Muestra #17.....	13
Muestra #18.....	14
Muestra #19.....	15
Muestra #20.....	16
Muestra #21.....	17
Muestra #22.....	18
Muestra #23.....	19
Muestra #24.....	20
Muestra #25.....	21
Muestra #26.....	22
Muestra #27.....	13
Muestra #28.....	14

P. 4

Iconos informativos

Base Textil



Caída de Tela



Contacto



Distorsión



Elasticidad



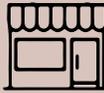
Grosor



Insumos



Local



Peso



Ubicación



Locales

P. 5

Local	Dirección	Página web/redes sociales	Tipos de bases textiles / insumos
Almacenes Lira	Local: Presidente Borrero y Calle Lamar Telf: (07) 2833498	https://www.facebook.com/AlmacenesLira	Bases deportivas. Bases de alta costura. Bases para accesorios. Insumos.
Bazar Zalamea	Gran Colombia 4-81 entre Mariano Cueva y Vargas Machuca Telf 1: 0992575991 Telf 2: 0995642430 Telf 3: (07) 2841303	https://www.facebook.com/Bazar-Zalamea-793808800991125/	Insumos.
Casa Farah	Local 1: Av. Remigio Crespo Toral, junto al Batán Shopping. Telf 1: (07) 420-3730 Local 2: Presidente Borrero y Mariscal Lamar 10-77 Telf 2: (07) 283-5745 Local 3: Avenida González Suárez, frente a Gran Aquí. Telf 3: (07) 286-1121 Print Textil: Av. González Suárez, frente a Gran Aquí. Telf: (07) 286-1121	https://www.casafarah.com.ec/ https://www.facebook.com/casafarah telas/	Bases deportivas. Bases para indumentaria casual. Bases de alta costura. Bases para accesorios. Insumos.

Locales

P. 6

 Local	 Dirección	 Página web/redes sociales	Tipos de bases textiles / insumos
Casa Viviana	Local: Mariscal Sucre 1041 Telf: (07) 282-3650	https://www.facebook.com/casaviviana1041/	Bases deportivas. Bases para indumentaria casual. Bases de alta costura. Bases para accesorios.
Centro Textil San Alfonso	Local: Simón Bolívar 6-40 y Hermano Miguel Telf 1: (07) 284-6408 Telf 2: 0993899423	https://www.facebook.com/sanalfonso42/	Bases de alta costura. Bases para indumentaria casual. Insumos.
Coral Centro	Local 1: Mall del Río Local 2: Monay Shopping Local 3: Batan Shopping Local 4: Mall de Racar Local 5: Coral Hipermercados San Blas Local 6: Coral Hipermercado Amerpicas. Local 7: Coral Hipermercado Sucre, Calle Presidente Cordova	https://www.coralhipermercados.com/	Bases para accesorios. Insumos.

P. 7

Locales

 Local	 Dirección	 Página web/redes sociales	Tipos de bases textiles / insumos
Gogo	Local: General Torres y Mariscal Sucre Telf: (07) 284-2860	http://gogodistribuciones.com/ https://www.facebook.com/gogodistribuciones	Bases para indumentaria casual. Bases deportivas. Bases para accesorios. Insumos.
Importadora Cedillo	Local: Avenida Amazonas entre Venezuela y Ecuador Telf 1: 2810-864 Telf 2: 0986923837	https://www.facebook.com/importadoracedillo/	Insumos.
Mi Almacen	Local: Benigno Malo 13-58 entre Pio Bravo y Vega Muñoz Telf: (07) 283-9175	http://www.mialmacentextiles.com/ https://www.facebook.com/mialmacentextiles/	Bases para indumentaria casual. Bases deportivas. Bases de alta costura. Bases para accesorios. Insumos.
Modatex	Local: Simón Bolívar 4-90 y, Mariano Cueva esquina. Telf: (07) 2843145	https://www.facebook.com/modatex.cuenca/	
Monte Carlo	Local: Presidente Borrero y Simón Bolívar Telf: (07) 282-2170	https://www.facebook.com/Almac%C3%A9n-Montecarlo-114345880267342/	Bases para indumentaria casual. Bases deportivas. Bases de alta costura. Bases para accesorios. Insumos.

Locales

P. 8

Local	Dirección	Página web/redes sociales	Tipos de bases textiles / insumos
Portofino	Local: Calle, Presidente Borrero Telf: 098 363 2837		Bases para indumentaria casual. Bases deportivas.
Vanidades	Local: Simón Bolívar 7-72 Telf: 099 578 0141	https://www.facebook.com/vanidadescuena/	Bases para indumentaria casual. Bases deportivas. Bases de alta costura.

MUESTRAS

P. 10

Muestra #1 Aruba

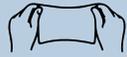
Posee una alta media caída



Posee alta distorsión



No posee gran elasticidad



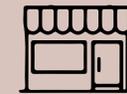
Su grosor es delgado



Es de peso ligero



150cm de ancho
100% Poliéster
Variedad cromática



Casa Farah
Gogo
Lira
Modatex

Usos

Apta para: pantalón, saco, falda.



Muestra #2 Carola

P. 11

150cm de ancho
100% Poliéster
Variedad cromática



Casa Farah
Lira
Modatex



Posee una alta media caída



Posee media distorsión



Posee una baja elasticidad



Su grosor es delgado



Es de peso ligero

Usos

Apto para ocuparse como forro en: pantalón, falda, saco, vestido, blusa.

P. 12 Muestra #3 Casual Micro Harvard plomo

Posee una media baja caída



Posee media baja distorsión



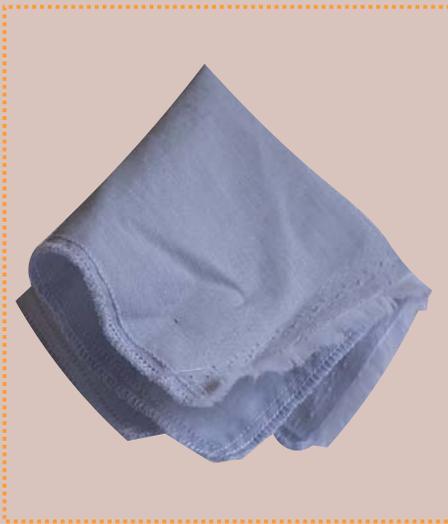
Posee una media baja elasticidad



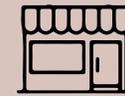
Su grosor es delgado



Es de peso ligero medio



150cm de ancho
52 % Algodón
48 % Poliéster



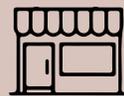
Modatex

Usos

Apto para: camisas, blusas.

Muestra #4 Charlie Flow Eu-71 Military Antifluido P. 13

150cm de ancho



Casa Farah
Lira
Modatex



Posee una alta media caída



Posee media distorsión



Posee una baja elasticidad



Su grosor es delgado



Es de peso ligero



Usos

Apto para: Casaca, vestido, blusa, capa, mascarilla.

P. 14

Muestra #5 Dacron Chino Morado

Posee una alta caída



Posee alta distorsión



Posee gran elasticidad



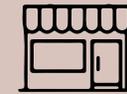
Su grosor es medio



Es de peso ligero



150cm de ancho
20% Algodón
80% Poliéster
Variedad cromática



Casa Farah

Usos

Apto para: camisetas.



Muestra # 6 Donatelo

P. 15

150cm de ancho



Modatex



Posee una caída



Posee distorsión



Posee una elasticidad



Su grosor es



Es de peso

Usos

Apto para: camisas, blusas.

P. 16 Muestra #7 Gabardina Lenovo Strech Ladrillo

Posee una caída



Posee distorsión



Posee una elasticidad



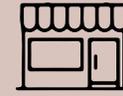
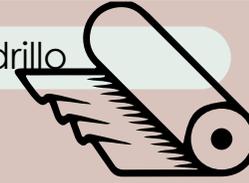
Su grosor es



Es de peso



150cm de ancho
Variedad cromática



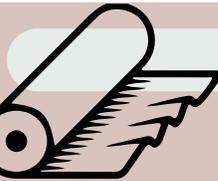
Lira

Usos

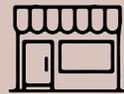
Apto para: pantalón, falda, saco.

Muestra #8 Gabardina Torino

P. 17



150cm de ancho
35% Algodón
65% Poliéster
Variedad cromática



Casa Farah
Lira
Modatex



Posee una media
baja caída



Posee media distor-
sión



Posee una media
elasticidad



Su grosor es delgado
medio



Es de peso medio

Usos:

Apto para: pantalón, falda, saco.

P. 18

Muestra #9 Hindú

Posee una alta caída



Posee media distorsión



Posee una elasticidad media



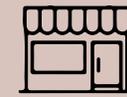
Su grosor es delgado



Es de peso es ligero



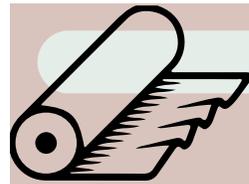
150cm de ancho
100% Algodón



Casa Farah

Usos

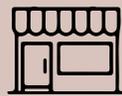
Apta para: teñir, blusa, vestido.



Muestra #10 Leonesa Blanco

P. 19

150cm de ancho
Algodón 35%
Poliéster 65%
Variedad cromática



Modatex



Posee una caída



Posee distorsión



Posee una elasticidad



Su grosor es



Es de peso

Usos

Apto para: pantalón, casaca.

P. 20

Muestra #11 Lona Nylon

No posee caída



No posee distorsión



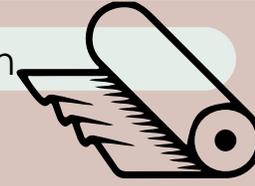
No posee elasticidad



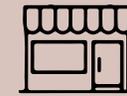
Su grosor es medio



Es de peso medio



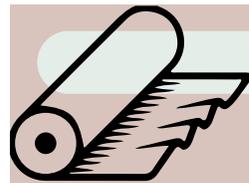
150cm de ancho



Lira
Coral centro

Usos

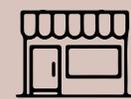
Apta para: Mochilla, cartuchera, emblemas.



Muestra #12 Lycra Sputnik Café

P. 21

150cm de ancho



Casa Farah



Posee una alta
media caída



Posee alta distorsión



Posee una alta
elasticidad



Su grosor es delgado
medio



Es de peso ligero

Usos

Apta para: pantalón lycra, camiseta

P. 22

Muestra #13 Marcela Ant Vino

Posee una media baja caída



Posee media baja distorsión



Posee una media baja elasticidad



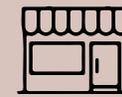
Su grosor es delgado



Es de peso ligero



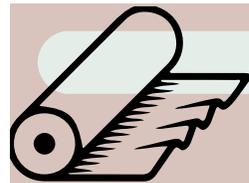
150cm de ancho



Casa Farah

Usos

Apta para: mascarillas, casacas.



Muestra #14 Micro Stretch Blanco

P. 23

150cm de ancho



Gogo



Posee una alta media caída



Posee media distorsión



Posee una baja elasticidad



Su grosor es delgado medio



Es de peso ligero medio

Usos

Apta para: pantalón, casaca.

P. 24 Muestra #15 Mini Oxford Gris Claro

Posee una alta caída



Posee baja distorsión



Posee baja elasticidad



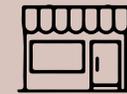
Su grosor es medio



Es de peso ligero



150cm de ancho
75% Algodón
25% Poliéster



Modatex

Usos

Apto para: camisa, blusas.

Muestra #16 Minimatt Llano V. Militar

P. 25

150cm de ancho
100% Poliéster



Lira



Posee una alta caída



Posee media baja distorsión



Posee una media baja elasticidad



Su grosor es delgado



Es de peso ligero



Usos

Apta para: pantalón, falda, saco, capa.

P. 26

Muestra #17 Moretti

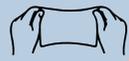
Posee una media
baja caída



Posee distorsión
media



Posee una media
baja elasticidad



Su grosor es delgado
medio



Es de peso medio
ligero



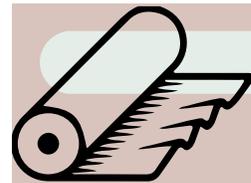
150cm de ancho
59% Algodón
37% Poliéster
4% spandex
Variedad cromática



Casa Farah
Lira
Modatex

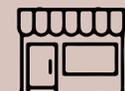
Usos

Apta para: pantalón, falda, saco, vestido, blusa.



Muestra #18 Oxford Blanco Colombiano P. 27

150cm de ancho
55% Algodón
45% Poliéster



Modatex



Posee una media
baja caída



Posee media baja-
distorsión



Posee una media
baja elasticidad



Su grosor es delgado



Es de peso ligero

Usos

Apta para: camisa, blusa.

P. 28

Muestra #19 Paño Kaki #8

Posee una baja caída



Posee media baja distorsión



Posee una media baja elasticidad



Su grosor es medio



Es de peso es medio



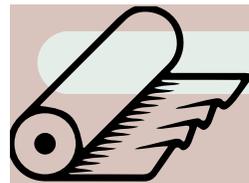
150cm de ancho
55% Poliéster
45% Lana
Variedad cromática



Casa Farah
Lira
Modatex

Usos

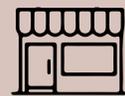
Apta para: saco.



Muestra #29 Pima Blanca

P. 29

150cm de ancho
Algodón 35%
Poliéster 65%



Gogo



Posee una alta caída



Posee distorsión media



Posee una media elasticidad



Su grosor es delgado



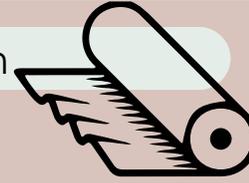
Es de peso ligero

Usos

Apta para: camisa, blusa.

P. 30

Muestra #21 Polien



Posee una media baja caída



Posee alta media distorsión



Posee media baja elasticidad



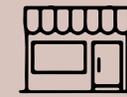
Su grosor es delgado medio



Es de peso medio



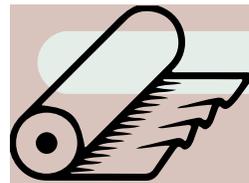
150cm de ancho



Casa Farah
Lira
Modatex

Usos

Apta para: pantalón, falda, saco.



Muestra #22 Rusela Verde Militar

P. 31

150cm de ancho



Gogo



Posee una alta caída



Posee media distorsión



Posee una media alta elasticidad



Su grosor es delgado



Es de peso ligero

Usos

Apta para: saco, casaca, capa.

P. 32

Muestra #23 Scuba

Posee una media caída



Posee alta distorsión



Posee una alta elasticidad



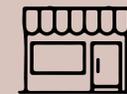
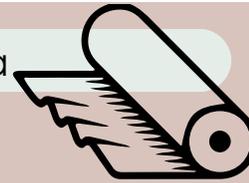
Su grosor es delgado medio



Es de peso ligero medio



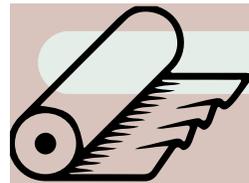
150cm de ancho
92% Poliéster
8% Spandex
Variedad cromática



Casa Farah
Lira
Modatex

Usos

Apta para: pantalón, falda, saco, vestido, blusa.



Muestra #24 Teterón Blanco

P. 33

150cm de ancho
100% Nylon



Modatex



Posee una media baja caída



Posee alta distorsión



Posee una media baja elasticidad



Su grosor es delgado



Es de peso ligero

Usos

Apta para: pantalón, falda, saco.

P. 34

Muestra #25 Tapiz

No posee caída



No posee distorsión



No posee elasticidad



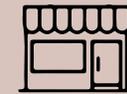
Es grueso



Es de pesado



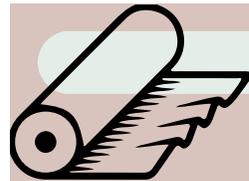
150cm de ancho
100% Poliuretano
Variedad cromática



Coral centro

Usos

Apto para: armaduras, tobilleras, carteras, mochilas, forros para espadas, entre otros.



Muestra #26 Entretela Gris Rígida

P. 35

150cm de ancho



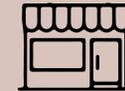
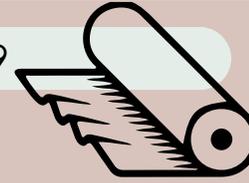
Lira

Usos

Apto para: fusionar en pretinas, sacos, falda.

P. 36

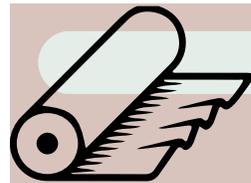
Muestra #27 Tricot Fus Black 09



Casa Farah
Lira
Modatex

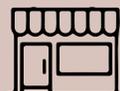
Usos

Apto para: fusionar en pretinas, sacos, falda.



Muestra #28 Pellón Fusible Blanco

P. 37



Modatex

Usos

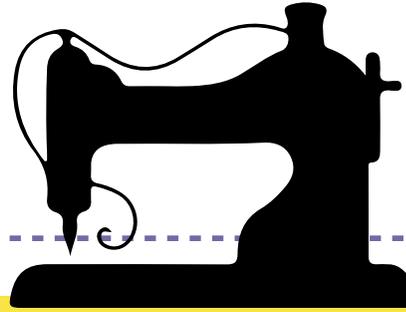
Apto para: fusionar en pretinas, sacos, falda.

ANEXO 4: MANUAL

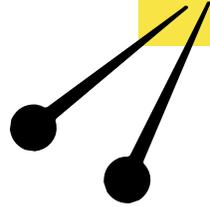


MANUAL PARA LA ELABORACIÓN DE TRAJES ESTILO COSPLAY, BASES TEXTILES, CARACTERÍSTICAS Y APLICACIONES, EVALUACIÓN DE PROCEDIMIENTOS EN EL PATRONAJE Y CONSTRUCCIÓN. EL OBJETIVO DEL MANUAL ES APOYAR A COSTURERAS, DISEÑADORES, COSPLAYERS Y COSMAKERS EN LA ELABORACIÓN DE TRAJES ESTILO FANTASÍA. CONFECCIONADO Y DIAGRAMADO POR RAQUEL HIDALGO, CUENCA, ECUADOR





CONSEJOS Y TÉCNICAS PARA LA RECREACIÓN DE TRAJES



INTRODUCCIÓN P.7



En la actualidad la industria textil es un medio artístico entre otras características, dentro del país la industria continúa desarrollándose en sus diferentes áreas y cada generación de diseñadores emprende en el mundo comercial a nivel nacional e internacional.

Como diseñadores, costureros, sastres, vestuaristas, entre otros es importante recalcar que cada uno debe hallar la manera de generar y desarrollar sus productos en cada fase del diseño y confección, esto a través del conocimiento autónomo el cual nos permite trabajar la capacidad de resolver problemas de manera experimental y de esta manera compartir los conocimientos generados capaces de favorecer a la industria.

Por otro lado, gracias a la tecnología nos encontramos conectados con el exterior y desde años atrás ha llegado al país desde países extranjeros como Japón y Estados Unidos la disciplina nombrada cosplay de la cual ahondaremos mas adelante, sin embargo, es importante resaltar que esta ha obtenido gran acogida por los jóvenes pues el caracterizar personajes del mundo de fantasía es un medio expresivo que identifica a una subcultura o comunidad.

En el siguiente manual se comparten conocimientos adquiridos a través de la manipulación de medios textiles en la industria a nivel local partiendo del análisis de vestuario de personajes específicamente del manga y anime. Compartir conocimientos tales como los insumos y las bases textiles encontrados dentro de la ciudad, de igual forma conocimientos de patronaje base con el fin de trabajar modificaciones a través de este y los procesos constructivos favorecedores son algunos de los temas tratados a continuación.

LOCALES P.17

INSUMO	VALOR + IVA	USOS
Aruba (ancho 1,50)	\$ 3,39 x M	Pantalón, saco, vestido.
Carola (ancho 1,50)	\$ 1,85 x M	Pantalón, falda, saco, vestido, blusa.
Dracon Chino Morado (ancho 1,50)	\$ 6,14 x M	Camisa, blusa.
Hindú (ancho 1,50)	\$ 4,89 x M	Vestido, blusa.
Lyra Sputnik Café (ancho 1,50)	\$ 6,14 x M	Pantalón, camiseta.
Moretti (ancho 1,50)	\$ 9,50 x M	Pantalón, falda, saco, vestido, blusa.
Scuba (ancho 1,50)	\$ 6,29 x M	Pantalón, falda, saco, vestido, blusa.
Tricot Fus Black 09 (ancho 1,50)	\$ 2,70 x M	Varia según la aplicación



Local 1: Av. Remigio Crespo Toral, junto al Batán Shopping.
Telf 1: (07) 420-3730

Local 2: Presidente Borrero y Mariscal Lamar 10-77
Telf 2: (07) 283-5745

Local 3: Avenida González Suárez, frente a Gran Aquí.
Telf 3: (07) 286-1121

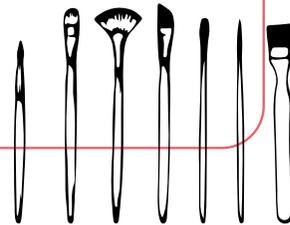
Print Textil: Av. González Suárez, frente a Gran Aquí.
Telf: (07) 286-1121

TÉCNICAS ARTESANALES



Son aquellas técnicas que se pueden realizar manualmente en apoyo de insumos y materiales que se encuentran al alcance monetario.

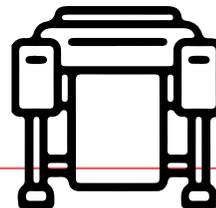
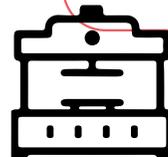
- Tinturado
- Pintura a mano
- Estampado
- Bordado



TÉCNICAS INDUSTRIALES

Es estas técnicas se implementa el uso de maquinaria industrial para generar motivos en bases textiles.

- Sublimado
- Estampado industrial
- Bordado industrial
- Aplicación de vinil textil

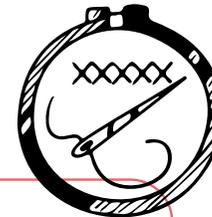


TÉCNICAS MIXTAS

Para facilitar el trabajo morfológico.

Esta practica consta de la aplicación de dos o más técnicas tanto artesanales como industriales.

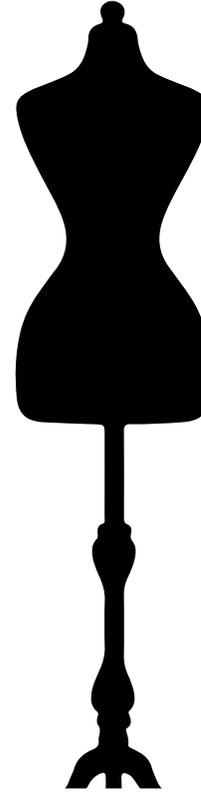
Como ejemplo se toma la sublimación en conjunto con la pintura manual. Se aplica la sublimación en lugar del trazo manual en bases para luego ser pintadas.



P.22 TÉCNICAS TEXTILES

PATRONAJE: TERMINOLOGÍA P.27

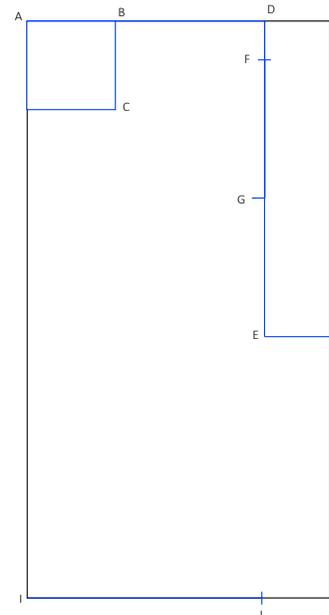
- Abre costuras: es un objeto con dos puntas, una afilada y larga en comparación con la segunda punta la cual no posee filo y es corta.
- Asentar costura: es la acción de fijar una costura, esto se puede hacer planchando la zona de la costura y cosiendo encima de esta.
- Bies: el corte al bias indica que es la acción realizada en un insumo que posee una inclinación de cerca de 45°, aunque esto puede variar según el diseño propuesto para la prenda.
- Cinchón: es la pieza que va usualmente entre la cintura y cadera.
- Contorno: es el término que se refiere a las medidas de ciertas áreas del cuerpo como el pecho, cintura, caderas, brazos entre otros.
- Elongación: es la medida que se calcula para la confección de una prenda al cuerpo con un material que contenga un porcentaje de elasticidad.
- Embolsar: es la acción de unir zona interna y externa de una prenda.
- Falso: Se refiere a una zona que puede ser visible al llevar una prenda.
- Gavilán: es la medida que se toma en cuenta para trazar parte de la curvatura presente en la entrepierna.
- Hilvanar: es la acción de unir las telas con hilo con una puntada simple con el fin de facilitar la costura en máquina y ajustar de mejor manera las piezas.
- Largo: es la toma de medida que se da de un extremo a hacia un extremo b, esto puede observarse en el largo de hombro, cadera.
- Ojal: es un mecanismo de cierre, puede ser un ojal de hilo o uno metálico.

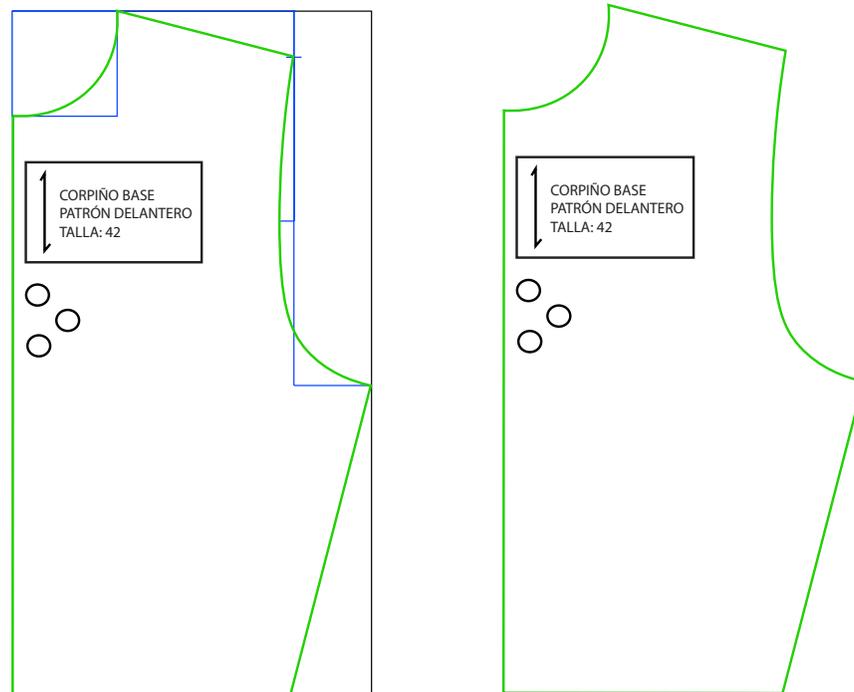


PATRONAJE: CORPIÑO P.31

PATRÓN DELANTERO

1. Trazar un rectángulo que tenga de largo el talle y de ancho el 1/4 de contorno de pecho.
2. A-B colocar 1/6 de contorno de cuello + 1cm.
3. B-C colocar 1/6 de contorno de cuello + 1cm.
4. A-D colocar 1/2 ancho de espalda.
5. D-E colocar 1/2 contorno de sisa + 3cm.
6. D-F colocar 3cm verticalmente.
7. F-G colocar la mitad de F-E y entrar 1cm hacia la izquierda.
8. E-H escuadrar hacia el costado.
9. I-J colocar el 1/4 contorno de cintura

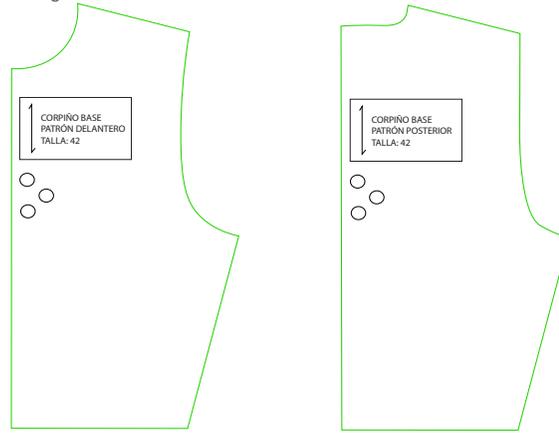




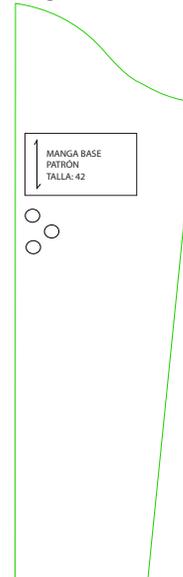
P.32 PATRONAJE: CORPIÑO

ANEXO 5: PATRONES (MANUAL)

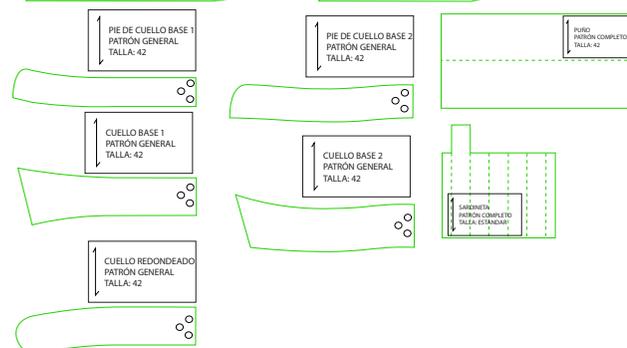
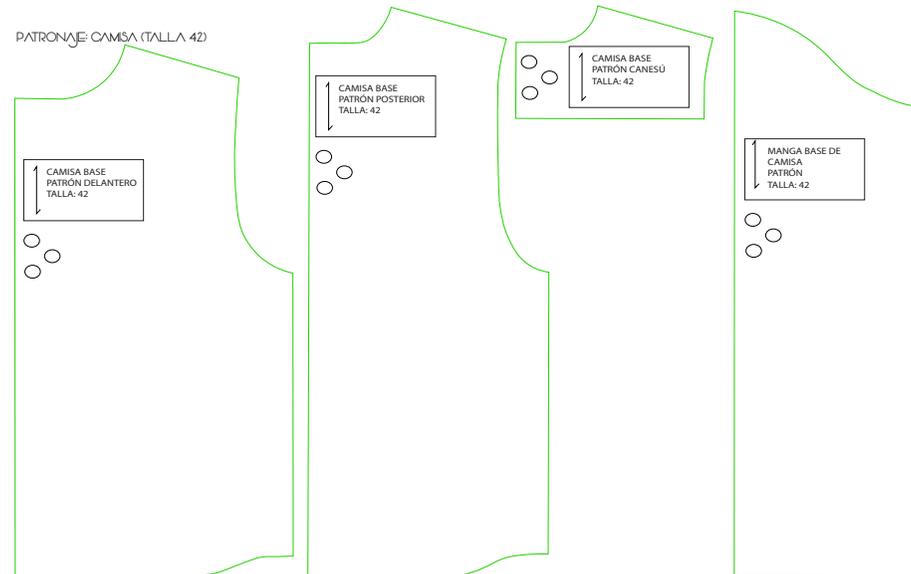
PATRONAJE CORPIÑO BASE (TALLA 42)



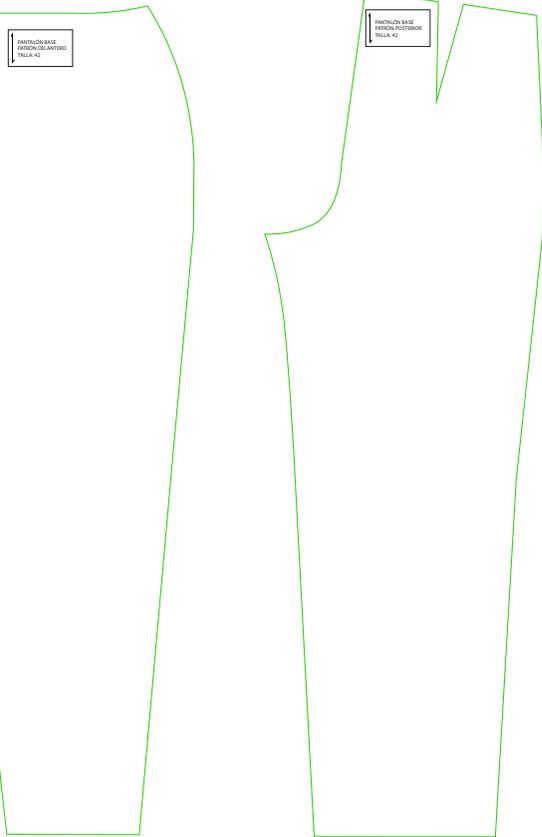
PATRONAJE MANGA BASE (TALLA 42)



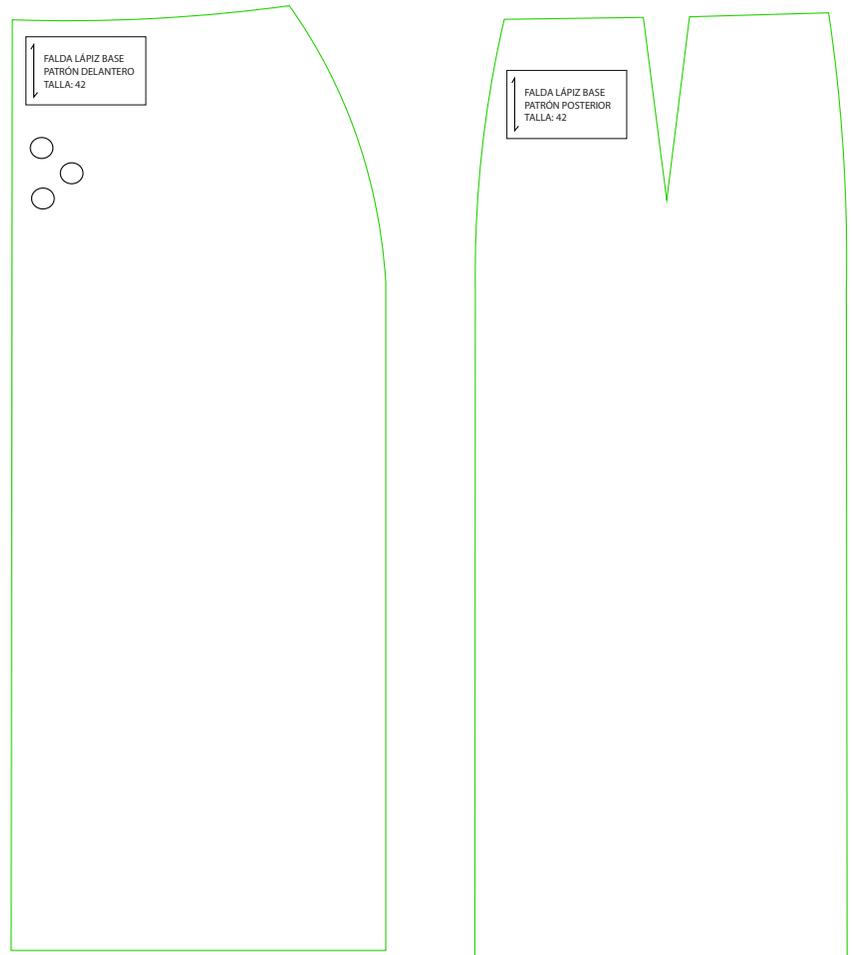
PATRONAJE CAMISA (TALLA 42)



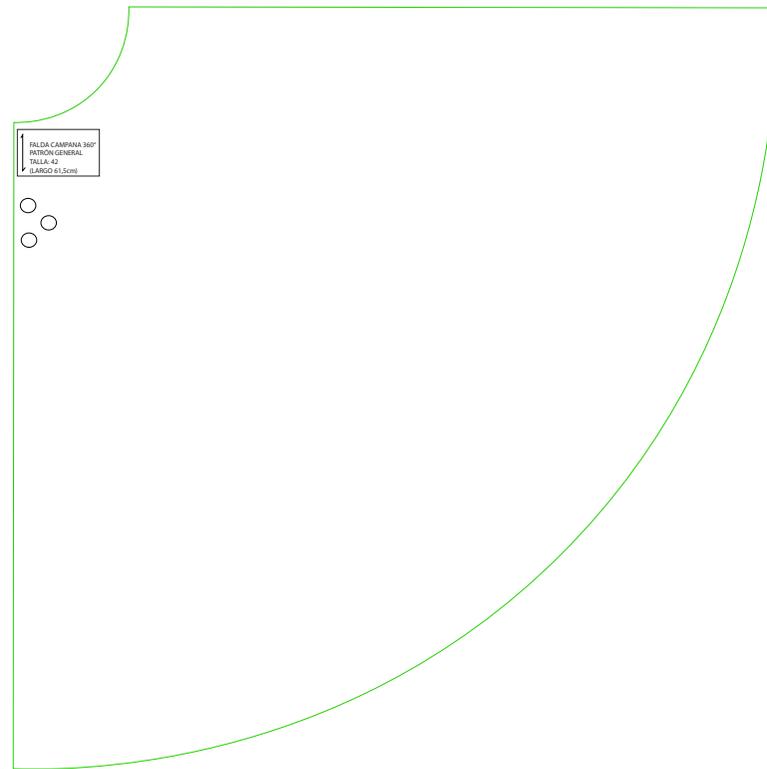
PATRONAJE PANTALÓN BASE (TALLA 42)



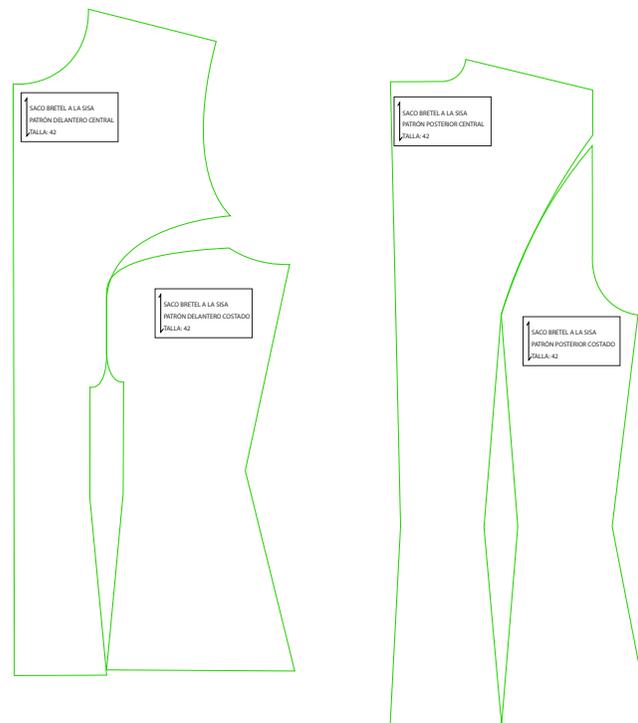
PATRONAJE: FALDA LÁPIZ BASE (TALLA 42)



PATRONAJE FALDA CAMPANA BASE (TALLA 42)



PATRONAJE SACO BRETEL A LA SISA (TALLA 42)



PATRONAJE SACO BRETIL AL HOMBRO (TALLA 42)



PATRONAJE MANGA SASTRE (42)



ANEXO 6: ABSTRACT

Title of the project Professional cosplay costume: Dressmaking techniques for its recreation

Project subtitle

Summary:

There are various subjects in the area of design, one of such is costume. Cosplay is an activity that is related to costume, and the lack of knowledge of techniques affects those who dedicate themselves to this activity. We analyzed and recognized notions in costume, as well as the influence that it has within the country. We worked with the costume concretion processes of characters originated from anime and manga through the identification processes, supplies and beneficial techniques for its concretion. In this way, technical and descriptive records were generated to support those who participate in cosplay.

Keywords

Costume design, cosplay, anime, manga, costume making, patterns, supplies, techniques, manner technical.

Student Hidalgo Bueno Raquel Anabel

ID 0105183784

Code

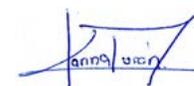
85180

Director Dis. Manuel Eduardo Villalta Ayala, Mgt.

Co-director:

Para uso del Departamento de Idiomas >>>

Revisor:



Karina Durán Andrade

N°. Cédula Identidad

010260367-7