



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE TEXTIL Y MODA

DISEÑO DE VESTUARIO COSPLAY DESDE LA CORRESPONDENCIA ENTRE LA FUNCIONA- LIDAD Y LA REPRESENTACIÓN.

APLICACIÓN DE CRITERIOS DE DISEÑO CON RESPECTO
A LA FORMA, MATERIALES Y TECNOLOGÍAS.

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE:

DISEÑADOR DE TEXTIL Y MODA

AUTOR: DAVID ANDRÉS RODAS LOJANO

DIRECTOR: DIS. CRISTINA CORDOVA, MST

CUENCA, ECUADOR

2019


UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE
FACULTAD



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO DE TEXTIL Y MODA

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.

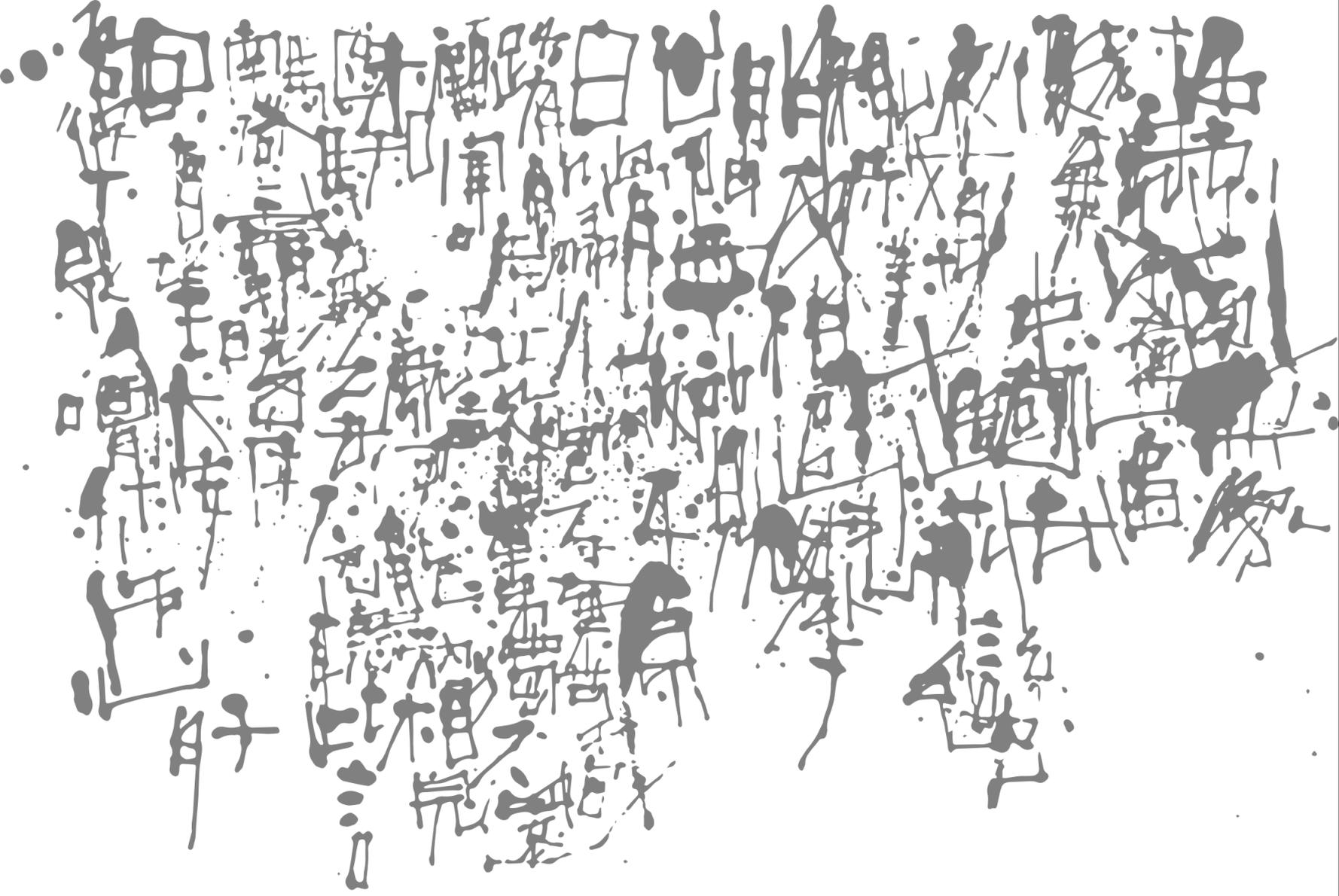
TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

DISEÑADOR DE TEXTIL Y MODA

AUTOR: DAVID ANDRÉS RODAS LOJANO

DIRECTOR: DIS. CRISTINA CORDOVA, MST

CUENCA, ECUADOR



Tema: DISEÑO DE VESTUARIO COSPLAY DESDE LA CORRESPONDENCIA ENTRE LA FUNCIONALIDAD Y LA REPRESENTACIÓN.

Subtítulo: APLICACIÓN DE CRITERIOS DE DISEÑO CON RESPECTO A LA FORMA, MATERIALES Y TECNOLOGÍAS.

Autor: David Rodas L.



Dedicatoria

Dedico esta tesis a todas las personas que amen y disfruten hacer cosplay tanto como a su autor; además, a mi madre que me brindó todo su apoyo. Por otro lado, agradezco a mis amigos que vieron mucho potencial. Esta tesis es, especialmente, para mi querida abuela Alejandrina, quien fue una gran inspiración y mentora desde mi infancia. En adición el traje de Sakura Kinomoto del anime Sakura Card Captor (1996) por las Clamp, es un tributo a la niñez de las personas que comparten esta afición.



Agradecimientos

Agradezco al grupo de "Cosplay Cuenca" por el gran apoyo para desarrollar esta tesis; así también al diseñador, Byron Fajardo, quien me ayudó con las respectivas entrevistas siendo director de este grupo; al diseñador, David Acosta, quien supo guiarme además de ayudarme en la fabricación de armaduras; a la contadora, Jein Saca, quien siempre fue un apoyo en todo momento y su colaboración fue fundamental, además de ser una gran amiga. También está la diseñadora, Cristina Cazorla, además de Ignacio Benavides, por su dirección en la sesión fotos, modelos: Angie Peña y Ximena Vivar. Por último el ingeniero, Juan Carrión; sus consejos fueron de mucha ayuda al resolver las problemáticas de este proyecto.

Índice de Contenidos

1 神

Dedicatoria	6
Agradecimientos	7
Abstract	14
Resumen	15
1.1 Diseño de vestuario	21
1.1.1 Estudio del diseño de vestuario	21
1.1.2 Proceso del diseño de vestuario	22
1.2. Vestuario Cosplay	22
1.2.1. Definición	22
1.2.2. Características del vestuario Cosplay	23
1.2.3. Eventos importantes en el mundo Cosplay	24
1.2.4. Cosplay dentro del Ecuador	25
1.3. Representación en el Cosplay	26
1.3.1 ¿Qué es representar?	26
1.3.2. Representación física de un personaje	27
1.3.3. Psicología de un personaje	27
1.3.4. Tribus urbanas	28
1.3.5. Kogals	29
1.3.6. Visual K	30
1.3.7. Otakus	30

2 秘

2.1. Definición	39
2.2. Silueta	39
2.3. Color	40
2.4. Textil	40
2.5. Metodologías en el diseño de indumentaria	42

3 水

3. Niveles de complejidad en la construcción	47
3.1 ¿Cómo se detectaron? y ¿Cómo surgieron?	47
3.2 Análisis representacional	49
3.3 Armaduras	50
3.4 Volúmenes	50
3.5 Estructuras	51
3.6 Materiales	51

4 意

4. De lo ficticio a lo real: Construcción del vestuario Cosplay	55
4.1 Experimentación	55
4.2 Análisis de personajes	67
4.3. Elección de materiales	71
4.4 Procesos	79
4.4 Fichas técnicas	89
4.5 Fotografías	102
Conclusiones	112
Recomendaciones	113
Bibliografía	115
Anexos	116

Indice de Figuras

Figura 1.- Lilian Harvey, fuente: Google, 2019	21
Figura 2.- Marlene Dietrich, fuente: Google, 2019	21
Figura 3.- Greta Garbo, fuente: Google, 2019	21
Figura 4.- Boceto de la película Alicia en el país de las maravillas, fuente: BLOG DE DSIGNO, ESCUELA DE DISEÑO 100% ONLINE, 2019 (link: https://www.dsigno.es/blog/disenio-de-moda/que-hace-disenador-de-vestuario)	22
Figura 5.- Cosplay de Teen Titans fuente:Alfabetajuega. 2019. Link (https://www.alfabetajuega.com/noticia/los-15-cosplays-grupales-mas-epicos-n-67404)	22
Figura 6.- Reika Cosplayer, fuente: Facebook (Reika), 2019	23
Figura7.- therichadarthur, fuente: instagram, 2018	23
Figura 8.- Cosplay Renamon, fuente AC Paradise, Link (https://www.acparadise.com/display.php?p=210918)	23
Figura 9.- Cosplay hatsune Miku, Fuente: Pinterest link (https://www.pinterest.ca/pin/679058450035238591/)	23
Figura 10.- Captain America and Winter Soldier by A-Twins Photography by Jiyouh, link (http://www.geekchicelite.com/top-10-genderbent-cosplays/)	23
Figura 11.- cosplay gundam link (https://kotaku.com/what-do-you-say-to-a-man-in-a-gundam-mecha-suit-5902566)	24
Figura 12.- World Cosplay Summit link(https://www.worldcosplaymagazine.com/wcs-la-preliminar-de-world-cosplay-summit-2018-en-barcelona-yatiene-fecha/)	25
Figura 13.-budokan ecuador link (https://www.google.com/search?biw=944&bih=903&tbs=isz%3Alt%2Cisl%3Axa&tbm=isch&sa=1&ei=JCE-JXdGuLoLt5gL0sLxg&q=budokan+ecuador&oq=budokan+ec&gs_l=img.1.0.0i24.495117.499010..501164...0.0..0.271.1534.0j9j1.....0.....1..gws-wiz-img.....35i39j0i67j0i8i30.uMYscUhu94#imgrc=Qs21hzNcpqtjvM:)	25
Figura 14.- Comic Ecuador, Fuente: Diario el universo	25
Figura 15.- Superman 1978 fuente: google link (https://www.lasmejorespeliculasdelahistoriadelcine.com/2014/10/superman-1978-en-la-memoria-de-christopher-reeve.html)	25
Figura 16.- Cuadro de dimensiones, sustraído del libro Fuente: Lagos Egri, 2009	25
Figura 17.- Cuadro de dimensiones, sustraído del liro Fuente: Lagos Egri, 2009	25
Figura 18.- Tribus urbanas Fuente: Google	29
Figura 19.- Kogal, ganguro, fuente Google s.f	29
Figura 20.- Onrgyaru, Oneesan gal, fuente google s.f	30
Figura 21.- Visual K, Fuente: Google s.f	30
Figura 22.- Visual K, Fuente: Google s.f	30
Figura 23.- Otakus Fuente: Google s.f	31
Figura 24.- Convención anime FFF, autoría propia (2019)	31
Figura 23.- Convención anime FFF, autoría propia (2019)	31
Figura 25.- Collage de anime, Fuente: Google s.f	31
Figura 26.- Anime Dragon Ball, Fuente: Google s.f	32
Figura 27.- Clover, fuente: Google s.f.	32
Figura 28.- Viaje de Chihiro Fuente: Google s.f.	32

Figura 29.- Sakura y Shaoran, especial navidad, Fuente: Google s.f	32.
Figura 30.- Sket Dance, Fuente: Google s.f.	33
Figura 31.- Ghost in the Shell, Fuente: Google s.f	33.
Figura 32.- Seikon no Qwaser, Fuente: Google s.f.	33
Figura 33.- Elfen lied, Fuente: Google s.f.	34
Figura 34.- High School DxD, Fuente: Google s.f.	34
Figura 35.- Kodomo no Jikan, Fuente: Google s.f link: (https://www.google.com.ec/search?biw=1920&bih=969&tbm=isch&sa=1&ei=f10eXbbgJ8Gx-ggfohLawDQ&q=Kodomo+no+Jikan&oq=Kodomo+no+Jikan&gs_l=img.3..0110.588540.588540..589838...0.0..0.130.130.0j1.....0....2j1..gws-wiz-img.JSMqJBCeGWE#imgdii=32Vm5L9XGVQegM:&imgrc=DSkHo5yZ2ipNOM:)	34
Figura 36.- Sakura Card Captor, Fuente: Google s.f.	34
Figura 37.- Death note , fuente Google s.f. link (https://www.google.com/search?q=death+note&tbm=isch&source=Int&tbs=isz:lt,isl:xga&sa=X&ved=0ahUKEwj62oGRvIXjAhWEjlkKHfcVAK0QpwUIIQ&biw=946&bih=903&dpr=1#imgrc=vVdHzG3J_U9rHM:)	34
Figura 38.- Naruto, Fuente: Google s.f.	34
Figura 39.- Shingeki no Kyojin s.f. Link (https://www.google.com.ec/search?q=shingeki+no+kyojin&tbm=isch&source=Int&tbs=isz:lt,isl:xga&sa=X&ved=0ahUKEwiJnC9jZjAhVwTt8KHUXEAlOQpwUIIQ&biw=1920&bih=920&dpr=1#imgrc=73GOUfvktjt9M:)	34
Figura 40.- Cosplayer de Kill la kill, Fuente: Google s.f.	34
Figura 41.- Silueta de un maniquí, Fuente: Google s.f.	34
Figura 42.- Circulo cromático, Fuente: Google s.f.	40
Figura 43.- Textiles, Fuente: Google s.f.	40
Figura 44.- dremel maual, Fuente: Google s.f link (https://www.google.com.ec/search?hl=es-EC&biw=946&bih=903&tbm=isch&sa=1&ei=nYcSXeeS-D6KG5wLbsrfoDw&q=dremel+manual&oq=dremel+manual&gs_l=img.3..0j0i8i30i4j0i24.326800.329900..330099...1.0..0.157.1768.0j13.....0....1..gws-wiz-img.....35i39j0i67j0i10i67j0i30.K9128bgibg0#imgrc=6fYuvLOB9nSNPM:)	48
Figura 45.- Dremel, Fuente: Google s.f. link (https://www.google.com.ec/search?hl=es-EC&biw=946&bih=903&tbm=isch&sa=1&ei=6lgSXeXR-Govc5gLWy5PgBA&q=dremel+triangular&oq=dremel+triangular&gs_l=img.3...48054.49793..49999...0.0..0.143.1325.0j10.....0....1..gws-wiz-img.....0j0i30j0i5i30j0i8i30.XXFUraVvvi8#imgrc=OmdAYYSWttlJSM:)	48
Figura 46.- cemento de contacto, Fuente: Google s.f link (https://www.google.com.ec/search?hl=es-EC&biw=946&bih=903&tbm=isch&sa=1&ei=G4kSXc_VL4Hr5gLakZnIBw&q=cemento+de+contacto&oq=cemento+de+&gs_l=img.1.0.0i10.47927.49124..50944...0.0..0.137.1464.0j11.....0....1..gws-wiz-img.....35i39j0i67.qsyORk7hxXs#imgrc=rQjkPDrOdlcGfM:)	48
Figura 47.- pistola de calor, Fuente: Google s.f link (https://www.google.com.ec/search?hl=es-EC&biw=946&bih=903&tbm=isch&sa=1&ei=T4kSX-dDJJMew5wKl_LuIBw&q=pistola+de+calor&oq=pistola+de+calor&gs_l=img.3..0110.41687.43849..44022...0.0..0.208.2518.0j14j2.....0....1..gws-wiz-img.....35i39j0i67.dC2qAk-Rzj8#imgrc=cNtl1hYPy6fkm:)	48
Figura 48.-lija, Fuente: Google s.f link (https://www.google.com.ec/search?q=lijas&hl=es-EC&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEw-jw656lwoXjAhUlwVkkKHUuxDugQ_AUIECgB&biw=946&bih=903#imgrc=36qqqZF5xroj6M:)	48
Figura 49.- goma eva, Fuente: Google s.f link (https://www.google.com.ec/search?hl=es-EC&biw=946&bih=903&tbm=isch&sa=1&ei=z4oSX-bemG4Ob5wKgxbTYCg&q=goma+eva+6mm&oq=goma+eva+6mm&gs_l=img.3..0i24i2.28231.30019..31001...0.0..0.140.520.0j4.....0....1..gws-wiz-img.....0i67j0i5i30j0i8i30.KphEc5slxtY#imgrc=qunuVPXmd9LHIM:=)	49
Figura 50.- Worbla, Fuente: Google s.f link (https://www.google.com.ec/search?hl=es-EC&biw=946&bih=903&tbm=isch&sa=1&ei=8loSXZLECM6e-5gLplqGQCg&q=worbla&oq=worbla&gs_l=img.3..0i6j0i30i4.66332.68538..68771...1.0..0.141.948.0j7.....0....1..gws-wiz-img.....35i39j0i67j0i10.CW2AkRplyBM#imgrc=wZxMh4tTRLZD_M:)	49
Figura 52.-Resina, Fuente: Google s.f. Link: https://www.google.com.ec/search?biw=1920&bih=920&tbs=isz%3Alt%2Cisl%3Axa&tbm=isch&sa=1&ei=8GYeXdKoK4by5gKtv6Qo&q=resinas+fibra+de+vidrio&oq=resinas+fibra&gs_l=img.1.0.0i24.13053.17261..19039...6.0..0.375.1248.0j4j0j2.....0....1..gws-wiz-img.....0i67j0i8i30.wCvA33iChgY#imgrc=5nc83mSdTzPwBM:	49
Figura 53.-Fibra de vidrio, Fuente: Google s.f. Link: https://www.google.com.ec/search?biw=944&bih=903&tbs=isz%3Alt%2Cisl%3Axa&tbm=isch&sa=1&ei=BGceXbirKc3y5gKk5rr4Cw&q=fibra+de+vidrio&oq=fibra+de+vidrio&gs_l=img.3..35i39j0i2j0i67j0i6.274739.275861..277199...0.0..0.145.273.0j2.....0....1..gws-wiz-img.QHUOEAbkzrs#imgrc=VLCYHHm9FNqgyM:	49
Figura 54.-Masilla automotriz, Fuente: Google s.f. Link: https://www.google.com.ec/search?biw=944&bih=903&tbs=isz%3Alt%2Cisl%3Axa&tbm=isch&sa=1&ei=GmgeXZr2MIbG5gKosrWQDg&q=masilla+automotriz&oq=masilla&gs_l=img.1.0.35i39j0i67j0i2j0i67i3j0i3.150966.151840..153183...0.0..0.154.969.0j7.....0....1..gws-wiz-img.976fRSalvS0#imgrc=jDd63Q1IMm3LvM:	49

Figura 55.-Sintra, Fuente: Google s.f. Link: https://www.google.com.ec/search?biw=944&bih=903&tbs=isz%3Alt%2Cisl%3Axa&tbm=isch&sa=1&ei=1GgeXZD4Fcfy5gKizqCIDA&q=sintra+materi&oq=sintra+m&gs_l=img.1.0.0110.5189.10426..12347...0.0..0.138.267.0j2.....0....1..gws-wiz-img.....0i67.Go95XWOSMLM#imgrc=c_ccQv-34ZhwmM:

49

Figura 56.-PVC, Fuente: Google s.f. Link: https://www.google.com.ec/search?biw=944&bih=903&tbs=isz%3Alt%2Cisl%3Axa&tbm=isch&sa=1&ei=4WgeXcKGMqKD5wL98orlDg&q=pvc+lamin&oq=pvc+lamin&gs_l=img.3..012j0i3018.30291.33330..33545...1.0..0.246.1560.0j10j1.....0....1..gws-wiz-img.....35i39j0i67j0i10.5nV7ZnPozm8#imgrc=75i5_l8kVLBM8M:

49

Figura 56.- impresión 3D, Fuente: Google s.f. Link: https://www.google.com.ec/search?biw=944&bih=903&tbs=isz%3Alt%2Cisl%3Axa&tbm=isch&sa=1&ei=BGkeXaP4Esas5wLAtL7IDQ&q=impresion+3d&oq=impresi&gs_l=img.1.2.0j0i67j0i67j0i13j0i-67j0i2.289190.290013..292789...0.0..0.219.1014.0j6j1.....0....1..gws-wiz-img.....35i39.W6q5NAg_4JA#imgrc=75NWrvXSK1_PMM:

49

Figura 57.-Catrina del libro de la vida, cosplay, Fuente: Google s.f

50

Figura 58.- Hack girl, Fuente: Google s.f

50

Figura 59.-Ahri LOL, cosplay, Fuente: Google s.f.

50

Figura 60.-Alas estructura, Fuente: pinterest s.f

50

Figura 61.- Pesuñas de un animal, Fuente: Pinterest s.f.

50

Figura 62.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

55

Figura 63.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

55

Figura 64.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

55

Figura 65.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

55

Figura 66.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

56

Figura 67.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

56

Figura 68.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

56

Figura 69.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

56

Figura 70.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

57

Figura 71.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

57

Figura 72.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

57

Figura 73.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

58

Figura 74.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

58

Figura 75.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

58

Figura 76.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

58

Figura 77.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

59

Figura 78.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

59

Figura 79.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

60

Figura 80.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

60

Figura 81.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

61

Figura 82.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

61

Figura 83.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

62

Figura 84.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

62

Figura 85.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

63

Figura 86.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

63

Figura 87.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

64

Figura 88.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

64

Figura 89.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

65

Figura 90.- Experimentación, Fuente: Autoría propia, 2019

65

Figura 91.- Hatsune Miku, Fuente: Google, sf.

67

Figura 92.- Ciel Phantohive cap 4 , Fuente: Google, sf.

68

Figura 93.- Sakura Kinomoto opening, Fuente: Google, sf.

69

Figura 94.- Sakuyamon Digimon Tamers Fuente: Google, sf.

70

Figura 95 Hatsune Miku 1 PH (Lupercio, 2019)

71

Figura 96 Hatsune Miku 2 PH (Lupercio, 2019)

71

Figura 97 Ciel Phantohive 3 PH (Lupercio, 2019)

70

Figura 98 Ciel Phantohive 4 PH (Lupercio, 2019)

79-81

Figura 99 Ciel Phantohive 5 PH (Lupercio, 2019)

79-81

Figura 100 Ciel Phantohive 6 PH (Lupercio, 2019)

79-81

Figura 101 Ciel Phantohive 6 PH (Lupercio, 2019)

79-81

Figura 102 Sakura Card Captor 7 PH (Lupercio, 2019)

84

Figura 103 Sakura Card Captor 8 PH (Lupercio, 2019)

85

Figura 104 Sakuyamon Captor 9 PH (Lupercio, 2019)

86

Figura 105 Sakuyamon Captor 10 PH (Lupercio, 2019)

87

Indice de Cuadros

Cuadro 1: Representación

Cuadro 2: Colores y sus opuestos

Cuadro 3: Significado de los colores

Cuadro 4: Problemas de la vestimenta

Cuadro 5: Análisis representacional

Cuadro 6: Cuadro de herramientas

Cuadro 7: Cuadro de materiales

Cuadro 8: Universo de vestuario

Cuadro 9: experimentación

Cuadro 10: Análisis de personajes



Abstract

This research project analyzes cosplay clothing as a new form of expresión of contemporary culture. A problem found was the way chatacters were physicaly represent. For this reason, both a field and qualitative study, as well as some technological experimentation, were incorporated as methodologies which can contribute with clothing desing criteria that are going to help manufactures tackle the diferent levels of complexity of this type of clothing. Consequently, the result was a representación with meaningful criteria that have consolidated cosplay as one of the costume desing parameters.

Key Word: cosplay, representation, costume desing, clothing desing, levels of complexity, material experimentation.



Resumen

En el presente proyecto de investigación se analizó la vestimenta tipo cosplay. Este término nació del Inglés Costume Play, y se refiere a la tendencia a disfrazarse para crear personajes o representar ideas. Se trata de una nueva forma de expresión de la cultura contemporánea, que como problemática presenta la representación física de los personajes. A partir de un estudio de campo, se utilizó como metodología el análisis cualitativo y la experimentación tecnológica, que permitió aportar con criterios de diseño de indumentaria para abordar los diferentes niveles de complejidad de esta vestimenta.

Palabra clave: *Cosplay, Representación, diseño de vestuario, Diseño de indumentaria, niveles de complejidad, experimentación material.*

Handwritten Japanese text in cursive style (sōsho), likely notes or a draft related to the research project. The text is dense and covers most of the left page.

Introducción

En este proyecto de investigación se aborda la temática cosplay, cuya representación es compleja. No hay una fórmula o una receta para hacerlo de manera 'correcta'; cada persona tiene una perspectiva diferente, según lo que aprendió a lo largo de su vida sea, de manera autónoma o guiado por alguien de mayor experiencia. Por lo tanto, se han introducido criterios de diseño de indumentaria sumando todo lo aprendido en la carrera, dando como resultado una representación concisa de esta vestimenta. Primero, para definir esta vestimenta y cosplay, se han identificado las características desde el punto de vista de varios autores, representación física de personajes sustraídos de anime, manga, series de TV, películas, comics, etc. Si una persona se ha identificado con el personaje a representar es porque ese personaje está bien desarrollado, pues, debe conectar con el público. En segundo lugar, se analizaron los niveles de complejidad encontrados, esto, gracias a la investigación de campo y a la observación, tanto flotante como participativa, que se realizó para este proyecto. Como un tercer aspecto, se desarrollaron cuatro trajes de esta vestimenta; y, en cada uno de ellos, se encontró una problemática diferente, dando alternativas de cómo concretarlas. Finalmente, validamos su función con el grupo de "Cosplay Cuenca" en el momento de la sustentación.

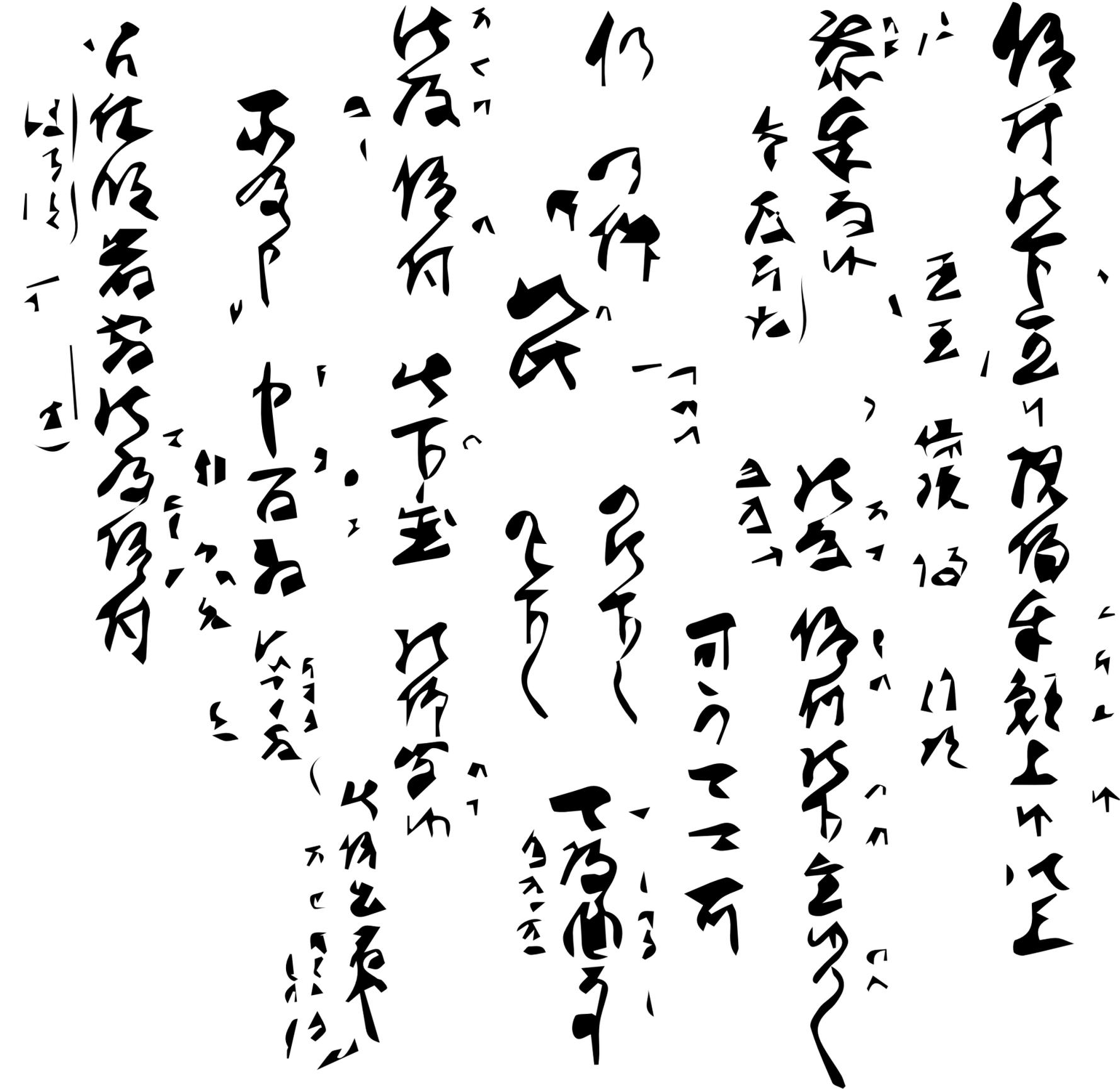


僕らは団圓の空の下で



Diseño de vestuario





1.1 Diseño de vestuario

1.1.1 Estudio del diseño de vestuario

El diseño de vestuario, está basado en la creación de la indumentaria orientada hacia personajes de películas y obras de teatro. Asimismo, es una demostración de la capacidad que tiene un diseñador para la interpretación y la representación de un guion, sin perder la composición de la escena. En un contexto histórico, las primeras muestras de cine aparecen por los años 20 que, como lo menciona Lehnert (2000) en su libro Historia de la moda, las actrices del cine mudo llevaban la misma ropa en la filmación como en su vida cotidiana. Pero, una década después, hubo un giro de 360 grados porque el cine empezó a tener diálogos y, con el pasar del tiempo, se daría color a la imagen lo que motivó que las actrices tengan su propio traje más llamativo y glamuroso, por lo que “los vestidos contribuían a forjar el personaje, el comportamiento y las emociones que representaban los actores, pero también podían desencadenar conflictos o anticipar acontecimientos futuros” (Lehnert, 2000, p.38). Como representantes de esta época tenemos a las actrices Lilian Harvey, Marlene Dietrich y Greta Garbo.

Dentro de esta categoría no entra el vestuario de programas de conducción para televisión, porque, según una entrevista a Bertoro del libro Cuerpo Dóviles (2011), este tipo de indumentaria se podría encontrar al interior de cualquier Boutique, haciendo con-

tratos con estos locales, resultando un estilismo. Por otra parte, con la ayuda de una escenografía, los diseñadores de vestuario buscan transportar al público a un momento histórico para facilitar la narración, al ubicar visualmente al personaje dentro de una obra.

Nadoolman (2014), por su parte, sostiene que “en una película, el vestuario desempeña dos objetivos igualmente importantes: reforzar la narración mediante la creación de personajes creíbles (personas) y proporcionar un equilibrio dentro del fotograma (composición) con el uso de color, textura y la silueta” (p.8).

Se puede decir que el papel que interpretan los personajes evoluciona dentro de una historia, no se mantiene constante, por lo tanto, el traje también debe ir evolucionando con ellos. Hay actores que, incluso, logran generar un vínculo con los personajes que representan y, sobre esta conexión, Nadoolman (2014) dice que se convierten en “una persona a la que podrían conocer o que podrían ser [...] ya que el diseño de vestuario trasciende de solo un corte de una manga de época para llegar hasta el alma misma del personaje” (p. 9).



figura 1. Lilian Harvey



figura 2. Marlene Dietrich



figura 3. Greta Garbo

1.1.2 Proceso del diseño de vestuario



figura 4. Boceto de la película Alicia en el país de las maravillas.

Para definirlo, primero es claro recalcar la gran diferencia entre el diseño de vestuario y el diseño de moda, porque siempre los confunden, pero, no significan lo mismo. En el diseño de moda se observan las tendencias globales, pasarelas, artistas influyentes, etc.; tiene el objetivo de diseñar a un público meta conformado por varias personas estudiadas por los segmentos de mercado que sientan afinidad con el producto final, según lo aprendido durante en la carrera.

En cambio, el diseño de vestuario es totalmente lo opuesto porque exige confeccionar para un personaje específico; es decir, una sola persona que conforma alguna obra o película que se realice. Como mencionaba Amoroso (2017) en una de sus clases "El diseño de moda es un proceso de afuera hacia adentro y el diseño de vestuario es de adentro hacia afuera"

En cambio, para Nadoolman (2014), el diseño de vestuario tiene que ver con crear una persona desde cero, tomando en cuenta los rasgos psicológicos del personaje y enmarcándolos con el fondo de la escena. El vestuario no debe llamar la atención de la obra, sino ayudar a transmitir las emociones se presentan en la escena y favorecer la identificación con el personaje. Asimismo, el vestuario no es estático, sino cinético, esto quiere decir que fluye con las necesidades del personaje, llega al espíritu del personaje y averigua quién es esa persona.

Yvonne Blake, en una entrevista realizada en el libro diseño de vestuario (2014) dice que

"todo empieza con el guion y la visión del director".

Luego de estudiar este guion varias veces, hay que sentir a los personajes ya que, muchos de ellos, se van a ver identificados por las personas que lo observen y allí es cuando un trabajo está muy bien realizado, por ello, se estudia la manera de cómo caminan, qué hacen en su vida cotidiana, cómo se expresan; es importante conocer todos estos procesos porque nos van a dictar parámetros o puntos clave que serán detonantes al momento de bosquejarlos; posteriormente, se hará la elección de bases textiles oportunos en su representación y la adición de un pantone de color que no afecte el desarrollo de la escena, sino que vaya acorde a la producción; finalmente, se pasará a la confección y prueba de tallaje a los actores de la obra.

1.2 Vestuario Cosplay

1.2.1 Definición

Para autores como Lozada (2014) o Lunning, entradas de bloggers, web site, foros, entre otros que se relacionan con este ámbito, afirman que el vestuario cosplay es la abreviación de las palabras costume: 'disfraz' y play: 'jugar', lo que se traduciría a un 'juego de disfraces'. Sin embargo, no es más que la representación de un personaje, ya sea sustraído de videojuegos, series de televisión, animación japonesa, comic y manga. En efecto, Lozada (2014) en su libro Japón: Harajuku y el mundo occidental afirma que es un estilo que se basa en disfrazarse:

Algunas versiones sobre el origen del término atribuyen la creación del término cosplay a Nobuyuki Takahashi del estudio japonés Studio Hard en el año de 1984, durante la presentación de la Worldcon en la ciudad de Los Ángeles. Otras versiones mencionan que la primera aparición de la palabra en japonés kosupure fue en un número de la revista My Anime en el año de 1983. El término en japonés se construye de una abreviación mediante la utilización de las moras iniciales en dos términos independientes para la construcción de un compuesto completamente diferente; en dicha descripción costume deriva en kosu y play en pure. (p.122)



figura 5. cosplay Teen Titans

Otras versiones como la de Alain (2015) en la tesis Diseño y confección de vestuario y props inspirados en personajes de ficción y videojuegos, afirman que:

El Cosplay consiste en la representación física más leal posible de un personaje ficticio, teniendo un enfoque cultural específico que hace normalmente referencia a la cultura audiovisual actual [...] Estas dramatizaciones han de incluir habilidades como la imitación del habla del personaje, la memorización y representación de algunas escenas de las series anime, videojuegos o películas en las que surge el personaje (p. 10).

1.2.2 Características del vestuario Cosplay

Hay varias clasificaciones y aumentan con el paso del tiempo gracias a la globalización y a la creación de nuevos vocablos en el habla popular de la tribu urbana otaku; estas son nombradas por las personas que asisten a estos eventos. Según Altiano (2016) en su tesis: Debajo del disfraz "cosplay": 'Portafolio fotográfico, se subdividen en:

- **Crossplay:** se representa a un personaje del sexo opuesto; se personifica tanto en vestimenta y actitud propia del mismo género, como en hombres que representan mujeres y viceversa.
- **Kigurumi:** personificación de animales cubriendo todo el cuerpo con peluche, materiales algo similares o usando aditamentos que simulen la antropomorfización de un animal perteneciente a alguna historia o leyenda.
- **Animemago:** representación literal de anime, se busca la exacta caracterización facial, llevado a la realidad los rasgos de dibujo animado japonés: ojos grandes de trazos cuadrados, nariz muy pequeña y puntiaguda, cara exageradamente afinada. Incluso, el atuendo debe ser completamente apegado al original, como los uniformes o los trajes de maids.



Figura 6. Reika



Figura 7. The Arthur Richard

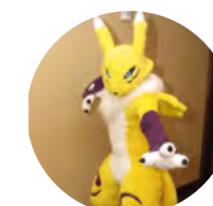


Figura 8. Cosplay Renamon

- **Gender Bender:** variante de crossplay, se cambia intencionalmente el género de un personaje representando sus atributos y vestuario, pero, una versión adaptada al género de quien lo representa; es decir, una versión femenina de un personaje masculino.



Figura 9. Hatusune Miku

- **Mecha:** representación de cualquier tipo de robot que salen en las series japonesas, incluye a los ciborgs, naves y formas de vida biológica con armaduras. (p.17)

Por otro lado, este mismo autor describe la parte menos vistosa, pero, son terminologías utilizadas dentro de este mundo.

- **Cosmaker:** La persona que confecciona un vestuario. La mayoría de los trajes de fantasía requieren un patrón individualizado de costura, así como el uso de telas no convencionales que den un color, brillo y textura similares a la representación animada. Un cosmaker puede elaborar los trajes sin necesidad de ser él quien los porta, aunque, al inicio del movimiento del cosplay, era necesario que el propio cosplayer fuera el creador de su vestuario. (p.18)
- **Propmaker:** a los aditamentos que no son prendas de vestir se les conoce como props, de ahí surge esta área de personas dedicadas a realizar todo lo necesario para complementar el disfraz, desde joyas, armas, alas, armaduras, adornos y lentes, usando diversos materiales como madera, cartón, pasta, foami y/o plástico. (p. 18)



Figura 10. Cosplay capitán América y Soldado de invierno



Figura 11. Cosplay Gundam

- **Kameko:** se trata de alguien que acude a las convenciones, preferentemente para tomar fotografías de la gente disfrazada y que, además, las comparte, generalmente, en alguna página web. El Kameko puede ser amateur o profesional, pero, se incluye en esta categoría por su grado de dedicación a tomar fotografías que resalten las cualidades del traje, creando imágenes memorables, aún, sin conocer a la persona fotografiada (p.18).

1.2.3 Eventos importantes en el mundo cosplay

Muchos países organizan eventos como convenciones, exposiciones, muestras, donde se premian a los mejores cosplayers, ya sea por su puesta en escena o por los criterios de diferentes aspectos que conforman la presentación. Cada concurso tiene una calificación diferente, según las reglas de los organizadores y el jurado que evalúan la presentación.

De acuerdo Alain (2015), en la tesis Diseño y confección de vestuario y props inspirados en personajes de ficción y videojuegos, enumeran algunos eventos alrededor del mundo:

World Cosplay Summit o WSC

Anualmente, en la ciudad japonesa de Nagoya se celebra el World Cosplay Summit, un concurso de cosplay organizado por la cadena de televisión TV-Aichi. La elección de los participantes es diferente en cada uno de los países (que se eligen para el campeonato mediante una eliminatoria en su respectivo país). Los participantes viajan una semana a Japón con todos los gastos

pagados, para participar, no solo en el concurso, sino en diversos eventos relacionados como ruedas de prensa, desfiles, etcétera. Por su gran popularidad en el extranjero, desde 2008, tres ministerios de Japón dieron su apoyo al evento: el Ministerio de Asuntos Exteriores (MOFA), el Ministerio de la Tierra, Infraestructura y Transporte (MLIT) y el Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI).

Cosplay World Master

Cosplay World Masters es un concurso internacional de cosplay individual, basado en un modelo restringido para cosplayers. Este evento tiene como objetivo elegir a los mejores y más complejos Cosplay del mundo. Se puede dividir el concurso en dos fases; la primera, la clasificación, la cual se celebra a nivel local, a lo largo de los países que se suman a la competición del año en el que se celebre; la segunda fase, se celebra en Portugal y se considera como la final.

Comic-Con

La convención internacional de Cómics de San Diego, conocida como Comic-con o Comic-con San Diego, es una convención anual de cómics que tiene lugar en el centro de convenciones de San Diego en San Diego, California, durante cuatro días, normalmente en verano. Desde su primera edición, en 1970, se ha expandido considerablemente para abarcar otros campos de la cultura de gran interés popular como el cine, series y videojuegos. Este evento suele estar 'plagado' de celebridades, lo que lleva a que su acceso sea costoso y las entradas se vuelvan escasas frente a la demanda que existe.

Electronic Entertainment Expo o E3

La E3, también conocida como la Electronic Entertainment Expo y está considerada como la convención de videojuegos más importante de la industria. Suele desarrollarse la tercera semana del mes de mayo de cada año, en el Centro de Convenciones de Los Ángeles, California. Muchos desarrolladores de videojuegos exponen sus creaciones y novedades.

Games-Con

Games-Con es la feria europea más importante de la electrónica de consumo interactiva, esencialmente, en el campo de videojuegos. Se celebra en Cologne, Alemania y a ella acuden los principales desarrolladores y distribuidores del mundo para presentar sus novedades. Cuenta con una selección abierta al público y, otra entrada, exclusiva para profesionales del sector y periodistas especializados, previamente acreditados.

AnimeKon

AnimeKon es uno de los eventos más esperados del año en todo El Caribe. Se celebra, concretamente, en la isla de Barba-

dos, donde personas de cualquier edad, pueden aprovechar su talento imaginativo e innovador con herramientas prácticas y procesos de negocio del mundo de la cultura audiovisual moderna; además, se apoya con una zona expositiva, tanto de novedades como de caracterización.

Dragon-con

Dragon-con es una convención de multigénero que se celebra en Norteamérica, en la cual, las actividades pueden llegar a prolongarse por miles de horas de programación para los fans de la ciencia-ficción, fantasía, comics, videojuegos y otros campos. Es una actividad con fines es lucro, ya que está organizada por numerosas empresas, las cuales, financian el evento y sus exposiciones.

European Cosplay Gathering o ECG

ECG, conocida como European Cosplay Gathering, es un concurso de índole europea de personas que comparten la misma pasión y han vivido experiencias inolvidables. Ofrece la oportunidad a los mejores cosplayers de cada país y que fueron elegidos, previamente, mediante un jurado, a que participen en lo que está considerado el mejor y más grande show de cosplay, al que acude un público de quince mil personas. Los ganadores se dan en las categorías solitario y en grupo de dos o tres cosplayers (P.12-15).



Figura 12. World Cosplay Summit

1.2.4 Cosplay dentro del Ecuador.

En Ecuador hay varios eventos con mezcla géneros para todo tipo de fandom, entre ellos: Kpop, Anime y Comic. Por otro lado, las convenciones tratan de acoplarse a todo tipo de mercado ya que, dentro de estos eventos, existen eliminatorias, que permiten la clasificación a los grandes eventos del mundo cosplay mencionados anteriormente.

Los eventos más importantes dentro de Ecuador son:

Budokan:

Budokan es el evento que se realiza en los meses de octubre o noviembre en la ciudad de Guayaquil, destinado a los amantes del anime y de los videojuegos; simultáneamente, se hacen campeonatos de juegos como Call of duty, World of Warcraft, League of Legends y otros juegos clásicos como Mario kart, Mortal kombat entre otros.



Figura 13. Budokan poster

Comic-con Ecuador:

Comic-con se celebra cada año en los meses de agosto en la ciudad de Guayaquil; aunque es apto para todo público, se orienta más a las personas amantes del comic. Aquí se encuentran stands de cosplayers internacionales, ilustradores internacionales y locales, artistas internacionales tanto de las series actuales como retro. En la tarima principal se presentan artistas extranjeros y también se da paso a los 25 mejores cosplayers nacionales que son seleccionados para competir. El ganador se lleva mil dólares en efectivo.



Figura 14. Comic con! Ecuador

Para entender un poco de este fenómeno, recordamos el boom de las series que se transmitían por canales como Ecuavisa, TC televisión, RTS y Teleamazonas en los noventa y parte de los dos mil. Las primeras series fueron dobladas al español por las empresas mexicanas. Mencionamos, por ejemplo, a: Heidi del director Isao Takahata (1974), Candy Candy de Kyoko Mizuji (1975),

4 Según Frugone (2013) se define como los seguidores de preferencias en común. Tiene un significado muy amplio ya que es una palabra que se creó en la globalización, pero, es la abreviación de dos palabras: fan, seguidor y kingdom, reino.
5 Kpop: Pop coreano

Meteoro GoGoGo de Tatsuo Yoshida (1967), Mazinger Z de Go Nagai (1972), Teknoman Blade (1992), Barón Rojo (1994), Kido Keji Jiban (detective Jiban) (1990) entre otras. Posteriormente, desde 1995 hasta la actualidad, se dio la apertura a más animes, tales como: Zatch Bell!, Ramma ½, Inuyasha, Naruto, Dragon ball Z, Digimon, Sakura Card Captors, Beyblade, Yu-Gi-Oh!, Shaman King, Zoids, Caballeros del Zodiaco, Supercampeones, Sailor-moon, Cyber-Kurochan, Shinchan, Zenki y muchos más.

Gracias a estos programas y la afinidad de las personas, aproximadamente en el 2008, se empezaron a realizar los primeros eventos y concursos cosplay dentro del Ecuador, siendo ciudades de Guayaquil y Quito las pioneras, abriendo el escenario a personas que iban disfrazadas de sus personajes favoritos. Actualmente, el crecimiento de este movimiento, ha permitido su expansión, realizándose otros en ciudades como: Ambato, Riobamba, Machala, Cuenca, Milagro y Manta. Budokan y Comic-Con Ecuador son eventos apoyados por la alcaldía de Guayaquil con la finalidad de fomentar la visibilización de esta subcultura.

1.3 La representación en el cosplay.

Los cosplayers deben ingeniarse las maneras para representar el personaje de su elección, considerando la gran cantidad de detalles que se espera posea y la complejidad del traje. Según Marcos Campos (2009), en su ensayo Cosplay el Arte del disfraz, afirma que el proceso puede durar muchas horas, incluso, días de estudio, para poder encontrar los materiales que más se asemejen a la realidad y, sobre todo, aprender rasgos propios del personaje como postura, poses, formas de caminar, etc. (P.1).

El presupuesto económico es un factor que influye al momento de realizar un traje, ya que la mayoría no cuenta con un capital alto para invertir. El diseñador, Byron Fajardo (2018), en una entrevista afirma que, a más dinero se tenga, el resultado podrá ser mejor en cuanto a su representación. Por otro lado, García (2014) en su artículo Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: Convenciones de cómics, anime y cosplay, explica que:

Generalmente los cosplayers fabrican su propio traje o, al menos lo diseñan, planteando detalladamente sus partes como: materiales, telas, peinado, maquillaje, accesorios y complementos. Tratan de imitar a la perfección a los personajes estudiando su fisionomía, sus rasgos y comportamiento; además, estudian detalladamente la psicología del personaje a imitar para llevar a cabo una escena, donde actúan mencionando frases y teniendo actitudes como dichos personajes, logrando, la mayoría de las veces, un gran parecido, pero, para ello, pueden llegar a emplear mucho tiempo e increíbles sumas de dinero en hacerse su disfraz (p.8).

1.3.1 ¿Qué es representar?

Para entender este concepto se partirá de la representación de la indumentaria. Al respecto, el autor, Ronald Barthes (2003) en su libro El sistema moda y otros escritos habla de tres tipos de vestidos: vestido imagen, vestido escrito y vestido real.

1) Vestido Imagen: hace referencia al vestido que ocupa la persona en una imagen, dibujo o fotografía, el cual, tendrá sus materiales, formas y colores.

2) Vestido Escrito: la experiencia que contamos del vestido escrito es muy diferente al visto o concebido en nuestro cerebro.

3) Vestido Real: se construye a nivel de materia, es decir, lo físico y tangible que pasó por un proceso de confección, más no de sus representaciones o significados.

Aunque, se trata de estructuras, dicha transición deberá ser discontinua: el vestido real sólo puede ser transformado en 'representación' mediante ciertos operadores shifters, que sirven para transferir una estructura en otra, para pasar, si se quiere, de un código a otro código. Aquí se distinguen tres categorías: de lo real a la imagen, de lo real al lenguaje y de la imagen al lenguaje.

Para la primera traslación, del vestido tecnológico al vestido icónico, el shifter principal es el patrón de costura, cuyo dibujo (esquemático) reproduce analíticamente los actos de fabricación del vestido, a lo que habría que añadir los procedimientos gráficos o fotográficos destinados a manifestar el sustrato técnico de una apariencia o un 'efecto' [...]. Para la segunda traslación, del vestido tecnológico al vestido escrito, el shifter de base es lo que podríamos llamar las instrucciones o programa de costura, que, en general, se distingue netamente de la literatura de la Moda; su finalidad no es reflejar lo que está hecho, sino lo que va a hacerse [...]. Cabe la tentación de incorporar a este shifter de base todos aquellos términos de Moda de origen obviamente tecnológico (una costura, un corte) y considerados como otros trasladadores de lo real a lo hablado [...]. Queda una tercera traslación, que nos permite pasar de la estructura icónica a la estructura hablada de la representación del vestido a su descripción (p. 23-24).

Por otro lado, desde hace mucho antes sabemos que el ser humano siempre intenta comunicar tanto visual, como verbal o escrito, aquellos rasgos impuestos en la niñez para expresar un mensaje (emisor – mensaje - receptor); lo mismo que sucede con el cuerpo y la indumentaria convirtiéndose en un medio de socialización, incluyendo el tiempo y el espacio. Por ejemplo, en un determinado contexto, una persona que va a su oficina no puede

ir con otra prenda que la asignada o con su uniforme.

Si se habla de cómo la vestimenta emite una comunicación no verbal e influye en el comportamiento, como lo dice Lurie (1994), "la ropa informal, es como el habla informal" (p.26); por lo tanto, es muy representativo el atuendo en ciertas culturas urbanas como hippies, rockeros, góticos, punks, etc. "La ideología que establece, se refleja en su indumentaria" (Cazorla, 2016, p. 51).

Como en la Real Academia Española (RAE, 2018) menciona que 'Representar' significa: informar, declarar, referir o hacer presente algo con palabras o figuras que la imaginación retiene; esto demuestra, nuevamente, que en base de varios símbolos que se adquiere con la experiencia o el proceso de aprendizaje a lo largo de la vida, se puede identificar a cualquier ciudadano por una prenda de vestir. Por ejemplo, un doctor se diferencia por su bata blanca, un policía por su uniforme, un empresario por su terno, etc., así se generan los códigos de vestimenta propuestos por nuestra sociedad, incluyendo los estereotipos.

1.3.2 Representación física de un personaje

Según varios autores, ya mencionados con anterioridad, para la presentación de un personaje se consideran aspectos como: conocer el guion, conocer los aspectos del personaje, presentar un moodboards con las cromáticas sugeridas y ver los movimientos que realice dentro de la obra o la escena. Por ejemplo, para representar lo que sea relacionado con la cultura china y japonesa, especialmente, los kimonos que son realizados con seda, es posible representarlos con materiales satinados para abaratar costos; esta concepción muestra el futurismo de telas metálicas como: latex, lamé, cuerinas entre otras. Analizar estos elementos sobre el vestuario del personaje es de gran importancia, porque, si hablamos que el escenario es la Edad Media en Europa y los personajes son campesinos, la tela que se utilizará será desgastada, manchada con barro, etc., según resalta en la entrevista a la diseñadora en Vestuario, María Julia Berrotto.

Croci y Vitale (2011) explican lo siguiente:

Si uno hace un vestuario de época puede elegir una tela y una línea que no sólo correspondan a la época, sino también al personaje en esa situación; también se puede añadir el toque poético, por ejemplo, en algo que tenga mucha caída, que sea muy frágil, muy transparente o cuyo color sea muy fuerte o muy desvaído de acuerdo con lo que necesite. Todas estas cosas van acompañadas siempre una narración y al personaje con toda su historia (p. 113).

Muchas veces, el personaje debe exponer una imagen donde el espectador lo puede reconocer fácilmente, generar una empatía o vínculo que se relacione con su cotidianidad; este puede ser animado o real. Siempre se cuenta una historia con el héroe, villano o, incluso, un personaje secundario; lo que más atrae es su desarrollo del papel a lo largo de la trama. Por ejemplo, en la entrevista con Yvonne Blake que la realizó Deborah Nadoolman (2014), en su libro Diseño de vestuario, menciona que trabajó en la primera película Superman (1978). Fue el primer superhéroe en el cine que optó por buscar materiales reflectantes y llamativos para el personaje, ya que era un alienígena y trataban de representar el futurismo con estos textiles; al final, lo que utilizó fue lycra obtenida en Austria, generando comodidad y versatilidad al momento de trabajar con ella. Por esta razón, al momento de representar superhéroes se les vincula con telas lycras o mallas, además de respetar el diseño original que tiene en los comics. En la actualidad, gracias a los avances tecnológicos, no solo se usan telas lycras sino, también, con revestimiento de polímeros para darle mejor acabado en la superficie y que tenga mayor textura tanto visual como táctil.

Cuadro de representación	
Periodo del tiempo	Telas
Época	Liencillo Indú Terciopelo Lino Microstresh
Futurismo	Lamé Cuerinas Satin Lycras de poliester colores brillantes Latex textil

Cuadro 1. representación, (autoría propia, 2019)

1.3.3 Psicología de un personaje

Para empezar, Lagos Egri (2009) en su libro El arte de la escritura dramática (2009), menciona las tres dimensiones de los personajes que como los seres humanos tenemos y que son largo, ancho y profundidad:

Dimensión Fisiológica: habla de todos los aspectos físicos del personaje; si tiene algún defecto al caminar, es ciego, feo, etc., todo lo que es externo de este personaje.

Dimensión Sociológica: engloba la clase social, ocupación, educación, religión, raza, hobbies, etc.

Dimensión Psicológica de un personaje: Es la unión de las dos dimensiones anteriores y habla de la historia familiar, vida sexual, habilidades, etc.

FISIOLOGÍA

1. **Sexo**
2. **Edad**
3. **Estatura y peso**
4. **Color de cabello, ojos, piel**
5. **Postura**
6. **Apariencia:** bien parecido, con **sobre peso o flaco, limpio, impecable, agradable, desaliñado o sucio. Forma de la cabeza, piernas y brazos.**
7. **Defectos:** deformidades, anormalidades, marcas de nacimiento.
8. **Enfermedades.**
9. **Herencia biológica.**

SOCIOLOGÍA

1. **Clase:** baja, media, alta.
2. **Ocupación:** tipo de trabajo, horario, ingreso, condiciones laborales, es miembro del sindicato o no, cuál es su actitud hacia la empresa, es un trabajo adecuado para él o no.
3. **Educación:** nivel, tipo de escuelas, calificaciones, materias favoritas, materias con promedio más bajo, aptitudes.
4. **Hogar:** padres que viven, poder adquisitivo, huérfano, padres separados o divorciados, hábitos de los padres, desarrollo mental de los padres, vicios de los padres, abandono.
5. **Religión.**

Figura 16. Cuadro de las dimensiones

6. **Raza, nacionalidad.**
7. **Lugar en la comunidad:** líder entre los amigos, participación en clubes, deportes.
8. **Filiación política.**
9. **Diversión, pasatiempos:** libros, periódicos, revistas que lee.

PSICOLOGÍA

1. **Vida sexual, normas morales.**
2. **Premisa personal, ambición.**
3. **Frustraciones, principales decepciones.**
4. **Temperamento:** colérico, tranquilo, pesimista, optimista.
5. **Actitud hacia la vida:** resignado, militante, desafiante.
6. **Complejos:** obsesiones, inhibiciones, supersticiones, fobias.
7. **Extrovertido, introvertido, ambivalente.**
8. **Habilidades:** idiomas, talentos.
9. **Cualidades:** imaginación, análisis, gusto, equilibrio.
10. **Coficiente intelectual.**

Figura 17. Cuadro de las dimensiones

Este cuadro sustraído del libro es fundamental para conocer al personaje porque sería su 'columna vertebral'. Hay varios factores como el entorno que hace que los personajes tomen decisiones, por más simples que parezcan, y que llevan a un proceso analítico profundo, porque, el mínimo cambio, repercutirá en el transcurso de su vida; pero, como las personas, los personajes siempre están en constante cambio, eso los hace interesantes y, también, que se adapten a una situación, caso contrario, sería un personaje mal planeado.

Un personaje se conoce a través del conflicto; el conflicto empieza con una decisión y se toma una decisión a través de una premisa de la obra. La decisión del personaje necesariamente pone en movimiento la decisión del adversario. Y son estas decisiones, las que dan un resultado de la otra, las que hacen avanzar la obra hasta su destino último: comprobar la premisa (Egri, 2009).

1.3.4 Tribus urbanas

Es parte de una sociedad los grupos de personas que se identifican con un determinado estilo; es importante definirlos ya que cosplay nace de estos grupos.

Las tribus urbanas se pueden definir como la identidad que toma una persona para diferenciarse dentro de una sociedad y, así, conectarse con quiénes son en realidad, según menciona Cafarelli (2008) en su libro Tribus urbanas. Una tribu se define como "grupos independientes unos de otros, tanto en su vida social como su vida política; que cuentan con un número indefinido de integrantes, que comparten una misma cultura, que se ven motivados a interactuar a partir de una serie de relaciones sociales" (Cafarelli, 2008).

El término 'tribus urbanas' ha tomado impulso en la época actual, aunque, tuvo un estudio en la época de los treinta en una escuela de Chicago en la rama de la sociología, la cual, al ver el crecimiento de su sociedad empezó a estudiar a las bandas juveniles callejeras. Estos estudios, en esa época, clasificaron a estas bandas como peligrosas porque no se tenía la suficiente información de su funcionamiento interno. En los últimos años, estas tribus empezaron a cobrar relevancia ya que construyeron sus propias reglas, que les permitieron distinguirse de otras agrupaciones y, ahora, comparten y definen un determinado territorio dentro de la ciudad. Es importante estudiarlas porque desde este movimiento parte la cultura que ahora se identifica como otaku y la cual derivan los cosplayers que veremos mas adelante.

Por su parte, Hebdige (2004) en su libro Subcultura, menciona que el estilo en la subcultura viene cargado de significación. "Sus transformaciones van 'contra natura', interrumpiendo el proceso

de 'normalización'. Como tales son gestos o movimientos hacia un discurso que ofenda a la 'mayoría silenciosa', que pone en jaque el principio de la unidad y cohesión, que contradiga el mito del consenso" (p.34); esto quiere decir que cuando una tribu urbana se comunica, siempre va a generar ruido o molestia y, efectivamente, eso es lo que se pretende para identificarse de lo común y lo que se considera establecido; a muchas personas esta concepción les parece ofensivo o anti moral, según los valores que fueron criados, pero, lo que se busca es romper y expresar su propio estilo.



Figura 18. tribus urbanas

1.3.5 Kogals

Según el autor Lefineau (2011), en su libro "Tribus urbanas: La indumentaria desde una perspectiva multicultural" se refiere a:

Constituyen un subgrupo dentro de las joshikosei (estudiantes de enseñanza secundaria superior en Japón). Nace en el año 1993, como versión adolescente de las Julianas Gals (las veinteañeras que frecuentaban la discoteca Julianas's Tokyo); en un principio, tuvieron como inspiración a las estudiantes de secundaria de los Ángeles. A partir de 1994 se impulsó la moda de las loose socks, un tipo de medias blancas abuchonadas a lo largo de la pantorrilla y el acontecimiento de la falda uniforme (remangándose a la altura de la cintura) y, pos influencia de Amuro Namie. Es así que empezaron a llevar calzado con plataformas, a teñirse el cabello en tonos castaños y a ir a salones de bronceado para imitar el bronceado okinawense, surgiendo las amuraa. La moda amuraa se fue radicalizando cada vez más hasta finales de 1998 cuando comienzan a dividirse:

Yamamba: las kogals 'más extremas', por decirlo de alguna manera, las más tostadas con maquillaje "llamativo".

Ganguro: 'Cara negra'. Todos sus esfuerzos iban dirigidos a que su piel estuviera lo más morena posible y su cabello lo más rubio posible. El maquillaje tendía a ser de unos tonos pastel que contrastaban mucho con el moreno; se maquillaban rodeando sus ojos con un cerco de maquillaje rosa claro o blanco. Adicionalmente, usaban calzados con plataformas de hasta 15 cm y minifaldas tan cortas, que no dejan nada a la imaginación.

Gonguro: Presumen de ser las que más oscura tienen la piel, aunque, a veces, se pasan mucho. Por lo general, usan zapatos con las plataformas muy altas.

Ganjiro: que significa, literalmente, 'cara blanca'. Estas no podían gastarse el dinero en rayos UVA o autobronceadores, sin embargo, podían teñir su cabello de muy diversos colores; normalmente, lo hacían con rubios o cobrizos, influidas por la estética de Ayumi Hamasaki. Además, hay otra clasificación en función de la moda. Además, hay otra clasificación en función de la moda. Sopotsu gyaru, sports gal: que suele vestir con estilo informal, con loose socks y zapatillas deportivas.



Figura 19. Kogal, ganguro

Sopotsu gyaru, sports gal: que suele vestir con estilo informal, con loose socks y zapatillas deportivas.

Onrgyaru, Oneesan gal: con gustos más adultos en cuanto a la moda (oneesan significa 'hermana mayor'. (p. 149-152)



Figura 19. Onrgyaru, Oneesan gal

1.3.6 Visual K

Lozada (2014) menciona que:

El visual Kei (bijuaru kei, estilo visual), es un movimiento estético surgido del metal japonés y el rock japonés; la estética de esta escena fue influenciada, principalmente, por el Glam Metal y el Post-Punk además de un toque de la misma cultura japonesa, como la del teatro Kabuki 'Visual Kei' que significa, literalmente, 'estilo visual'. Este movimiento no tiene relación con la música específica de cada banda ni el uso de los estilos de maquillaje, peinados, etcétera; tales características varían de grupo en grupo, ya que el estilo es solo una libertad de expresión estética y musical, predominadas mayoritariamente por el punk, el rock y el metal. Principales precursores: Buck-Tick, Dead End, X Japan [...] entre otros (p.27).



Figura 20. Visual K



Figura 21. Visual K

1.3.7 Otakus

Nuevamente Lefineau (2011) en el libro "Tribus Urbanas: La indumentaria desde una perspectiva multicultural", dice:

Es una de las divisiones que tiene la tribu urbana friky. A simple vista, se puede reconocer a un otaku si tiene más de cuatro playeras distintas con monitos de anime y tiene más de 20 años; le gusta vestir prendas raras como bandos de Naruto o bata de baño en la calle diciendo que es un kimono de peluche [...]. Mensualmente, gastan dinero en muñecos de más de 100 pesos hechos de resinas que solo sirven de adorno y poster de hasta 200 pesos, los cuales llegan a tener más de 50 monitos y 20 posters. Odian todo lo que no provenga de Japón y considera que Estados Unidos es 'el diablo'. Creen que Adult Swim es lo peor que ha

hecho Cartoon Network, ya que no pasan anime; quieren vivir en Japón y estudian su tradición. Los más extremistas son los que toman como guías maestras a las revistas como conexión manga y otaku (p. 145).

Adicional a estas características poco comunes, Lefineau (2011) continúa citando otras que tienen las tribus urbanas como son:

Visten zapatos deportivos, cazadora, pantalones de corte oriental cómodos y funcionales, camisas mangas cortas sobre camisas de mangas largas y abrochadas hasta el cuello y metidas por dentro del pantalón, como accesorios: anteojos de pasta o moldura plateada, mochilas y celulares (que nunca debe faltar), melena desprolija y cabello medio largo (p. 146).



Figura 22. Otakus



Figura 23. puestos de convención anime FFF



Figura 24. puestos de convención anime FFF

1.3.7.1 Anime



Figura 25. Collage de anime

Lozada (2014) define el anime como:

El término que identifica a la animación de procedencia japonesa. El anime es un medio de gran expansión de Japón, siendo, al mismo tiempo, un producto del entretenimiento comercial y cultural, lo que ha ocasionado un fenómeno cultural en masas populares y una forma de arte tecnológico. Es potencialmente dirigido a todos los públicos. El anime tradicionalmente es dibujado a mano, pero actualmente, se ha vuelto común la animación en computadora. Sus guiones incluyen gran parte de los géneros de ficción y son transmitidos a través de medios cinematográficos (transmitidos por televisión, distribución en formatos de video doméstico y películas con audio) (p.37).

Lozana (2014) continúa con las características para poder entender al anime y agrega:

La relación del anime japonés con el manga es estrecha, pues históricamente una gran cantidad de series y trabajos de anime se basan en historias de mangas populares. Además, también guarda estrecha relación con las novelas visuales. Entre los rasgos característicos de los personajes de anime encontramos el tamaño de los ojos, sus finas narices y bocas, su muy particular cabello y sus cuerpos, así como, la expresividad de los personajes y el hecho de tener una actitud definida que los hace casi reales a otro contexto (P.37).

No que se puede confundir entre series de televisión, ova y películas ya que hay diferencias abismales porque dentro de los otaku, el anime es una parte muy importante; por lo tanto, cuando representen a sus personajes favoritos estos pueden ser extraídos de las series de televisión, ova, películas, especiales y ONA. A continuación, se detalla cada una de ellas:

Series de televisión

Son el formato más común y muchas están basadas en un manga. Para los estrenos de cada serie en Japón, suele presentarse un episodio por semana, en temporadas de 13 a 26 capítulos por motivos de calendario, duran media hora y, al igual que todos los programas de televisión, hay cortes comerciales. La primera serie de televisión de anime fue Otogi Manga Calendar, que tuvo 366 episodios en total con 2 temporadas. Actualmente, Astroboy es considerado como el primer anime emitido en televisión, aunque, fue el segundo luego de Otogi Manga Calendar (p.37).



Figura 26. anime Dragon Ball

Ova

Abreviación de Original Video Animation (animación original de video) o, también, Only Video Available (solo disponible en video). Son producciones animadas destinadas para su consumo en video que, normalmente, no se emiten en televisión. La duración de un episodio puede variar de solo unos minutos a 45 minutos y, a veces, pueden ser complementos de la historia. Es un capítulo especial (casi siempre no va de acuerdo con la historia), pero, no es película. También, es común que contenga un opening y ending, diferente de la serie (p. 38)..



Figura 27. Clover

Películas

Son largometrajes producidos por las compañías y pueden ser historias originales basadas en algún manga o, muchas veces, en las series de anime que pueden presentar historias alternas o un tiempo lógico establecido de la serie. Normalmente, este complejo (de 50 a 120 min) de películas difieren mucho de otros formatos de animación, por ejemplo, en su calidad de imagen; en consecuencia, causa mayores costes de producción (p. 38)



Figura 28. Viaje de Chihiro

Especiales de televisión

Especial, como bonificación de la serie; a veces, no está relacionado con la historia básica que se muestra en la serie de televisión. Normalmente, suelen transmitirse en televisión por ser día feriado, durante el cambio de estación; otras veces, después de que concluye anime. La bonificación de la serie suele estar estrechamente vinculada con la trama de la serie, pero, no necesariamente la continua. (p.38)

ONA

ONA que se le conoce como Original Net Animation, es una animación creada por el internet de anime, especialmente, diseñado para la distribución en Internet. El formato ONA aún no es muy usado y su duración es, por lo general, corta (p. 38).



Figura 29. Sakura y Shaoran, especial navidad

1.3.7.2 Géneros de anime más representativos del anime

Según (Lozada, 2014) lo define como:

Anime progresivo: animación que está hecha con propósito de emular originalidad japonesa; entre algunos ejemplos están Serial Experiments Lain, Neon Genesis Evangelion y Paranoia Agent.

Comedia como parodia: animación con un gran sentido de la comedia, en la que se representan escenas o situaciones similares a otras animaciones; se usan nombres similares, hacen cosas similares, etc. Ejemplos: Gintama, Hayate no Gotoku!, seitokai no Ichizon, Baka to test to shokanju, Sket Dance.



Figura 30. Sket Dance



Figura 31. Ghost in the Shell

Cyberpunk: La historia sucede en un mundo donde los avances tecnológicos toman parte crucial en la historia, junto con algún grado de desintegración o cambio radical en el orden social. Ejemplos: Akira, Ghost in the Shell, Battle Angel: Alita, entre otros..

Echhi: Es la pronunciación de la letra 'H' en japonés, presentando situaciones eróticas o subidas de tono llevadas a la comedia. Ejemplo: KissXsis, Golden boy, etc. Si solo se sobreexplota el erotismo, usándolo en gran parte de las escenas, pasa a ser fan service. La diferencia, es que el Ecchi usa las escenas eróticas moderadamente.



Figura 32. Seikon no Qwaser

Gekiga: término usado para los anime dirigidos a un público adulto, aunque no tiene nada que ver con el hentai. El termino literalmente significa "imágenes dramáticas". Ejemplos: Ashita no Joe, School Days.

Gore: anime, literalmente sangriento. Ejemplos: Elfen Lied, Gantz, Deadman Wonderland, Another, Mirai Nikky.

Harem: Muchas mujeres son atraídas por un mismo hombre o viceversa. Ejemplos: Rosario + vampire, High school DxD.



Figura 33. Elfen Lied



Figura 34. High School DxD



Figura 35. (Kodomo no Jikan)

Hentai: (literalmente es "pervertido") aunque dentro de Japón no se emplea el termino, sino Ero-Anime (animación erótica): anime dirigido a mayores de edad. Incluye contenidos sexuales explícitos. Ejemplos: Bible Black, Aki Sora.

Loli: romance homosexual o heterosexual entre niñas menores, este también se puede dar entre una niña menor y un adulto: Kodomo no Jikan.

Maho Shojo: chica-bruja o con poderes mágicos. Ejemplos: Sailor Moon, Sakura Card Captor, Magoka Magica.

Mecha: robots gigantes o armas biológicas. Ejemplos: Mazinger Z, Code Geass, Tengen Toppa Gurren Lagann, Evangelion.

Meitantei: es una historia policíaca. Ejemplos: Detective Conan, Death Note, Gosick.



Figura 36. Sakura Card Captor



Figura 37. Death note



Figura 38. Beyblade



Figura 39. (Shingeki no Kyojin)

Nekketsu: tipo de manga en el que abundan las escenas de acción protagonizadas por un personaje exaltado que define valores como la amistad y la superación personal. Ejemplos: Dragon Ball, Fairy Tail, One Piece, Bleach, Naruto, Pokemon, Beyblade.

Post-apocalíptico: la historia sucede en un mundo devastado. Ejemplos: Shingeki no Kyojin, High School of the Dead.

Psichological Cast: La historia parte como una típica comedia o una bella historia, pero luego de algún suceso toma un rumbo totalmente distinto y se vuelve horrorosa y dramática. Puede contener Gore: Puella Magi Madoka Magica, Chaos Head.

Romakome: Es una comedia romántica, ejemplos: Lovely Complex, Kaicho wa Maid-Sama!, entre otras.

Sentai: en anime, se refiere a un grupo de superhéroes. Ejemplos: Cyborg 009, Mega Man, Super sentai (Power Rangers).

Shojo-ai o Yuri: Romance homosexual entre chicas o mujeres. Se diferencian el primero del segundo en el contenido, ya sea explícito o no. Ejemplos: Strawberry Panic, Maria-sama ga Miteru, Aoi Hana.

Shonen-ai o Yaoi: romance homosexual entre chicos u hombres. Se diferencia el primero del segundo en contenido, ya sea explícito o no. Ejemplo: Gravitación, Junjou Romantica, Gakuen Heaven, Sekaiichi Hatsukoi, Sensitive Pornograph, Loveless.

Shota: romance homosexual o heterosexual entre niños menores, este también se puede dar entre un niño menor y un adulto. Ejemplos: Boku no pico, Päpa to Kiss in the Dark.

Spokon: historias deportivas. Ejemplos: Slam Dunk, Capitan Tsubasa (supercampeones), Kuroko no Basket, Free.

Steampunk: la historia se basa en los avances tecnológicos a vapor. Ejemplos: Full Metal Alchemist, Conan, Clover.

Victoriana Fantástica: la historia sigue a un chico/chica del siglo 19 que normalmente tiene alguna relación con alguna organización religiosa o gubernamental y que se enfrenta a energías sobrenaturales. Ejemplos: D.Gray-man, Pandora Hearts, Kuroshitsuji.

Victoriana Histórica: a diferencia de la fantástica, la historia nos muestra sucesos que ocurrieron en el siglo 19, y con un toque de romance o comedia. Ejemplos: Emma, Gankutsuji.

Virtual World: en este caso los protagonistas están dentro de un videojuego online y siguen una historia que puede ir variando mucho. Ejemplos: Sword Art Online, Accel World.

Survival Game: este género es bastante conocido y siempre tiene bastante gore. Las historias de este tipo tratan de varios personajes que por X motivo se ven obligados a participar en un juego de supervivencia ya sea matándose entre compañeros o haciendo equipo con otras personas: Mirai Nikki, Deadman Wonderland, Danganrompa. (Lozada, 2014, p.40-41)

1.3.8 Cosplay dentro de las tribus urbanas

Otro derivado de los frikys, cosplay se denomina, también, a los fans del manga y anime que gustan de disfrazarse de alguno de sus personajes preferidos, ya sea real o inspirado por alguna película, manga, anime, libro o videojuegos. Esta tribu es oriunda de Japón, empezó en los años 70 en los mercados de cómic japonés (comic market), donde se reunían los fanáticos del género vestidos de sus personajes predilectos, yuri (lesbiana), Kentai (heterosexual), Yoshi (gay); la moda se exportó al mundo entero y se los puede ver en los estrenos de El señor de los anillos, por ejemplo. Hay reuniones que con solo aparecer con disfraz se entra gratis.

Hay una variable llamada crossplayers. Ellos son iguales a los cosplay, el tema es que se disfrazan de los personajes del sexo opuesto, Sailor moon, Card Captor Sakura, Maria-sama ga Miteru, las chicas se inspiran en personajes como Harry Potter o en personajes bishonen (muchachos hermosos) como, por ejemplo, Final Fantasy o Inuyasha. Se puede visitar el taller de disfraces de Ayne (Lefineau, 2011).



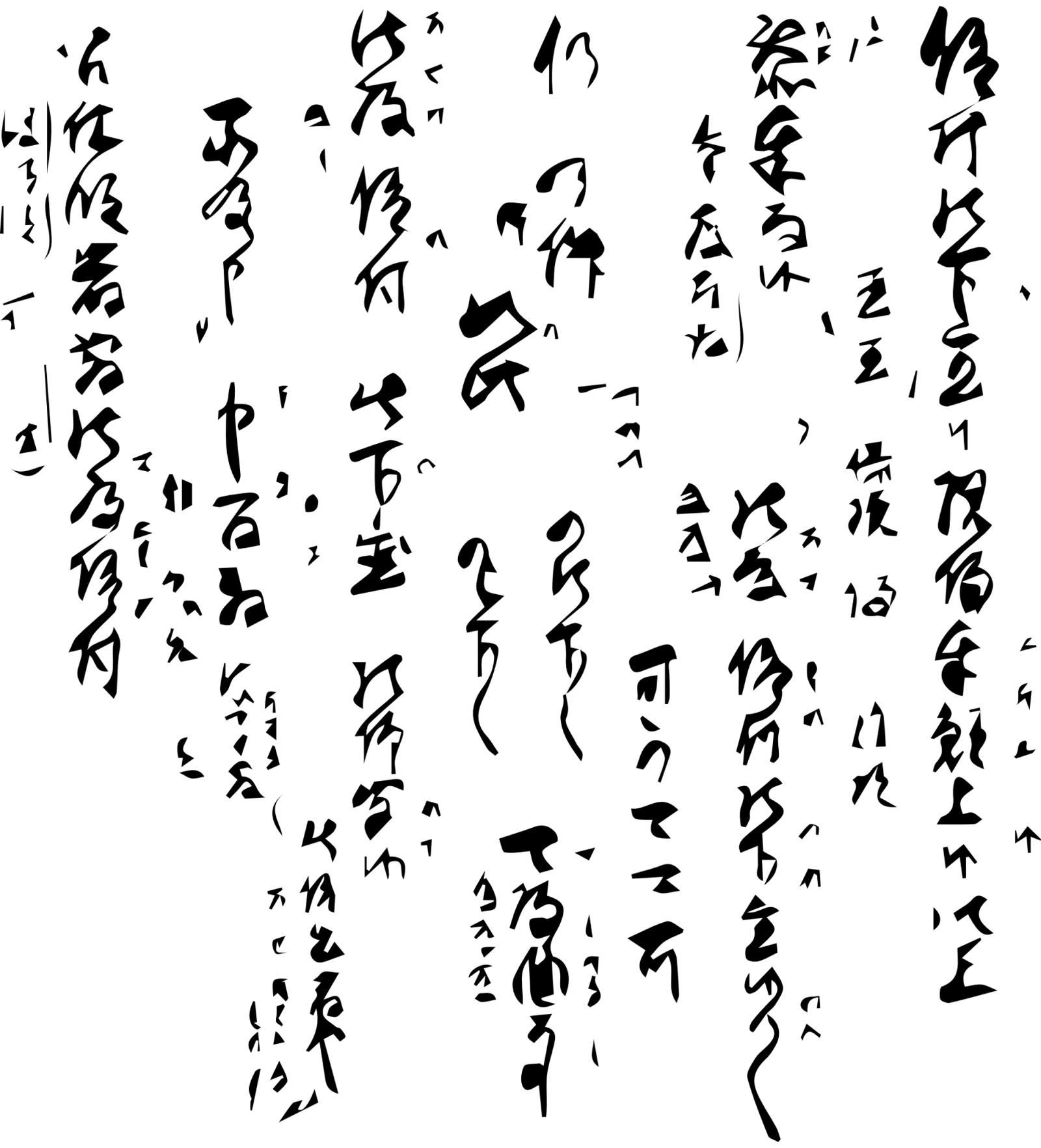
Figura 39. Tribu urbana Cosplayers

時間も
あなたの人生の
貨幣である。
あなたが所有する
唯一の貨幣であり、
それをどう使うか
決められるのは
あなただけだ。 ケル



Criteriaos del Diseño





2 CRITERIOS DEL DISEÑO

Se empezará hablando de los criterios de diseño que se ocuparán para el desarrollo de la vestimenta cosplay.

2.1 Definición

El diseño es una actividad donde se inmiscuye la creatividad para realizar un producto, donde esté bien valorizada su estética y función, con el fin de encontrar solución a los problemas cotidianos; estos pueden entrar en las ramas tales como: textil, gráfico, interior, objetos para la producción industrial. Croci & Vitalé (2011) en su libro Cuerpos Dóciles menciona que:

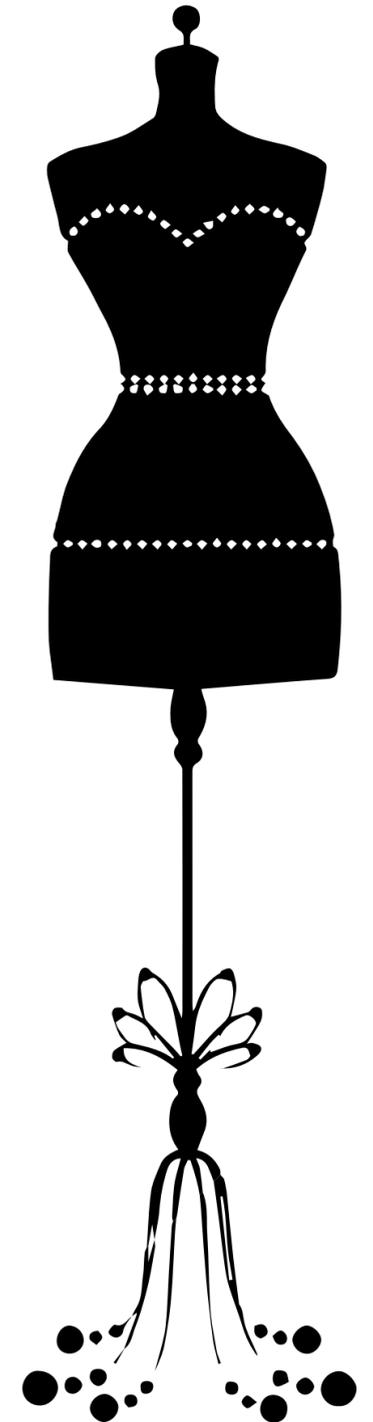
La moda es imitación de un modelo dado y proporciona así satisfacción a la necesidad de apoyo social; conduce al individuo al mismo camino por el que todos transitan y facilita una pauta general que hace de la conducta de cada uno, un mero ejemplo de ella (p. 37).

Si una imagen da más que decir que mil palabras, el diseño hace ese trabajo, cuando salimos a la calle y vemos a una persona, podemos identificar su estatus social, roles que realiza en la sociedad y su tribu urbana; por consecuencia, el diseño comunica de una manera consciente o inconsciente.

2.2 Silueta

Silueta es la forma que surge al trazar el contorno de un cuerpo. El campo de la indumentaria, atañe a la conformación especial de la vestimenta, según el modo en que enmarca la anatomía, define sus límites y la califica. Generalmente, se representa a partir de las características de la forma y la línea envolvente, siendo la forma la figura límite del vestido y la línea, el límite de dicha figura. Así se considera que una silueta puede ser, en cuanto a su forma, trapecio, bombé o anatómica, entre otras y; la línea insinuante, adherente, tensa, difusa, rígida, etcétera (Saltzman, 2004).

Por otro lado, Saltzman (2004) menciona que la silueta en campo de la fotografía se lo hace en 2D con su antecedente silhouette ya que es la proyección de un cuerpo sobre un plano y el delineado o perfilado de esa sombra se la puede leer. Para la indumentaria se necesita un cuerpo volumétrico o en 3D ya que se necesita trabajar sobre el jugando con las líneas anatómicas como consecuencia alterar su forma original. De allí que se “puede prolongar morfológicamente las líneas de la anatomía o bien, replantearlas con mayor libertad, hasta quebrar, incluso, las proporciones... Con un textil rígido se tenderá a construir una silueta geométrica, con una línea de contorno rígida, con materiales con mucha caída o resbaladizos. Se insinuarán las formas del cuerpo a través de una línea blanda, pero, fundamentalmente, difusa; con textiles adherentes se dibujarán las formas del cuerpo en la plenitud de sus curvaturas y los huecos de sus concavidades, lo que da como resultado una silueta anatómica neta (Saltzman, 2004).



2.3 Color

La "cualidad de un objeto o sustancia respecto a la luz que refleja normalmente, determina visualmente por medidas de todo, saturación y brillo de la luz reflejada [...]". La única forma sostenible de usar el color es evitar las tendencias" (Volpim-testa, 2015, p.12). El color es una herramienta que todo diseñador de cualquier rama o hasta un psicólogo, puede usar; cada color tiene un significado en específico.



Figura 40. Círculo cromático

Empezaremos con los colores primarios. Según el autor Canal (2013) en su libro Todo sobre la técnica del color, menciona que se denomina así porque "no puede reconstruirse mediante mezclas a partir de ningún otro" (Canal, 2013, p.78), estos se conforman por los colores: Cyan, Magenta y Amarillo, con la mezcla entre estos colores se da paso a los colores secundarios: verde, rojo y azul intenso; en cambio, con la mezcla de ellos se obtienen los colores terciarios: naranja, rojo carmín, verde amarillento, verde azulado, violeta y azul violeta.

Además, hay colores complementarios que se definen como colores que contrastan entre sí; la mezcla entre ellos da como resultado los grises oscuros o 'sucios'. Estos colores son:

Naranja	Azul
Verde	Rojo
Amarillo	Violeta

Cuadro 2. colores y sus opuestos. (Autoría propia, 2019)

En los colores hay varios significados. En este estudio, solo se hablará y definirá los colores básicos. El autor Heller (2004) define lo siguiente:

Azul	Es un color relacionado con lo frío y distante; se lo denomina así porque está relacionado con la tristeza originada en la experiencia, por ejemplo, la piel se pone azul con el frío e, incluso, los labios toman color azul. También, se asocia al azul con lo irreal, la ilusión y el espejismo. Dentro de la realeza este color es relacionado con la fidelidad y confianza, por eso, su dicho tan popular: 'Algo antiguo, algo nuevo, algo prestado, algo azul'.
Rojo	Identificado con las pasiones, tanto buenas como malas; por ejemplo, el amor, fuerza, vida, odio, enojo. Se le asocia con el fuego y la sangre. Antiguamente, fue uno de los primeros colores y se lo relaciona con la guerra. Por otro lado, en China, en su año nuevo abunda este color, así como en la celebración de la navidad, porque se le relaciona con la felicidad. El <i>kanji</i> de seda y rojo son similares, por eso, las personas vestían prendas rojas en fechas específicas: las mujeres hindúes llevan vestidos rojos en su boda, además, es un color sagrado de la diosa Lakshmi, diosa india de la belleza y riqueza.
Amarillo	Es un color relacionado con el sol y el optimismo. Este color, serena y anima, se vincula con la riqueza del 'oro' y lo ligero por los tonos que existen, lo luminoso y la gloria. En el mundo islámico, el amarillo dorado es sinónimo de 'inteligencia' mientras que, en lo europeo, es un tono del entendimiento que pertenece a la cabeza.

Cuadro 3. significado de los colores. (autoría propia, 2019).

2.4 Textil

"El textil es el elemento que materializa el diseño de indumentaria. Es una lámina de fibras que se relacionan entre sí para conformar la tela" (Saltzman, 2004, p.38).

Además, básicamente, sabemos que el textil cumple la función de cubrir nuestros y protegernos del medio ambiente; al crear varias texturas en las telas ya se da otra lectura, luego, se junta con distintos cortes y patrones para crear la prenda.



Figura 41. Textiles

2.5 Metodología en el diseño de Indumentaria

Según nos menciona Vompesta (2015) en su libro Fundamentos del diseño de moda, hay 26 de puntos, los cuales, los describe como:

1) Color.	Cualidad de un objeto o sustancia respecto a la luz que refleja normalmente, determinada visualmente por medidas de todo, saturación y brillo de la luz reflejada.
2) Forma.	Cualidad, propia de los objetos o cuerpos de poseer una superficie externa o una silueta con perfil o figura específica; 2: esta misma cualidad cuando se encuentra en un objeto concreto o cuerpo. Algo visto en contorno como una silueta.
3) Silueta.	Contorno o forma general de algo.
4) Marca	O trazo largo en comparación con su anchura, hecho en una superficie con un bolígrafo, lápiz, herramienta, etc.
5) Bies.	2: (moda, manualidad/ punto y costura) línea diagonal o corte a través del tejido de una tela.
6) Bloque.	Pieza grande de material sólido normalmente con superficies planas en ambos lados.
7) Construcción.	1: acto o arte de construir. 2: la forma en que está construida una cosa.
8) Drapear.	1: cubrir, rodear con una tela o colgarla, especialmente, con pliegues elegantes. 2: ajustar (tela, retales, etc.) en pliegues elegantes o líneas atractivas. 3: arreglar, colgar o dejar caer descuidadamente.
9) Volumen.	Cantidad de espacio ocupada por un objeto tridimensional o por una zona de espacio b: la capacidad de esa zona o recipiente c: cantidad
10) Función:	Acción o actividad propia de una persona, cosa o institución; el propósito para el cual algo está diseñado o existe; rol 2: tener o ejercer una función; servir

11) Deconstrucción.	Enfoque y tendencia estética en la que se buscan los diversos significados que surgen al desmontar la estructura de construcción o acabado de una prenda, desafiando la superposición de que las técnicas y los componentes solo existen para crear una apariencia exterior pulida.
12) Forma	Negativa 1: forma de un fondo o base de vista en relación con figuras o formas en primer plano.
13) Simetría.	Correspondencia en tamaño, forma y disposición de las partes en lados opuestos de un plano, línea o punto regularidad de la forma o disposición en partes similares, recíprocas o correspondientes.
14) Asimetría.	Falta de equilibrio o simetría.
15) Transparencia.	Cualidad de los cuerpos que permite ver a través de ellos. La transparencia expone, revela, crea envoltorios fantasmales sobre las formas que hay detrás. La opacidad de la piel oculta nuestro interior, mientras que, las capas y las prendas transparentes ofrecen una visión de lo que decida mostrar el diseñador. Mediante la transparencia, una prenda larga y suelta puede mostrar la definición del cuerpo que envuelve o las capas de ropa que hay debajo.
16) Capa.	1: materia de cierto espesor aplicada o extendida sobre una superficie 2: uno o varios elementos indumentarios que se llevan uno encima del otro.
17) Textura	Cualidad visual y, especialmente, táctil de una superficie.
18) Estampado.	Marca o impresión hecha a presión en una superficie
19) Contraste.	Colocación de elementos en oposición para mostrar o resaltar diferencias
20) Dirección.	2: la línea sobre la cual una cosa descansa, se orienta o se mueve, con una indicación del punto hacia el cual se dirige

21)	Adorno.	Ornamento o decoración.
22)	Patrón.	Dibujo artístico o decorativo.
23)	Superficie.	Límite exterior o superior de un objeto.
24)	Movimiento.	Bellas artes; apariencia de movimiento en pintura, escultura, etc. 2: maneras o estilo particular de moverse.
25)	Motivo.	Forma, contorno, figura, etc. Distintiva y recurrente en un diseño
26)	Colección.	(indumentaria y moda) selección de prendas, especialmente, las presentadas por un diseñador determinado para una temporada específica

(p.10). Cuadro 4 (criterios de Vompesta,2014)

Otra secuencia de pasos que servirán como referente es la que cita Carrión (2018) en su tesis llamada Habitar el cuerpo: Propuestas sistematizada para el diseño de vestuario para obras de teatro; en ella, cita la obra de la autora Macarena San Martín (2009), El todo en uno de diseñador de modas”, que difunde los siguientes pasos:

- Búsqueda de referentes de todo tipo de información útil para la creación.
- Elaboración de un sketchbook en el que se resumen las ideas.
- Boceto de las propuestas siguiendo la definición de la paleta cromática, se experimenta con diversos materiales, líneas, siluetas.
- Elaboración de un libro conceptual o con inspiración (a diferencia del sketchbook, ya no es un resumen) que contiene ideas puntuales y claras que guían la sección gráfica: la ilustración o el bocetaje abren paso a las fichas técnicas, patrones o moldes.
- Corte y confección de las prendas y la confección de los prototipos (p.31).

Por su parte Carrión (2018) afirma que, Larissa Lando (2009) en su libro Diseño de modas, afirma que:

- En primera instancia la creación comienza con el dibujo o boceto.
- Drapear sobre el cuerpo del maniquí a la tela, para poder determinar la silueta para la prenda.

- Realizar el patrón o el molde que debe ser elaborado acorde al diseño y medidas requeridas para tener una prenda final de calidad.

- Confección de la pieza.

- Probar la prenda al maniquí o el/la modelo para que la prenda sea revisada hasta que el diseñador esté de acuerdo con el resultado final (p.32).

Y finalmente Carrión (2018), cita que, Richard Sorger, en su libro “Principios básicos del diseño de moda”

- Buscar un motivo gestor o inspiración, que es la base para dar dirección al futuro proyecto.

- Mantenerse dinámico al buscar manteniéndose atentos ante los “motivos gestores” para evitar que las ideas se agoten.

- Investigación creativa:
 - Buscar materiales e insumos.
 - Buscar el motivo gestor es decir poder conceptualizar por que esto le brindará continuidad y coherencia a todo el proyecto (p.32).



時間よ

あなたの人生の

貨幣である。

あなたが所有する

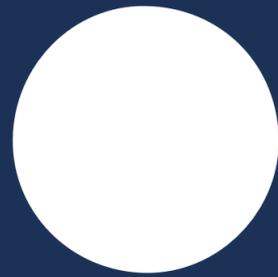
唯一の貨幣であり、

それとどう使うか

決められるのは

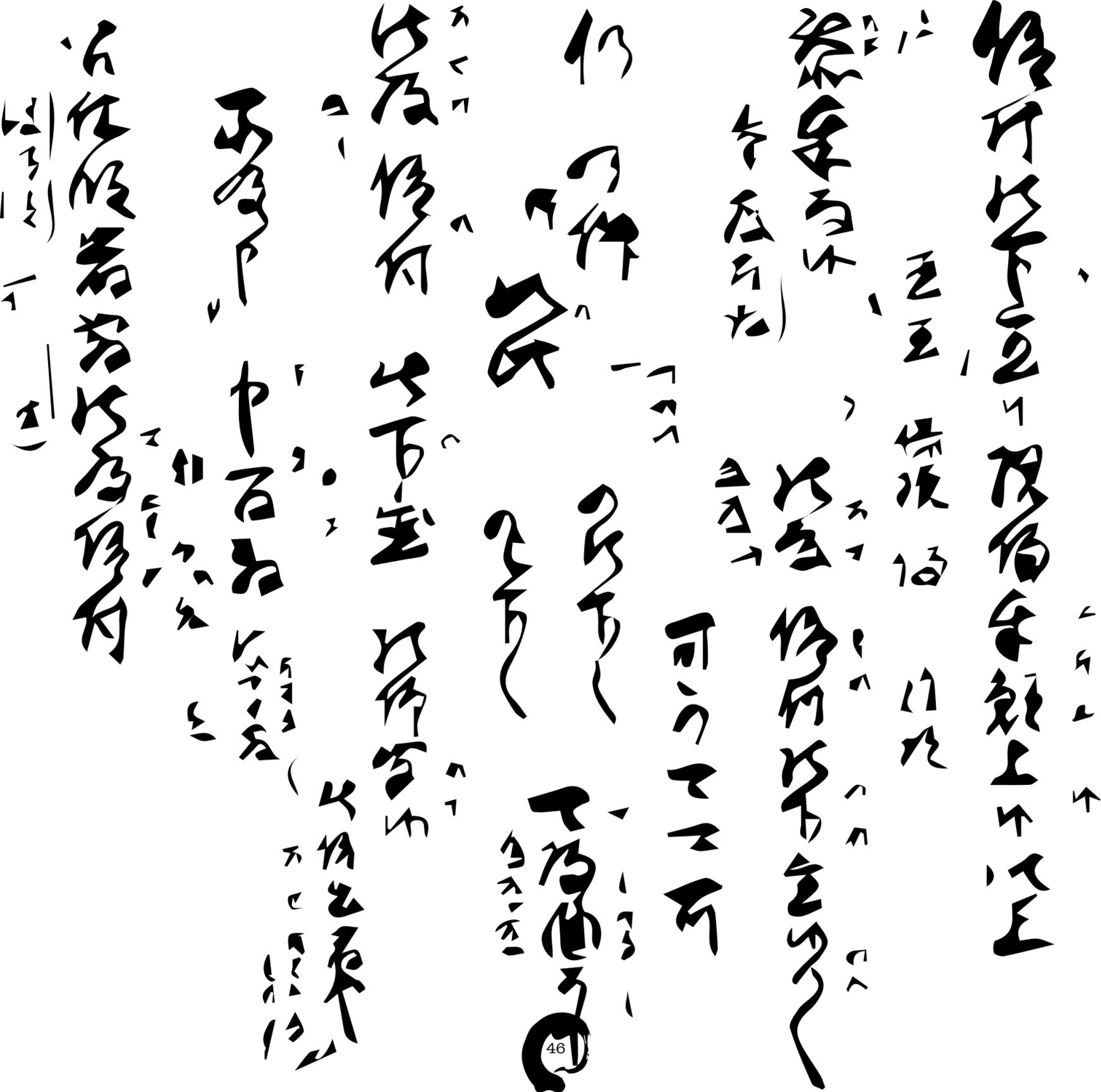
あなただけです。努力の

僕らは団圓
空の下で



Desarrollo





3 . Niveles de complejidad en la construcción.

3.1 ¿Cómo se detectaron? Y ¿Cómo surgieron?.

Los niveles de complejidad en la construcción se detectaron mediante una observación flotante durante los eventos de la ciudad de Cuenca, desde que empezó este fenómeno hace, aproximadamente ocho años. Los trajes fueron realizados con telas brillantes y nada acordes con las necesidades del personaje; uno puede suponer que es por falta de presupuesto o por ‘ser la primera vez’ que realizan este tipo de trajes, pero, cuando el problema persiste, se considerará como casi de estudio. En las entrevistas realizadas en la ciudad de Cuenca, en un evento de cierre de la feria de libros realizado en ágora del Museo Pumapungo, en el año 2018, se hizo una presentación de trajes cosplay como finalización de esta feria; por lo tanto, se entrevistaron algunos cosplayers que participaron en ese evento. Entre ellos, el diseñador, Byron Fajardo (2018), representante de la ciudad de Cuenca, quien, afirma que mientras más presupuesto se tenga es mucho mejor, pues, saldrá más detallado. “Además, una excelente puesta en escena debe impactar a los jueces; para eso, debes tomar en cuenta lo que esté dentro de tus facultades y buscar la manera más llamativa de hacer las cosas” según afirma. Por otro lado, el estudiante de producción, Andre Hugo (2018), afirma que la materialidad para realizar los trajes es muy compleja en su uso, sumado a la limitación de productos en el medio local.

Andrea Vallejo (2018) de la ciudad de Guayaquil, quien estuvo presente en este evento, comenta que las telas económicas usadas en los trajes a un largo plazo pueden generar afecciones a la salud y, sobre todo, no permite la transpiración al momento que se ocupe un traje; se dice que utilizar materiales de buena calidad permite una mejor adaptabilidad al cuerpo.

Se puede decir que los insumos para la elaboración de este trabajo surge a base de una constante observación flotante, participativa y de una comparación de nivel entre cosplayers de otros países que han sido invitados en los eventos a lo largo de estos años. Sin ir muy lejos, los cosplayers ecuatorianos de las ciudades de Quito y Guayaquil cuentan con trajes muy bien logrados; de allí la pregunta ¿cuál es la metodología para su representación? También, hay trajes improvisados con acabados deficientes y con su representación nada acorde al personaje que están interpretando; por lo tanto, la presentación va desde la elección de accesorios como pelucas y maquillaje, hasta la concreción del traje.

Finalmente, para terminar, haré una lista de problemas que se han encontrado gracias a la recopilación de las entrevistas realizadas.

Problemas en la vestimenta		
Problemas	Recomendaciones	
1) Presupuesto	Es importante tenerlo en cuenta cuando vamos a empezar un proyecto <i>cosplay</i> .	La elección congruente de materiales y tecnologías.
2) Materialidad ocupados	o Ver lo que sea de acuerdo al personaje, si es de época que tenga los bordados adecuados, se ocupe terciopelo, etc. Así, respectivamente, con los personajes a representar.	
3) Incomodidad	Con la elección de materiales y el patronaje con sus cortes adecuados para que no moleste a la movilidad del cuerpo; además, poner los mecanismos de cierre en los lugares adecuados y no en la parte de tiro o axilas, etc.	
4) Transpiración	Con elementos como lycra o fibras como el expandex que ayuden en la respiración del cuerpo. También, forrar los materiales que no estiren como cuerinas, latex para que no lastime el cuerpo.	
5) Dificultad al momento de colocarse el traje	Colocar cierres en la parte correcta para poner fácilmente, imanes y velcro.	
6) Dificultad al momento de realizar una presentación	Dejar holguras cerca de las articulaciones; con el uso de materiales rígidos es preferible dejar la forma o hueco para no limitar el movimiento.	
7) Acoso y discriminación	Es mejor ir acompañado de alguien, esto es un problema que afecta a todos los <i>cosplayers</i> .	
8) Armaduras	Es preferible evitar la utilización de materiales pesados como metal.	
9) Estructuras	No ocupar materiales pesados porque genera molestias en cuanto a su uso; buscar alternativas como varillas plásticas u otros materiales que sirvan para esta función.	

Cuadro 5 (autoría propia, 2019).

3.2 Análisis representacional

Hay muchas maneras de representar como vimos en el capítulo anterior; el bagaje de materiales es infinito dentro del mundo cosplay porque no existe una receta o una fórmula mágica para hacer un traje, depende mucho del presupuesto que se destine para el traje, ya que muchas veces se ocupan materiales no convencionales utilizados en el diseño de moda. Cuando observamos un personaje lo primero que nos fijamos es en la cromática, la forma del traje y los detalles que tenga, con esta información se puede empezar a representar haciéndolo lo más fiel posible, de modo que pasar de lo imaginario a lo real es complicado y no siempre se encuentra la misma cromática dentro del medio local; para ello, se sugiere que sea un tono menor de lo que está dibujado, por ejemplo, si es un amarillo encendido es mejor hacerlo un amarillo medio por lo que asegura que no pierda la calidad.



Análisis representacional	
Brillo	Satín Seda stretch Podesua Royal Charmuse
Mate	Scuba Gabardina Torino Gabardina 3001 Casimir
Linós	Microstretch Lino poliéster Lino sintético
Terciopelos	Terciopelo Microsuet Gamusa Gamusilla Gamusa espejo
Superheroes	Lycra jabon Powder EC Lame Cuerina stretch Latex

Cuadro 6. (autoría propia, 2019)

Por otro lado, cuando vemos que un personaje pertenece ambientado o se desarrolla en la dinastía china o de una época 'edo', los trajes ocupan sedas o algodón, en algunos casos, dependiendo del referente histórico que se pueda suponer, eso ayuda mucho al momento de representar. Pero, por cuestiones de presupuesto, se tienen que ver alternativas por lo que ocuparán telas que tenga un alto grado de brillo o satinadas, por ejemplo, satín, imitación de seda con un alto lustre. Asimismo, para la parte de kimonos es mejor las telas de cortina porque se puede hacer uso de la tecnología del sublimado o de la impresión textil, por su composición de alto grado de poliéster; del mismo modo, se adhieren fácilmente y se puede optimizar la cantidad de tela que se necesite. A su vez, es mucho más fácil para la representación de un personaje, ubicarlos en una época en la línea del tiempo, ya que cada época, valga la redundancia, tiene su determinado estilo. No debemos 'perder de vista' cuando trasladamos a un personaje a la realidad, la comodidad y las limitaciones del movimiento que tiene el cuerpo humano, por lo que es importante ocupar telas con coeficiente de elastano que brinde confort.

3.3 Armaduras

Según la Real Academia Española (RAE, 2018), armadura se define como un conjunto de piezas defensivas con que se revestían los combatientes; por lo tanto, es algo que cubre y envuelve ciertas partes del cuerpo que queremos proteger. Como se ha visto en armaduras de la edad medieval, existían partes del cuerpo que estaban descubiertas, las cuales, permitían el movimiento al momento de un combate; de allí que, las personas que dibujan a estos personajes con protecciones en determinadas fracciones del cuerpo, ya consideran las articulaciones y la limitación de movimientos, pero, al momento de su representación es diferente, porque la mayor parte de reglamentos en los concursos cosplay no permiten armaduras de metal u objetos cortopunsantes por motivos de seguridad. Desde este punto de vista tiene mucha im-

portancia los materiales alternativos, según la entrevista realizada por el autor al diseñador, David Acosta, en la ciudad de Ambato, en el evento Anime FFF. Acosta (2018) sugiere la utilización de materiales alternativos tales como: goma eva, cintra, esponja, plástico, PVC para un traje de Stormtrooper, el cual, tuvo un costo de 600 dólares; además sumó a sus materiales fibra de vidrio y materiales reciclados que buscó en la chatarrería, entre ellas, alguna pieza que se pueda adaptar a su traje. Entre otras herramientas que usa para hacer armaduras están:

Dremel manual ⁷	Es una herramienta rotativa ideal para trabajos detallados y finos.	
Dremel	Herramienta rotativa que tiene un disco en forma triangular, la cual, permite un lijado prolijo con un ángulo de 5 grados; además, puede hacer corte y otras funciones.	
Cemento de contacto ⁸	Su composición es de policloropreno y pega casi todo tipo de material como caucho, madera, suelas, parquet, metal etc.	
Pistola de calor	Se utiliza para generar calor en diferentes temperaturas, según se necesite. Este es muy útil cuando se trabaja con EVA o cintra para su termoformado.	
Lijas ⁹	Papel que se adhiere un material abrasivo como polvo de vidrio o esmeril.	

Cuadro 7. (autoría propia, 2019)

También, se describen los materiales más comunes que se utilizan al momento de realizar las armaduras, gracias a la recopilación de información en el evento Anime FFF y la investigación en la página web de KamuiCosplay.com que enseña a usar estos materiales a través de videos y libros:

6 Nombre que tuvo Tokio hasta 1868.

7 Fuente: www.dremel.com

8 Fuente: www.promart.pe

9 Fuente: www.wikipedia.com

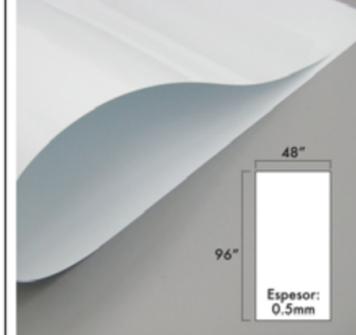
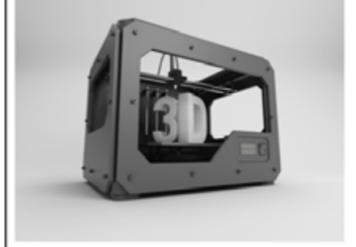
Goma EVA ¹⁰	Material termoplástico que se moldea a altas temperaturas es elaborado a base de etileno y acetato de vinilo (Ethylene Vinyl Acetate)	
Worbla ¹¹	Es un producto no tóxico, es un termoplástico diseñado para artistas que no quieren sacrificar la calidad por su seguridad. Es 100% reciclable y tiene muchas aplicaciones.	
Resinas	Son plásticos termoestables que constituyen la matriz del PRFV, la resina más utilizada es la resina de poliéster, pero también se pueden usar resinas como epoxi, viniléster, etc. Se utilizan 2 tipos de resina de poliéster: Ortoftálica o Isoftálica. Las resinas ortoftálicas son las más usadas por su bajo costo y versatilidad de uso, las isoftálicas tienen mayor resistencia frente a los rayos UV, soportan temperaturas más altas y poseen mejores características de resistencia química. (Leon, 2018)	
Fibra de vidrio MAT	Según Leon (2018) manta compuesta por fibras de vidrio que se prensan o son en aglomerado, es fácil de moldear y tiene menor costo.	

Figura 47. Goma EVA

Figura 48. Worbla

Figura 49. Resinas

Figura 50. Fibra de vidrio

Masilla automotriz ¹²	Se utiliza para sellar una superficie porosa y dejarla totalmente lisa, es apta para materiales como hierro negro, galvanizados, fibra de vidrio, galvanizados, plásticos etc.	
Sintra ¹³	Está compuesto por cloruro de polivinilo (PVC) de célula cerrada moderadamente, es ligero y rígido a la vez, es moldeable al calor.	
PVC	Policloruro de vinilo	
Impresión en 3d ¹⁴	Es una maquina capaz de realizar impresiones en 3 dimensiones con la ayuda del modelado por computadora se puede hacer piezas, maquetas volumétricas	

Cuadro 8. (autoría propia, 2019)

Este es uno de los problemas con mayor afección dentro del mundo cosplay y una de las más complejas en representar, según afirma la diseñadora, Ximena Parra, en la entrevista realizada en el evento Anime FFF en febrero de 2018. Cada persona que representa armaduras verá que la pintura es parte esencial en el acabado final para cada pieza.

10 Fuente: www.materialematerialidades.es

11 Fuente: www.worbla.com

12 Fuente: www.construyecuador.com

13 Fuente: www.heling.com.ar

14 Fuente: www.ecured.cu

3.4 Volúmenes.

Según Vompesta (2015) el volumen lo define como “la cantidad de espacio ocupada por un objeto tridimensional o por una zona de espacio b: la capacidad de esa zona o recipiente c: cantidad” (p.10). El cuerpo humano tiene tres dimensiones, como menciona Lagos Egri (2009); por su parte, los diseñadores se encargan de hacer siluetas que alteran la forma original del cuerpo, las cuales, se enfatiza en algunas áreas; otras, las ocultan, por ejemplo, remarcar la cintura como lo hacía Dior en los años 50 o crear una forma triangular en los hombros como fue la silueta de los años 70, la cual, mostraba una mujer dominante, según se encontró el libro de Lehnert (2000). Esta problemática fue hallada en las entrevistas realizadas en la investigación de campo a los diferentes eventos que mencionamos con anterioridad; en esta se mostró que la mayoría de los cosplayers tienen dificultad al momento de realizar un volumen en un traje, por ejemplo, el vuelo de una falda, el ancho de una manga, etc. Se desconocen los tipos de entretelas que brindan rigidez para ciertos tejidos elásticos o que no tengan cuerpo como son textiles de mayor grosor; por otro lado, la utilización de crinolinas de diferentes espesores da ciertos efectos, tales como mayor o menor volumen.



Figura 54. Catrina del libro de la vida, cosplay

En una conversación con una cosplayer de la ciudad de Quito en el evento Festival Japonés Centenario (2018) que es representante de las lolis en Ecuador, comentaba que para lograr un efecto de ‘mayor volumen’ en las faldas es necesario doblar el ancho que necesitamos; por ejemplo, si queremos algo de 10 cm, tenemos que cortar la crinolina de 20 cm + costuras, doblarla por la mitad y hacer pliegues; este doblés ayuda a tener más cuerpo. Por otro lado, la cosplayer que fue jurado de este evento hizo un traje de la princesa Zelda; este tenía una forma cónica en la parte inferior y lo logró con seis tipos diferentes de crinolinas, por lo que resulta novedoso ver las soluciones que proponen los cosplayers para cada traje. Además, otra opción es ocupar varillas plásticas de diferentes grosores para lograr formas interesantes en esta vestimenta.

3.5 Estructuras.

Dentro del cosplay es muy común que ciertos personajes tengan elementos como alas; un ejemplo es el personaje de Chica Halcón o Hawkgirl o cola, como Ahri KDA del videojuego LOL; personajes que son muy altos, por lo tanto, es inevitable la utilización de zancos o, también, cuando se da la personificación de animales o Furry en la que se debe modificar la estructura de la pierna para dar el efecto logrado.



Figura 54. Alas

Figura 55. Pestañas de un animal



Figura 56. Hawkgirl

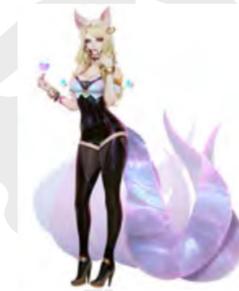


Figura 57. Ahri LOL

15 Personajes con cabello largo con coletas, faldas anchas, simulación de las niñas pequeñas.

3.6 Materiales

Hay un espectro grande de materiales que se ocupan dentro de un traje cosplay ya que no hay un límite de cuántas técnicas se puede ocupar en cada uno de ellos, por lo tanto, considero que es la experiencia que se gana al realizarlos. De allí que, es importante reconocer que cada persona tiene una manera diferente de representar y el estilo tiene un rol fundamental al momento de cumplir con una buena representación. Como mencionaba en la entrevista realizada al diseñador David Acosta (2019), se evidenció que tiene problemas al momento de encontrar materiales oportunos para su representación y, en cuanto a la calidad de detalles que tenga el traje, es muy difícil saber cuál es la escala que tiene porque, es fácil dibujar a un personaje, pero, se vuelve un problema la búsqueda del material ‘adecuado’; sin embargo, esto es relativo, porque, como lo dijo el mismo diseñador, muchas veces los materiales reciclados se vuelven una alternativa en los atuendos. En la siguiente tabla se mostrarán los materiales que más se usan en determinados estilos de vestuario.

Universo de vestuario	Telas	Insumos y tecnologías
Superheroes	Lycras Lamé Kiana Scuba Vioto Cuerinas	Fusionable mediano Impresión textil
Época	Terciopelo Gamusa Gamusilla Espejo Microsuet Royal Crepe carolina herrera Microstresh Lino flame	Encajes de todo tamaño Botones forrados Cadenas Bordados industrial o manual
Fantasia	Seda satinada Chifón Lame con lentejuela Lentejuelas de diferente tamaño	Hojas de plástico Flores cortadas a laser Escarcha
Futurismo	Lame Cuerina stresh Plástico	Impresión textil Sublimación Patchwork
Kimonos	Royal Satin Crepe satinado Charmuse Seda satinada Podesua Tafetan	Impresión textil sobre tela royal o cualquier tela de cortina queda perfecto para los kimonos.
Escolar	Gabardina Torino Gabardina Stresh Aruba Minimat Crepe monaco Isabela (camisa)	

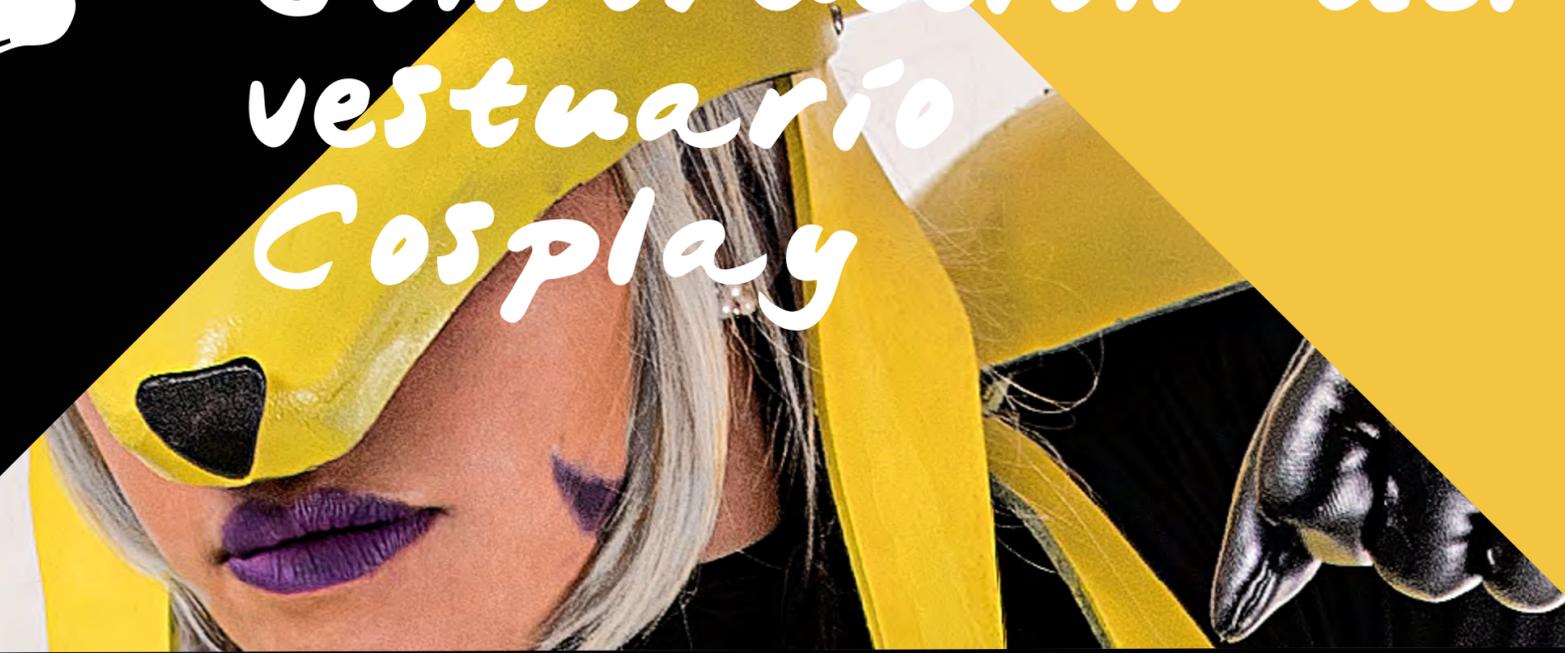
Cuadro 9. (autoría propia, 2019)

時間よ
あなたの人生の
貨物である。
あなたが所有する
唯一の貨物であり、
それをどう使うか
決められるのは
あなただけだ。



04

De lo ficticio a
lo real:
Construcción del
vestuario
Cosplay

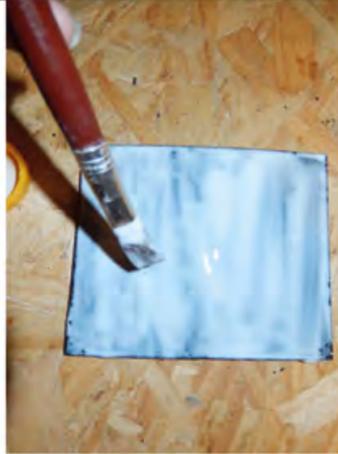




4 De lo ficticio a lo real: Construcción del vestuario Cosplay

4.1 Experimentación

Empezamos a experimentar con los materiales que conforman las armaduras, gracias a los resultados obtenidos en la investigación de campo, veremos los resultados óptimos al momento de elaborar una armadura

Experimentación	
Proceso	Fotografías
<p>1) Se cortan cuadrados de 10 x 10 cm de goma EVA (Figura 1)</p> <p>2) Se da una capa de pegamento blanco en cada una de ellas, dejar secar hasta que este transparente (figura 2 y 3)</p>	  <p>Figura 59. Autoría propia, 2019</p> <p>Figura 60. Autoría propia, 2019</p>
<p>3) Repetir el paso 2 si es necesario</p> <p>4) Cortar cuadrados de 10 x 10 cm en la plancha de fibra de vidrio, además de cuadraditos pequeños de cualquier tamaño (Figura 4)</p>	  <p>Figura 61. Autoría propia, 2019</p> <p>Figura 62. Autoría propia, 2019</p>

Experimentación	
Proceso	Fotografías
<p>5) Se prepara la resina con su respectivo catalizador, trabajar rápido porque tenemos 5 min hasta que se seque completamente (Figura 5)</p> <p>6) Colocar la fibra de vidrio sobre un cuadradito de fibra de goma eva y sobre ellas aplicar la resina con una brocha hasta que esté completamente mojado el aglomerado de la fibra (figura 6)</p>	  <p>Figura 63. Autoría propia, 2019</p> <p>Figura 64. Autoría propia, 2019</p>
<p>7) Esperar que este completamente seco aproximadamente de 10 - 30 min (Figura 7)</p> <p>8) Aplicar la resina sobrante sobre otro cuadrado de goma EVA (Figura 8)</p>	  <p>Figura 65. Autoría propia, 2019</p> <p>Figura 66. Autoría propia, 2019</p>

Experimentación	
Proceso	Fotografías
<p>9) Preparae un molde que vamos a ocupar y cubriilo con plastico de embalar(Figura 9)</p> <p>10) Colocar los cuadrados mas pequeños de fibra de vidrio e ir aplicando la resina hasta cubrirlos completamente. Repetir este proceso hasta que haya cubierto toda la silueta. (figura 10)</p>	  <p>Figura 67. Autoría propia, 2019</p> <p>Figura 68. Autoría propia, 2019</p>
<p>11) Finalmente se lijará hasta quitar todas las asperesas y partes filosas (Figura 11)</p> <p>12) Repetir el paso 10 y 11 si es necesario.</p>	 <p>Figura 69. Autoría propia, 2019</p>

Experimentación	
Proceso	Fotografías
<p>13) Repetir el paso 8, esperar su secado y aplicar otra capa.</p> <p>14) Preparar la masilla Automotriz, se tiene de 5 a 10 min hasta que se seque. (Figura 12 y 13)</p>	  <p>Figura 70. Autoría propia, 2019</p> <p>Figura 71. Autoría propia, 2019</p>
<p>15) Aplicar con una espátula sobre toda la superficie de la goma EVA (Figura 14)</p> <p>16) Esperar su secado, aproximadamente 10 - 20 min, repetir el paso 10 y 11 (Figura 15)</p>	  <p>Figura 72. Autoría propia, 2019</p> <p>Figura 73. Autoría propia, 2019</p>

Experimentación	
Resultado final	
 <p>Figura 74. Autoría propia, 2019</p>	 <p>Figura 75. Autoría propia, 2019</p>
<p>Fue sacado de un molde elaborado con fibra de vidrio y sobre esto se colocó masilla automotriz; se lijó hasta obtener el resultado de la fotografía.</p>	

Experimentación

Resultado final



Figura 76. Autoría propia, 2019

Primera capa de fibra de vidrio sobre goma EVA



Figura 77. Autoría propia, 2019

Goma EVA termo formada, acoplándole a un molde circular para obtener la forma.

Experimentación

Resultado final

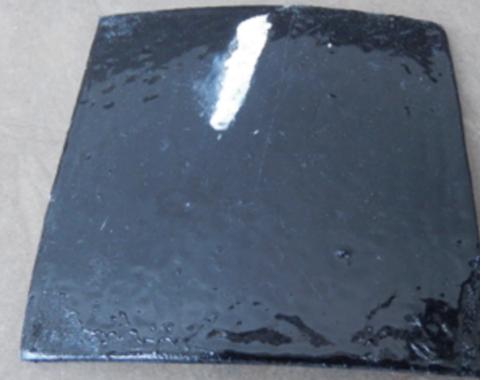


Figura 78. Autoría propia, 2019

Primera capa de fibra de resina sobre goma EVA.



Figura 79. Autoría propia, 2019

Molde obtenido de una esfera de espuma flex, cubierto con fibra de vidrio con su respectiva resina y lijado para obtener un acabado prolijo.

Experimentación

Resultado final



Figura 80. Autoría propia, 2019

Fibra de vidrio con resina, sin lijar.



Figura 81. Autoría propia, 2019

Goma EVA recubierta por una capa de masilla automotriz lijada y otra de fibra de vidrio lijada con lija de agua.

Experimentación

Resultado final



Figura 82. Autoría propia, 2019



Figura 83. Autoría propia, 2019

Molde extraído de fibra de vidrio con su resina, cubierto por una capa de masilla y lijado con una lija de agua

Experimentación

Resultado final

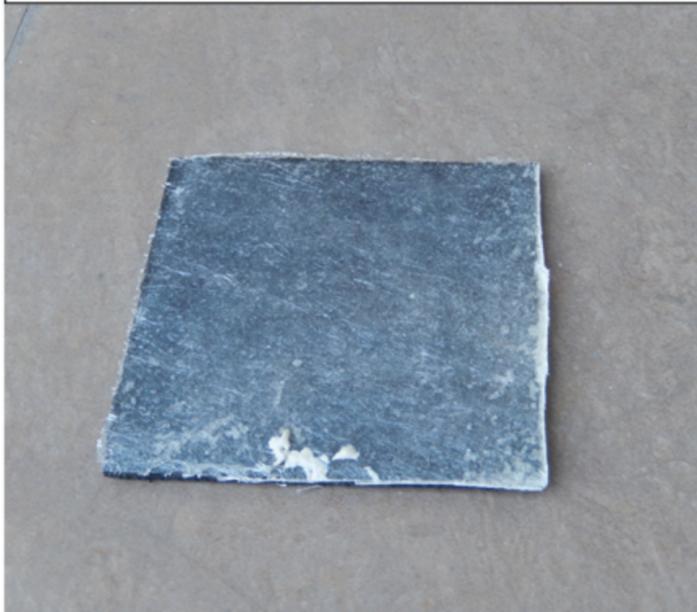


Figura 84. Autoría propia, 2019

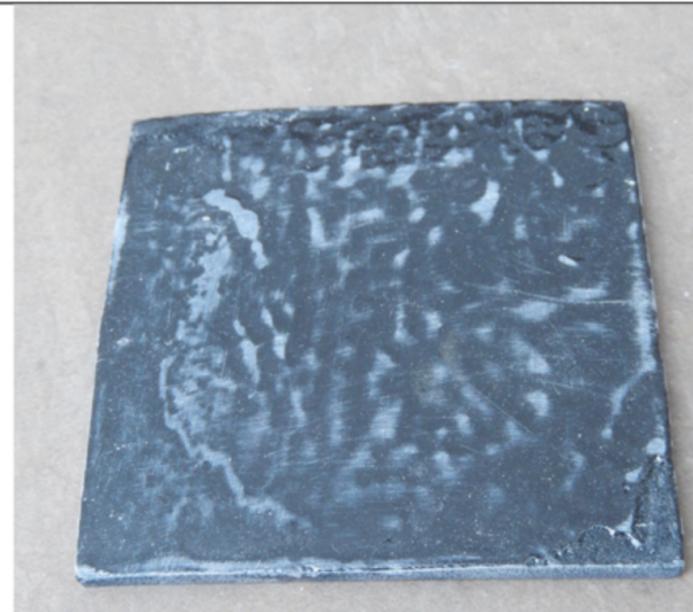


Figura 85. Autoría propia, 2019

segunda capa de fibra de vidrio sobre goma EVA.

Segunda capa de resina sobre goma EVA.

Experimentación

Resultado final



Figura 86. Autoría propia, 2019



Figura 87. Autoría propia, 2019

Goma EVA recubierta por una capa de masilla automotriz, se lijó y se aplicó nuevamente la masilla para cubrir imperfecciones. Finalmente se pasó una lija de agua hasta que quede totalmente liza.

Goma EVA recubierta por una capa de masilla automotriz, se lijó y se cubrió parte de sus imperfecciones para ver su resultado.

4.2 Análisis de los personajes

Gracias a la experimentación daremos los siguientes consejos:

- Ocupar la fibra de vidrio con guantes muy anchos ya que las virutas se incrustan en la piel y lastiman; además, utilizar mascarilla en todo momento por los gases que emana su resina.
- Hay que trabajar apresuradamente sino la resina se seca rápido y se empieza a hacer gelatinosa; lo óptimo es que esté totalmente líquido, cuanto esto suceda es mejor limpiar y volver a preparar la resina.
- Es recomendable ocupar una brocha ancha para que se esparza más rápido el producto.
- Cuanto mayor número de cuadrados pequeños se coloca, se vuelve muy resistente y es más complicado para desmoldar; y, si se tiene que cortar con una tijera para darle una forma en específico, se hace difícil.
- Cuando se coloque el plástico de embalaje, lo recomendable es que esté totalmente liso porque al desmoldar se queda con la textura del plástico en su interior, en consecuencia, puede pasar lo mismo en los moldes si no se tiene la superficie totalmente lisa.
- Cuando aplicamos la primera capa de resina en la goma EVA al ser un material flexible, se partió. Al aplicar la segunda capa se volvió un poco más resistente, pero, de igual manera, hay que tener cuidado que no se parta. Lo mejor es colocarlo en la parte interna de la armadura con unos pedacitos de fibra de vidrio.

- Es mejor ocupar la fibra de vidrio para darle una capa y para recubrirla dándole un acabado, por lo tanto, se coloca la masilla automotriz.
- La masilla automotriz debe prepararse correctamente porque la primera vez que no se mezcla en las proporciones adecuadas el catalizador, se tarda en secar y se vuelve porosa. Hay que trabajar rápidamente porque tarda de 5 a 10 minutos en secarse; es mejor trabajar con una espátula y, al finalizar, limpiarla porque, luego, no hay como reutilizarla.
- Al momento de lijar la masilla plástica hay que usar mascarilla y ropa que se pueda manchar sin ningún problema. Para empezar, es recomendable hacerlo con lijas de 100 hasta quitar todos los grumos que pudo haber quedado; luego, se ocupa lijas de agua como, por ejemplo, de 180 a 200 para dejarla suave y, en las partes que hayan quedado huecos del anterior lijado, se los rellena con más masilla. Se repiten los pasos de lijado hasta que quede totalmente lisa la superficie.
- Es recomendable solo ocupar fibra de vidrio con masilla automotriz o goma EVA con masilla automotriz, porque la combinación de las tres hace que la pieza se vuelva pesada.
- El termo formado en la goma EVA es recomendable no hacerlo a una temperatura alta porque se derrite, es mejor, hacerlo de poco a poco hasta obtener la forma porque se vuelve más fácil manipularla.
- Por lo tanto, trabajar con fibra de vidrio o masilla es un trabajo muy elaborado que puede tomar meses para terminar una pieza; se recomienda trabajar con mucho tiempo de anticipación.

PERSONAJE:	HATSUNE MIKU	DIMENSIÓN FISIOLÓGICA	DIMENSIÓN SOCIOLÓGICA	DIMENSIÓN PSICOLÓGICA
 <p>Figura 88. Hatsune Miku</p>		<ol style="list-style-type: none"> Mujer 16 años 1.60cm Cabello color turquesa, 2 coletas largas de 1,40 m, ojos agua marina o turquesa, tes blanca Postura exagerada ya que es un I-DOL Su apariencia siempre debe ser impecable porque este tipo de personajes no pueden meterse en problemas ya que deben ser lo más "perfectos" posibles, es de contextura delgada Tiene personalidad múltiple ya que es un programa y actúa dependiendo de las canciones que interprete. 	<ol style="list-style-type: none"> Clase: Alta En su ocupación ella es cantante y bailarina de un grupo llamado Vocaloid, es lo más parecido a una cantante súper estrella de Japón Tiene más de 100 hermanos pero los conoce solo a 10 Es japonesa Es la líder de la banda de Vocaloid Se dedica a cantar ya que eso ama y le apasiona 	<ol style="list-style-type: none"> Como es un modelo "perfecto" no puede tener escándalos de ninguna clase, es la condición de ser I-DOL en Japón, pero su personalidad varía en cada canción que interpreta por lo cual no siempre es estable, depende del punto de vista que se le mire. En cuanto a su temperamento es tranquilo y alegre la mayor parte del tiempo
<p>Historia: Es la promotora del programa de sintetizador de voz en su carta entrega. Es una diva virtual que se ha convertido en un fenómeno en Japón, tiene varios hermanos, son 10 los principales. Su nombre es Hatsune (primera voz) Miku (futuro)</p>				

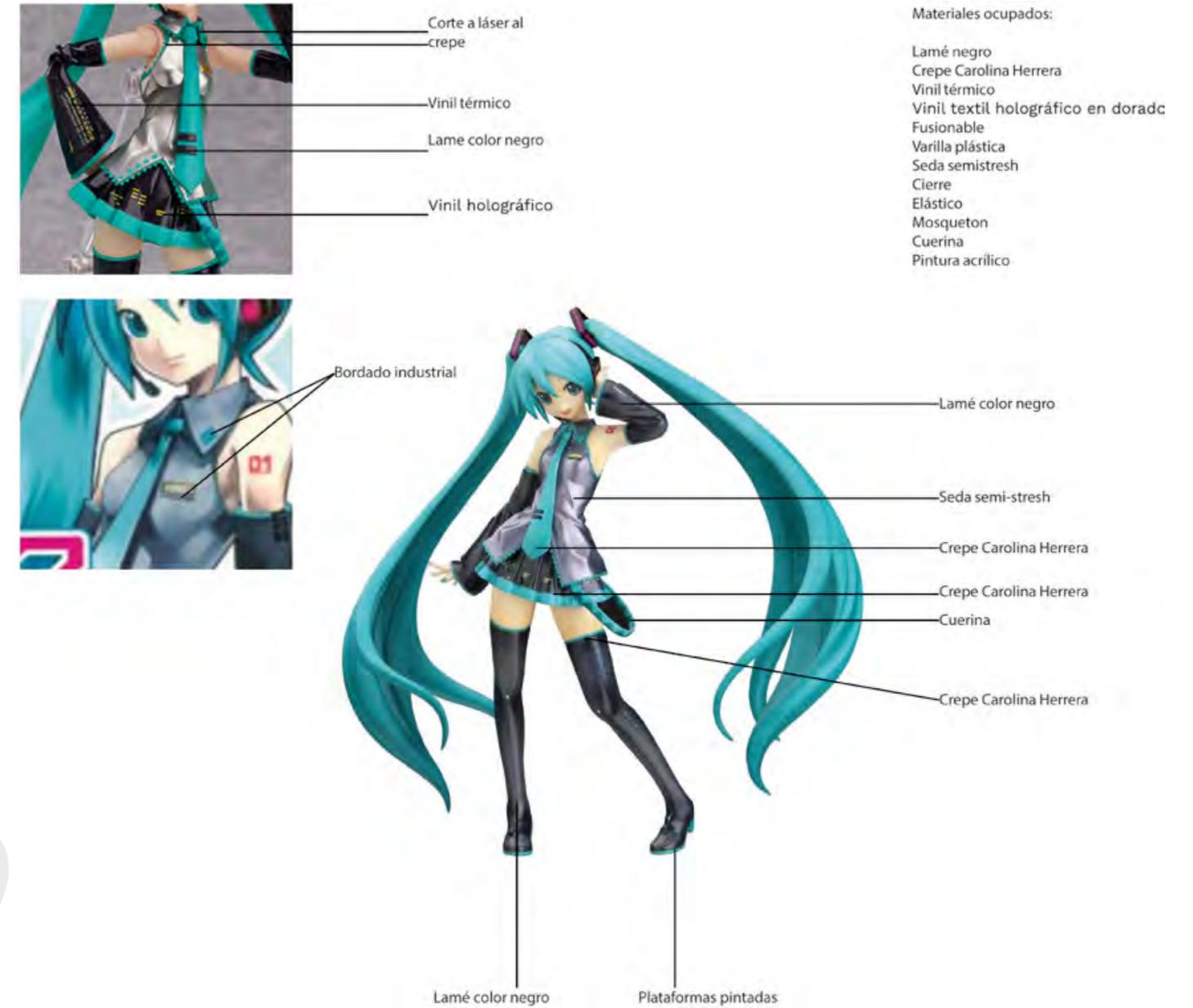
PERSONAJE:	CIEL PHANTOMHIVE	DIMENSIÓN FISIOLÓGICA	DIMENSIÓN SOCIOLÓGICA	DIMENSIÓN PSICOLÓGICA
		<ol style="list-style-type: none"> 1) Hombre 2) 16 años 3) 1.60cm 4) Cabello azul grisáceo, ojos azules y en el izquierdo tiene el símbolo del contrato con Sebastian. 5) Postura: erguido, siempre en control, emana poder. 6) Su apariencia debe ser impecable, como conde debe dar una imagen de prestigio y poder, ocupa trajes de gama en azules y negro ya que es símbolo de su familia. 7) Tiene personalidad difícil, ya que nada que este bien realizado lo complace, 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Clase: Alta 2) Dirige la fabrica de la familia y esta al tanto de que no le timen por su edad, es muy inteligente, es sirviente fiel de la Reina de Inglaterra, resuelve misterios en su tiempo libre junto con su mayordomo que se encarga de la limpieza de su mansión y del trabajo "sucio" 3) Tiene tutores que le ayudan con la enseñanza en su mansión. 4) Sus padres fallecieron a corta edad, gracias a un incendio en la mansión, es huérfano. Tiene una tía pero no le quiere tanto como digamos, es el primer enemigo que enfrenta 5) Es Inglés 6) Vive en Inglaterra, es detective, es amado y odiado por muchas personas 7) Le encantan los juegos de mesa como el ajedrez o juegos que haya inventado su compañía 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Tiene una prome tida llamada Elizabeth, aun no han tenido relaciones, esperan hasta cierta edad para con traer matrimonio 2) Quiere probar al resto que es de las mejores familias de Inglaterra. 3) Quiere atrapar al responsable de la desgracia de su familia así como acabar con la secta que lo secuestró 4) Es arrogante, pe tulante, con las demás personas al principio puede caer "mal" pero es realmente agradable cuando lo conoces a profundidad 5) Le gusta quo todo esté ordenado, es claustrofóbico, quiere las cosas a su manera. 6) Es sociable en una reunión pero es bastante solitario 7) Es fanático del té, sabe identificarlos según su aroma, es una persona muy inteligente e intuitiva.
Figura 89. Ciel Phantomhive				
Historia:				
<p>Es un conde, ya que su familia murió cuando tenía 8 años de edad a manos de los mercenarios y fue entregado a una secta, donde fue torturado y abusado; hasta que cierto día hizo un pacto con un demonio que se interesó de su alma. El fruto de su contrato tiene en el ojo derecho con una marca de estrella. Este demonio se convirtió en su mayordomo llamado Sebastian Michaels. Phantomhive es una empresa que se dedica a la creación de juguetes, al regreso de Ciel toma el liderazgo además de la reputación de la familia por tanto la reina le nombra su guardián, ella le encomienda que empiece a resolver misterios a lo largo de la serie.</p>				

PERSONAJE:	SAKURA KINOMOTO	DIMENSIÓN FISIOLÓGICA	DIMENSIÓN SOCIOLÓGICA	DIMENSIÓN PSICOLÓGICA
		<ol style="list-style-type: none"> 1) Mujer 2) 10 años 3) 1.55 cm 4) Cabello color castaño en las primeras temporadas, luego se fue aclarando en la ultima tiene rubio por su semejanza con el anime llamado Tsubasa Chornicle el cual quieren hacer una conexión, ojos verdes, tes clara 5) Algo tímida, pero es una niña normal. 6) Es delgada, siempre anda impecable 7) Es distraída y torpe en sus movimientos. 8) Tiene la magia en las venas por ser la descendiente del mago Clow 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Clase: media 2) Estudiante de primaria de la escuela de Tomoeda, es estudiante promedio, es mala en matemáticas y en música, ama la materia de deportes 3) Tiene un papa que trabaja dando clase de arqueología en la Universidad Publica de Tomoeda, un hermano mayor que asiste a la secundaria Tomoeda además puede ver fantasmas o espíritus, su mamá falleció cuando tenía 3 años de edad. 4) Reza una vez al año en el templo para pedir fortuna y buenos deseos 5) Participa en el club de porristas de su escuela, participa en maratones que hacen en su semana del estudiante 6) Ama ir en patines de una línea a la escuela, le gusta todo lo que tenga que ver con alguna actividad física, ama nadar, actualmente es recolectora de cartas clow 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Le gusta el mejor amigo de su hermano llamado Yukito Sukishiro, no le gusta hacer daño a la gente y protege a sus seres queridos con su vida 2) Su temperamento es ser siempre alegre y energética, se pone un poco triste cuando se acuerda de su mama, es carismática, distraída y optimista 3) Es valiente según sea la situación, es temeraria. 4) le tiene miedo a los fantasmas o cosas que no tengan formas
Figura 90. Sakura Card				
Historia:				
<p>Es una joven que cursa el 5to año de primaria de la secundaria Tomoeda. Su papa es arqueólogo y su mamá murió cuando tenía 3 años de edad. Un día en su sótano encontró un libro mágico, que al abrirlo se esparcieron las 52 cartas de un mago llamado Clow, se encontró con un guardián que salió de ese libro llamado Kerveros. El le dijo que reuniera las cartas que fueron esparcidas con la ayuda de un báculo mágico. Así empezó la aventura junto a su mejor amiga llamada Tomoyo Daidouji quien confecciona su vestuario. Ella es la hija de este poderoso mago ya que posteriormente se encontrará con su reencarnación a lo largo de la serie</p>				

PERSONAJE:	SAKUYAMON	DIMENSIÓN FISIOLÓGICA	DIMENSIÓN SOCIOLÓGICA	DIMENSIÓN PSICOLÓGICA
	<p>1) Mujer</p> <p>2) Cabello color blanco partido en 2 coletas como tiene las sacerdotizas (miko), tes clara ojos color negro</p> <p>3) Su postura es siempre en ataque para la pelea, es una Diosa</p> <p>4) Tiene un casco en forma de zorro, tambien del dios Anubis, posee simbolos del ying-yang en todo su traje.</p> <p>5) posee poderes de ataque magicos basados en las flores de cerezo (sakura) por la diosa que fue inspirada</p>	<p>1) Digimon de tipo sacerdotisa humanoide y semidiosa.</p> <p>2) Pelea para proteger el Digimundo</p> <p>3) Es una deidad.</p> <p>4) Es de la familia de los kuybi (zorros de 9 nueve colas)</p> <p>Tiene 4 cilindros que salen sus 4 zorros acompañantes que sirven de ataque o defensa</p>	<p>1) Odia la derriota, quiere ser fuerte junto con sus camaradas</p> <p>2) Es seria y distante, pero cuando abre su corazón es muy calida</p> <p>3) Es valiente y alegre.</p>	
<p>Figura 91. Sakuyamon</p> <p>Historia:</p> <p>Es la evolución de Renamon, de la serie de digimón Tamers, es una diosa sacerdotiza que se basa de la princesa Konohana no Sakuya encontrada en la mitología Japonesa, Es una fusión junto con su compañera Tamer, Rika, la cual aumentan su poder para luchar contra el digimon mas poderoso de la serie y salvar el Digimundo ademas de el mundo real.</p>				



4.3. Elección de materiales



HATSUNE MIKU



Justificación:

Lamé: su característica es el brillo, como este personaje representa al futurismo al ser una Diva virtual o un I- Doll. Este material es Stresh lo cual nos da una ventaja para que se adapte al cuer-po. Al ser un material de plástico genera calor al rozar en ciertas partes del cuerpo y la sugerencia es no colocarla en la parte de axilas, ingle, codos o rodillas salvo que sea con un forro de tela lycra que permita la transpiración o hacerle una abertura en estas partes.

Crepé Carolina Herrera: al ser un uniforme escolar la mejor opción era ocupar esta tela, además de la ventaja que evita pliegues con facilidad. Aprovechamos estas cualidades y se realizó corte a laser para los detalles de los triángulos que tiene en todo el contorno de la blusa, además de evi-tar que se desprendan los hilos con facilidad. Se ocupó para fabricar la corbata, detalle del ruedo de la falda y sesgo colocado en mangas y bastas.

Vinil textil holográfico: se colocó sobre el lamé negro resaltando los símbolos de los niveles de la música que se encuentran en la falda además de los detalles ubicados en las mangas.

Fusionable: se utilizó para darle estructura a las mangas ya que la tela era muy suelta, consiguien-do el volúmen cónico deseado.

Varilla plástica: Además del fusionable se colocó en el sesgo de la manga para mantener aún más su forma y no la pierda fácilmente.

Seda semi-stresh: Como el personaje tiene un destello en su blusa, al principio se pensó en ocupar lamé en color plateado, pero como se mencionó con anterioridad, no hubiera permitido la transpi-ración además de hacerlo con una sensación sofocante. Por lo tanto para hacerlo más cómodo al atuendo se ocupó esta tela.

Bordado industrial: se bordó los símbolos de correo o Email con hilo turquesa, las letras de la banda "vocaloid" y el rectángulo para darle un toque escolar ya que el personaje es una adoles-cente de 16 años.

Cuerina: Se realizó el cinturón con cuerina negra como base, para darle rigidez y sobre él se ocupó otra cuerina, en la que se pintó con acrílico turquesa para luego, cortarla en triángulos asemejando el patón original.

Recomendación

Se podría representar en otro tipo de telas como: satín, seda stresh, podesua. Pero la calidad visual no va a ser la deseada.

En vez de utilizar este lino, se puede ocupar hasta minimat o aruba pero se arrugará fácilmen-te, como otra opción de la tecnología, sustituyendo al vinil se puede sublimar la tela, hacer serigrafía y hasta impresión textil tomando como base otra tela que sea distinta al lamé, siendo esta, de mayor rigidez y con un porcentaje alto de poliéster si vamos a ocupar máquinas para que traspase mediante calor en la tela.

El alambre es una buena sustitución de la varilla plástica pero dependiendo su grosor puede deformarse con facilidad o se convierte en un elemento muy pesado para la interpretación en este caso este personaje hace una coreografía.

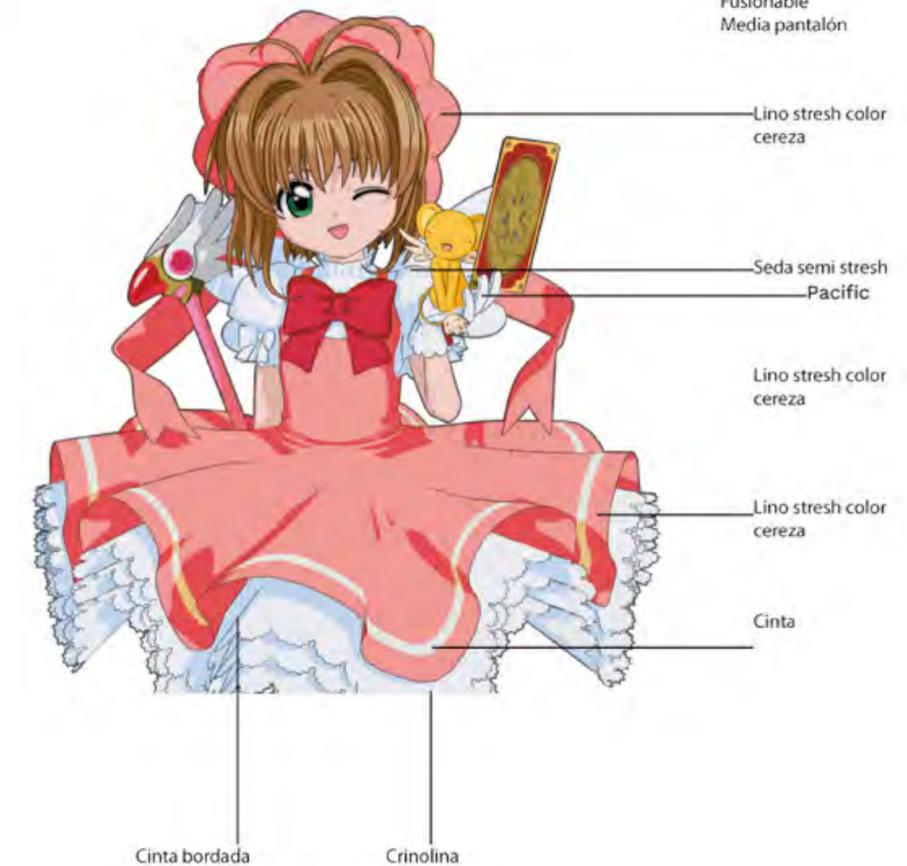
Otra opción en vez del fusionable y la tela, se resuelve de goma EVA o foami pero nuevamente se vuelve incómodo. Así mismo estos volúmenes cónicos para evitar el poner mucha tecnología se puede imprimir con el motivo y unir la pieza pero, el brillo en este personaje lo más característico, recordemos que es un holograma.

Finalmente para la blusa se puede ocupar telas como tafetán, sedas de mayor grosor, satín, etc. La representación de este es muy variada con las telas que tenemos en el mercado, o en ultimo casó para evitar los bordados se podría nuevamente imprimir la blusa y unir las piezas.



Materiales ocupados:

Lino stresh color cereza
Seda semi-stresh color blanco
Seda stresh color rojo
Encaje de algodón
Encaje de poliéster
Cinta color blanco
Cinta bordada color blanco
Organza
Crinolina
Nylon
Pacific
Goma EVA
Broche a presión
Fusionable
Media pantalón



Justificación:

Lino Stresh color cereza: se ocupó este material para que se vea elegante además de que sea cómodo permitiendo el movimiento con un correcto ajuste. Estamos personificando a una niña por tanto se tiene que reflejar la ternura o lo "adorable". Por otro lado se fusionó con entretela gruesa para conseguir el efecto del sombrero y el lazo que esté más estable.

Seda semi-stresh color blanco: Al tener un ligero lustre lo hace elegante, reflejando la personalidad chispeante del personaje, dándole ese plus de "lindura"

Seda stresh color rojo: se utilizó entretela para fusionarla porque la tela al ser un poco suelta y stresh, carecía de cuerpo, este material, compensa esa característica además se ocupó para la parte de listones ya sea desde el más grande al más pequeño.

Organza: para este tipo de trajes se necesita volumen y este material es perfecto para lograr ese efecto, se hizo un Petticoat con cinta raso para que aporte al volumen de la falda. Además se ocupó como forro para la falda y en su extremo final se colocó la cinta bordada color blanco

Crinolina: Este material es rígido y ayuda a generar aún más volumen que otros materiales por lo cual también gana peso, este se ocupó doblado ayudando a que crezca la amplitud del vuelo de la falda, como el personaje es una "loli" siempre están con volúmenes exagerados en sus faldas lo cual este material ayuda mucho al personaje.

Pacífic: se ocupó este material para los guantes, como la tela contiene elastano en su composición es cómoda y se adapta a cualquier grosor de mano, se utilizó otro material para representarlo y no funcionó por su limitación al momento colocarse el guante.

Recomendación

Para la blusa generalmente ocupan cualquier tipo de tela, es mejor que tenga un poco de lustre para que resalte más y se vea delicado y femenino.

El vestido no es rojo, ni rojo cereza que mucha gente lo confunde es rosado cerezo el color real con cinta blanca y no amarilla ni dorada como muchos trajes los representan, en su espalda puede ser sutil y delicado el detalle ya que representamos a una niña.

Es mejor ocupar colores brillantes para los detalles ya que resaltan más y llaman la atención del espectador y sobre un reflector es mucho mejor el efecto.

La crinolina es recomendable no darle tantas capas o ver otro material como varillas para crear la estructura de la falda

Las alas es mejor ocupar materiales duros como cartón con engrudo para fabricar las alas ya que es la mejor manera y para sujetarlos puede ser con estructura dentro del vestido, botones a presión o velcro.



Materiales ocupados:

Lino microstresh
Microsuet negro
Indú color crudo
Encaje de poliester
Lino sintético
Bramante
Entretela negro
Goma EVA
Cinta de 3cm blanca
Cinta de 1.5 cm Azul
Sesgo negro
Cinta de organza
Botón forrado
Botón
Cadena

Justificación:

Lino microstresh: se utilizó en la mayor parte del traje como saco y pantalón, además representa a la época de 1800, en ella, los tejidos que ocupaban era el Lino, seda, entre otros. Por lo tanto ocupé este lino para darle ese ambiente. Al ser un miembro de la realeza el color azul es importante en estos años ya que emana poder y lealtad según nos comentaba en el capítulo anterior. Finalmente se fusionó con entretela para darle estructura al momento de realizar los pliegues.

Microsuet negro: se ocupó en la parte de la solapa del saco y los detalles en sus mangas y dobla-dillos, al ser una tela rígida ayuda a que no se resbale al momento de coser, es una simulación del terciopelo al tener su textura táctil y así mismo era uno de los tejidos que se ocupaban en esta época, como al ser un conde le da su estatus.

Indú color crudo: Por su textura arrugada y su color es perfecto para realizar darle énfasis que es algo antiguo o desgastado, además esta tela más el encaje formaron el pañuelo que va en su cuello dándole prestigio y arrogancia al personaje como deseamos, el color ayuda mucho porque en realidad era "blanco" pero no le daba el mismo efecto de época que se necesita.

Lino sintético: este se ocupó para el chaleco y esta tela no tiene lustre lo cual es perfecto para darle este toque, dándole un detalle de botones forrados.

Bramante: al ser un tejido plano tiene esa textura de trama y urdimbre imitando al lino, por tanto se colocó como forro además del color disponible en el mercado fue perfecto para este personaje ya que la gama de azules es símbolo de esta familia. Por otro lado es abrigada y cómoda al momento de utilizar.

Sombrero: para darle estructura se realizó en goma EVA forrado con tela y decorado con cintas blanca de 3cm y azul marino de 1,5cm, además de formar las flores con cinta de organza.

Recomendación

La tela alternativa en vez del lino es el terciopelo pero es mejor ocupar el no stretch ya que es difícil trabajar con este material.

En vez del indú crudo se hubiera ocupado cualquier tela de camisa o de tejido plano, no hubiera dado el mismo efecto ya que las arrugas propias del material es una característica importante.

Para el forro del saco, la alternativa es ocupar carola o kiana pero no le daría el mismo efecto y bajaría de calidad, ya que el lustre no controlado hace una representación deficiente.



Justificación:

Goma EVA: al ser una armadura y tener elementos rígidos es recomendable ocupar este material, porque es fácil de moldear con calor, además según las entrevistas recopiladas en la investigación de campo, fue el material que más se ocupa para este tipo de trajes.

Quantica negro: Esta fue la base del traje para el enterizo, esta tela es cómoda, ayudando a la transpiración y movimiento del cuerpo

Cuerina stretch: se ocupó para darle un toque más de dureza al personaje ya que es una guerrera, por tanto fue el material óptimo además de tener en cuenta la elasticidad del material lo cual permite ajustarse de mejor manera al cuerpo.

Pintura acrílica metalizada: Al ser este personaje de una dinastía o más aún ser una deidad japonesa, fue importante darle cierto brillo a las partes de color morado, porque uno, es una armadura y segundo que simule el brillo de la seda lo cual es muy característico,

Velcro: ayuda para sujetar ciertas partes de la armadura haciendo que sea más fácil de colocarse.

Pintura en spray: al tener un lustre característico, le da un grado de importancia viéndolo como algo macizo y pesado.

Recomendación

Otra alternativa en vez de la goma EVA puede ser la fibra de vidrio recubierta con masilla automotriz para darle un mejor acabado pero se vuelve pesado y además el tiempo que toma fabricar el molde para que tome la forma la fibra de vidrio, además del lijado de las capas de masilla. Se podría ocupar esponja recubierta con tela pero es muy débil al momento de colocarse.

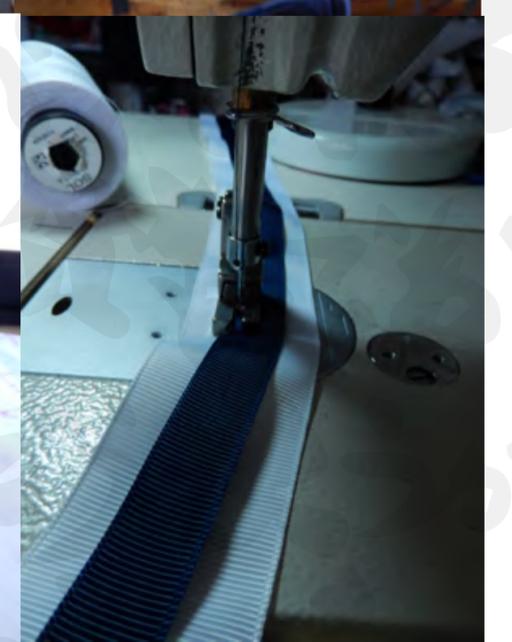
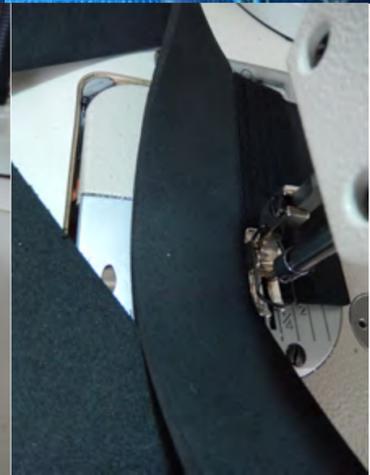
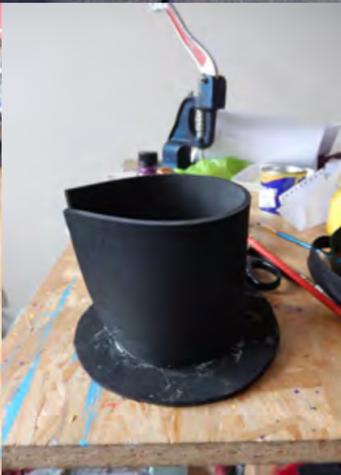
Por otro lado también se puede ocupar varilla plástica o metálica para hacer la forma deseada pero repito nuevamente hay que tener en cuenta el grosor del material y el peso del mismo. Aunque en el medio local no existe este material, muchos cosplayers internacionales ocupan la worbla lo cual ayuda a la creación de armaduras.

Se puede ocupar un compresor para pintar con mayor facilidad esta vestimenta además de alcanzar el nivel deseado en los detalles o degradados, la pintura es importante es este universo de vestuario, darle el acabado perfecto es lo que hace una armadura, ser una armadura, valga la redundancia.

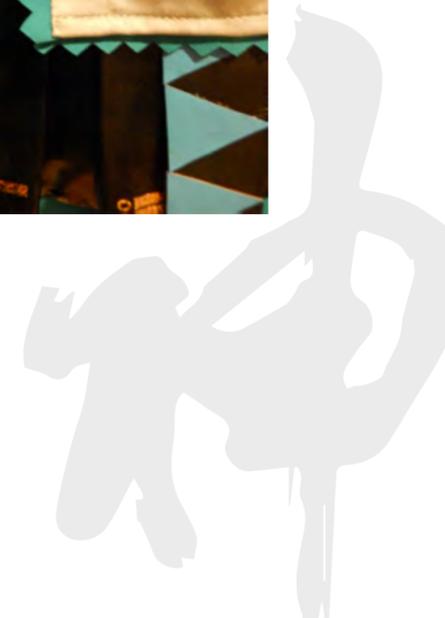
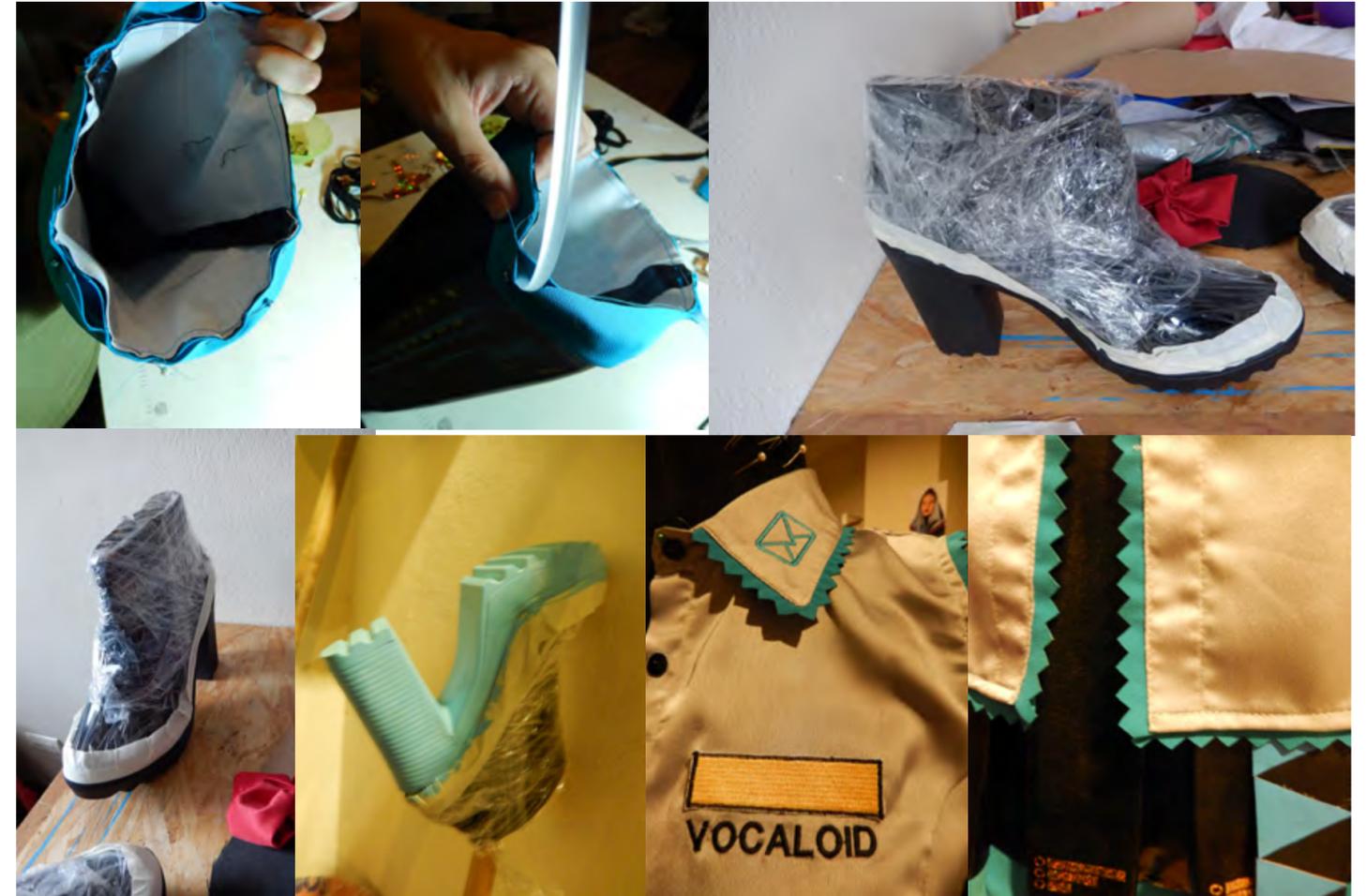
4.4 Procesos

Ciel Phantomhive (Kurositsuji)





Hatsune Miku (Vocaloid)



Sakura Kinomoto (Sakura Card Captor)



Sakuyamón (Digimon Tamers)



4.4 Fichas técnicas

NOMBRE	DAVID RODAS	MATERIALES LINO ELASTANO CEREZO CINTA KIANA BROCHE METÁLICO
CÓDIGO	001	
PERSONAJE	Sakura Card Captor	
FECHA	03/07/2019	



DELANTERO



DETALLE 1



POSTERIOR

VESTIDO BASE

CROMÁTICA	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
	<p>Al momento de trabajar con kiana tener cuidado que se estira de masiado y no acepta la forma del cuello. Es mejor darle doble pespunte en el dobladillo y de igual manera en la cinta. Es lo mejor hilvanar al momento de colocar un cierre invisible.</p>

NOMBRE	DAVID RODAS	MATERIALES Seda stresh blanca Encaje de algodón Tul Nylon Encaje de poliester
CÓDIGO	002	
PERSONAJE	Sakura Card Captor	
FECHA	03/07/2019	



DELANTERO

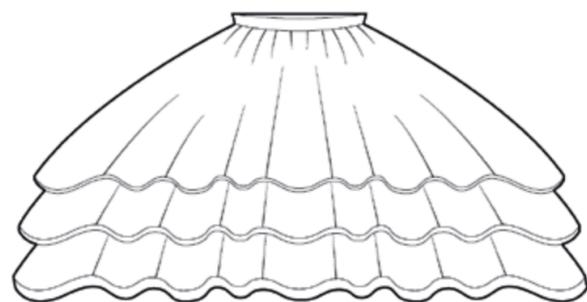


POSTERIOR

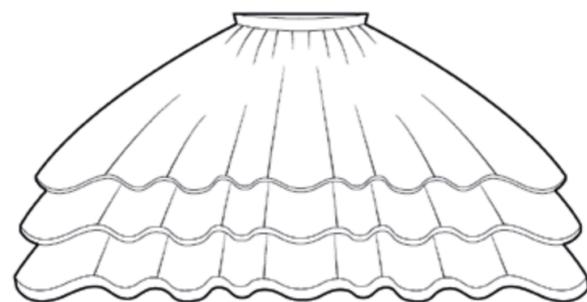
BLUSA BASE

CROMÁTICA	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
	<p>La tela al ser delicada se rasga con los dientes de la máquina. Para encarrujar es mejor hacerlo con el pie derecho adecuado para ello. Al momento de dar volumen en las mangas es bueno poner una capa extra de tul para que no se vea las capas de tul con nylon en su filo, poner un forro para que no sea incómodo para la persona al momento de colocarse.</p>

NOMBRE	DAVID RODAS	MATERIALES Organza blanco Elastico blanco Crinolina blanca Cinta bordada Cinta de razo
CÓDIGO	003	
PERSONAJE	Sakura Card Captor	
FECHA	03/07/2019	



DELANTERO



POSTERIOR

CRINOLINA INTERIOR

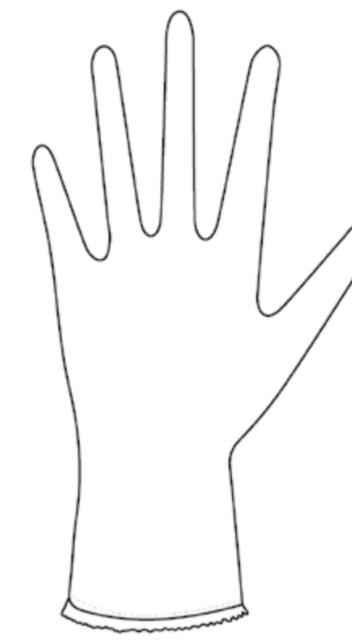
CROMÁTICA

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<p>Ocupar la crinolina de mayor grosor y cortar tiras de 50 cm para ocupar la mitad, ayuda mu-cho mantenerla doblaba además se pierde su forma al momento de transportarla. No ocupar muchas capas porque se vuelve pesada.</p>

NOMBRE	DAVID RODAS	MATERIALES Pacific blanco Seda stresh Rojo Encaje stresh
CÓDIGO	004	
PERSONAJE	Sakura Card Captor	
FECHA	03/07/2019	



DELANTERO



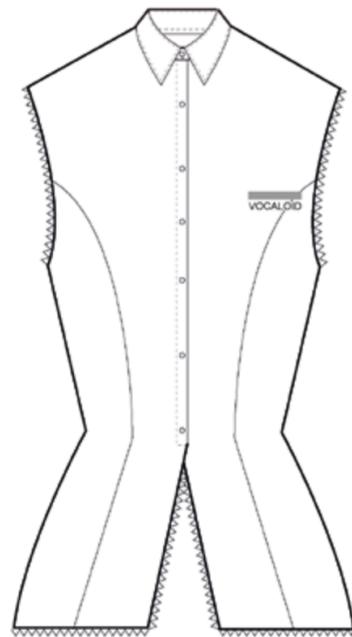
POSTERIOR

GUANTES

CROMÁTICA

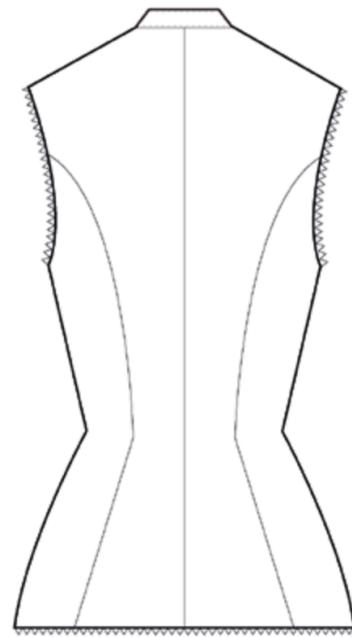
OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES
<p>Fusionar la seda para formar el lazo, ayuda dandole estructura. Es mejor colocar el elastico de encaje con la máquina zig-zag</p>

NOMBRE	DAVID RODAS	MATERIALES Seda poliester Crepe Carolina herraera Bordado industrial Corte a láser
CÓDIGO	005	
PERSONAJE	Hatsune Miku	
FECHA	03/07/2019	



DELANTERO

BLUSA BASE



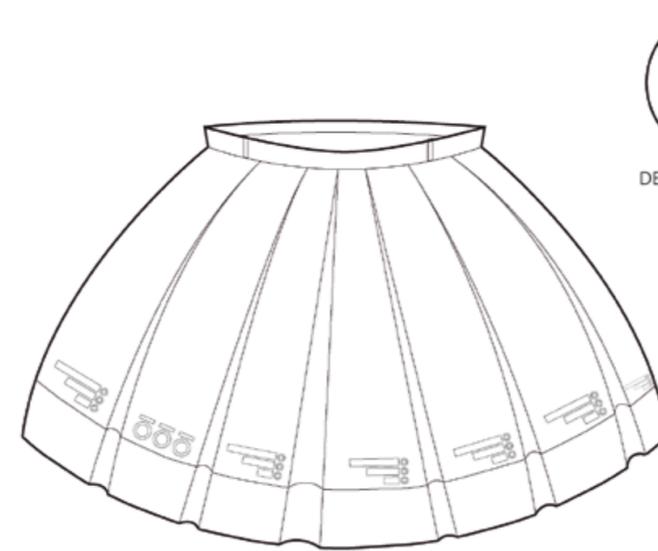
POSTERIOR

CROMÁTICA

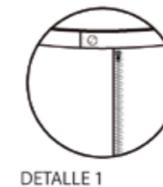


OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

NOMBRE	DAVID RODAS	MATERIALES Lamé negro Cierre nylon delgado Crepé Carolina Herrera Vinil holográfico dorado
CÓDIGO	006	
PERSONAJE	Hatsune Miku	
FECHA	03/07/2019	

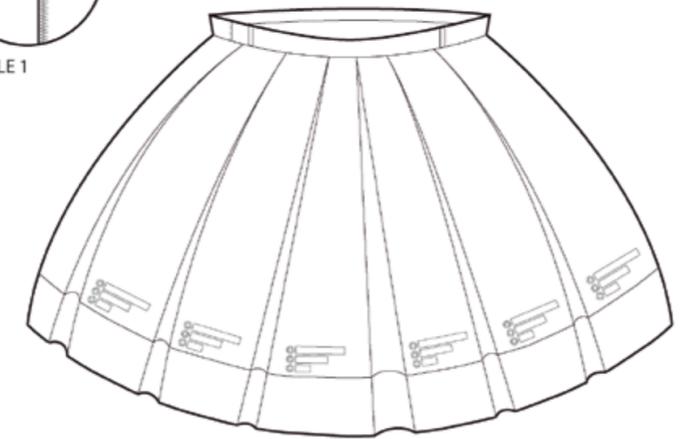


DELANTERO



DETALLE 1

FALDA BASE



POSTERIOR

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

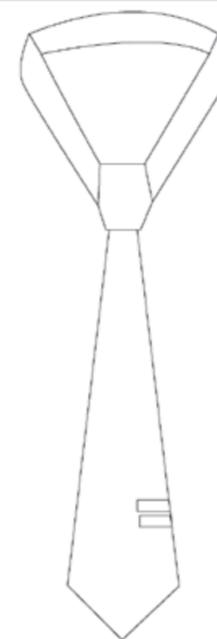
NOMBRE	DAVID RODAS	MATERIALES Cuerina de zapato Cuerina de zapato (forro) Pintura acrílico Mosqueton
CÓDIGO	007	
PERSONAJE	Hatsune Miku	
FECHA	03/07/2019	



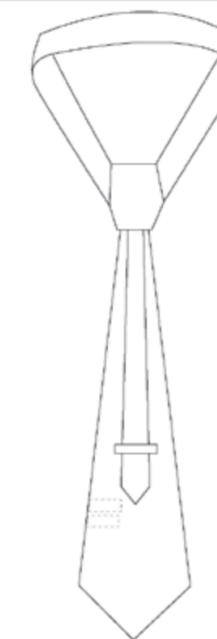
CINTURÓN

CROMÁTICA	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

NOMBRE	DAVID RODAS	MATERIALES Crepe Carolina Herrera Lamé negro
CÓDIGO	008	
PERSONAJE	Hatsune Miku	
FECHA	03/07/2019	



DELANTERO



POSTERIOR

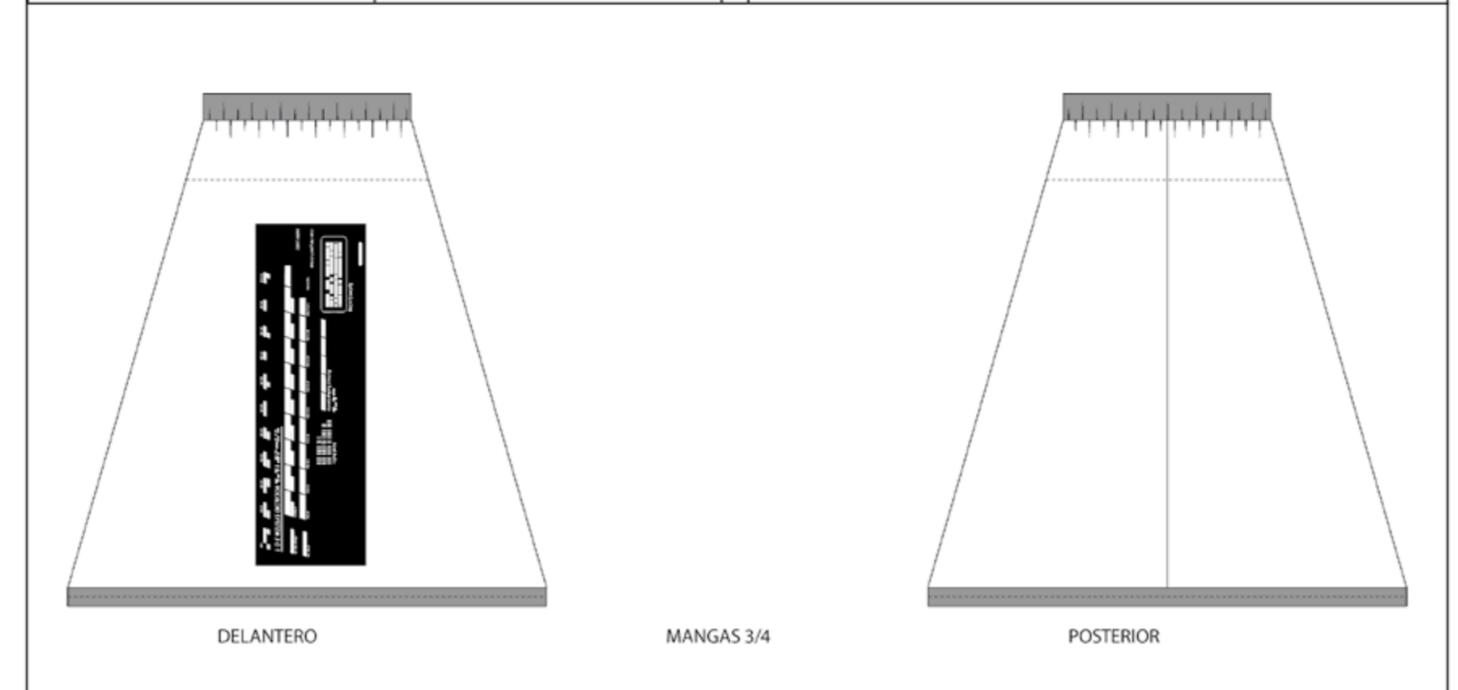
CROMÁTICA	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

NOMBRE	DAVID RODAS	MATERIALES Lamé negro Crepé Carolina Herrera Elástico
CÓDIGO	009	
PERSONAJE	Hatsune Miku	
FECHA	03/07/2019	



CROMÁTICA	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

NOMBRE	DAVID RODAS	MATERIALES Lamé negro Crepe Carolina Herrera Vinil Vinil holográfico Fusionable o entretela Varilla plástica
CÓDIGO	010	
PERSONAJE	Hatsune Miku	
FECHA	03/07/2019	

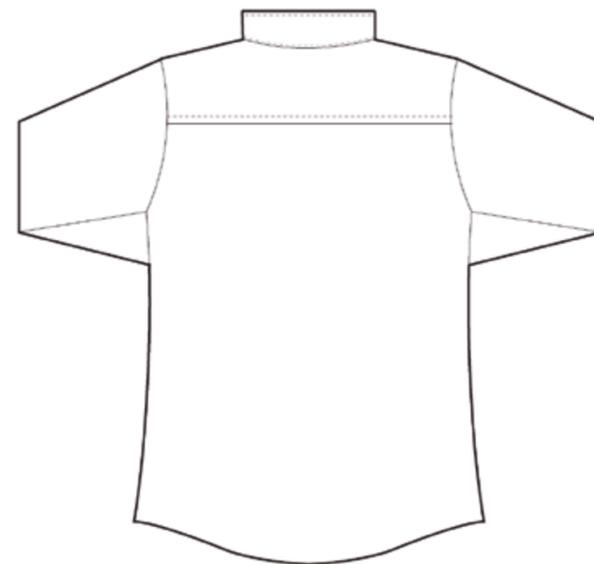


CROMÁTICA	OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

NOMBRE	DAVID RODAS	MATERIALES Indú crudo Encaje crudo Botones Boton a presión
CÓDIGO	011	
PERSONAJE	Ciel Phantomhive	
FECHA	03/07/2019	



DELANTERO



POSTERIOR

CAMISA BASE

CROMÁTICA

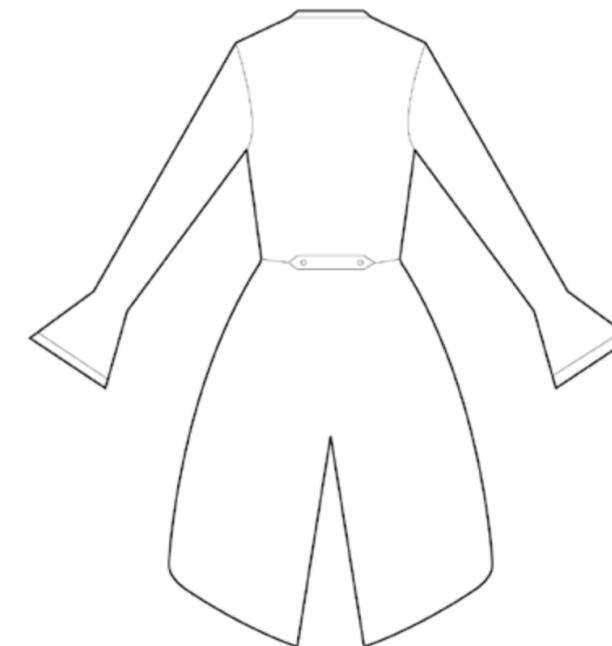


OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

NOMBRE	DAVID RODAS	MATERIALES Lino microshtresh Microsuet Fusionable o entretela negro Botones Cadena Bramante celeste
CÓDIGO	012	
PERSONAJE	Ciel Phantomhive	
FECHA	03/07/2019	



DELANTERO



POSTERIOR

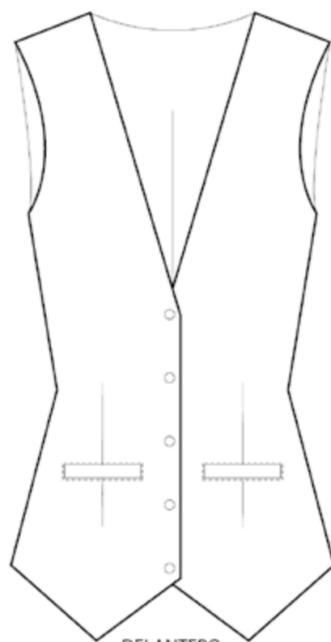
SACO

CROMÁTICA

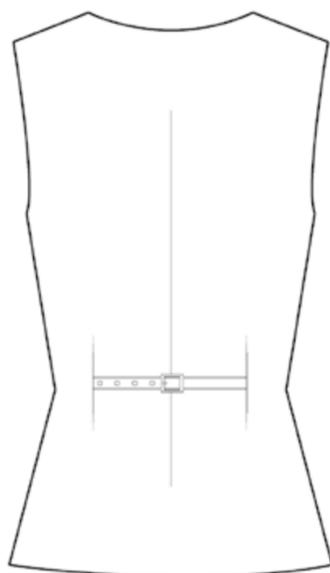


OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

NOMBRE	DAVID RODAS	MATERIALES Carola Lino Botón forrado Hebilla Ojalillo de metal
CÓDIGO	013	
PERSONAJE	Ciel Phantomhive	
FECHA	03/07/2019	



DELANTERO



POSTERIOR

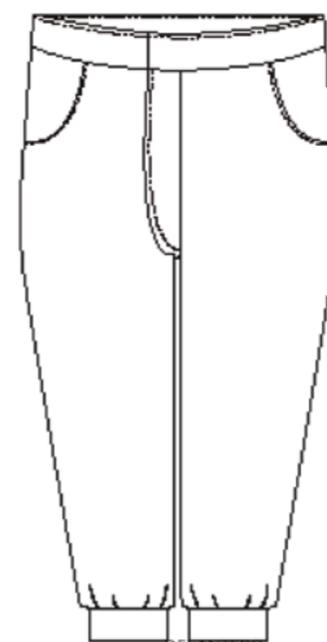
CHALECO

CROMÁTICA

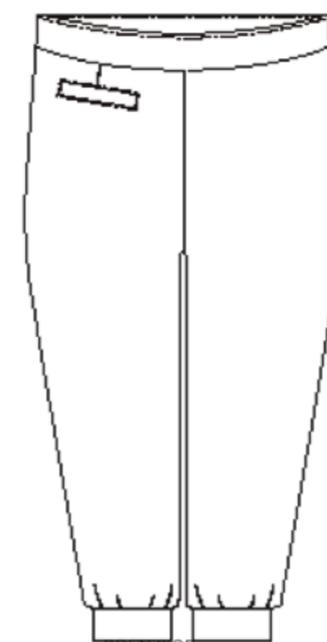


OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

NOMBRE	DAVID RODAS	MATERIALES Lino Microstreh Cierre Fusionable
CÓDIGO	014	
PERSONAJE	Ciel Phantomhive	
FECHA	03/07/2019	



DELANTERO



POSTERIOR

PANTALÓN 3/4

CROMÁTICA



OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

4.6 Fotografías



Figura 92. Hatsune Miku 1 PH (Lupercio, 2019).

時間よ
あなたの人生の
真実を
あなたが所有する
世の貸物でも、
これらを使うか
決められるのは
あなただけだ

神



Figura 93. Hatsune Miku 1 PH (Lupercio, 2019).



Figura 94. Ciel Phantomhive 3 PH (Lupercio, 2019)

神



Figura 95. Ciel Phantomhive 3 PH (Lupercio, 2019)

時間よ
あなただの人生の
貸帯である。
あなたが所有する
の貸帯でも
どう使うか
は決めるのは
あなただけだ



Figura 96. Ciel Phantomhive 3 PH (Lupercio, 2019)



Figura 97. Ciel Phantomhive 3 PH (Lupercio, 2019)

時間ふ
あなたの人生
貨幣である。
あなたが所有する
の貨幣でも
どう使うか
されるのか
あなただけだ



Figura 98. Sakura Card Captor 7 PH (Lupercio, 2019)

時間よ
あなたの人生を
貸せてやる。
あなたが所有する
唯一の貸物でも
これとどう使うか
決められるのは
あなただけだ。



Figura 99. Sakura Card Captor 7 PH (Lupercio, 2019)

時間よ
あなたの人生を
貸せてやる。
あなたが所有する
唯一の貸物でも
これとどう使うか
決められるのは
あなただけだ。



Figura 100. Captor 9 PH (Lupercio, 2019)



Figura 101. Captor 9 PH (Lupercio, 2019)

Conclusiones

El proyecto de investigación cumplió con los cuatro objetivos propuestos. Gracias a la contextualización se determinó las características de esta vestimenta, además la ayuda de autores que describen las dimensiones de un personaje para poder comprenderlos de una mejor manera.

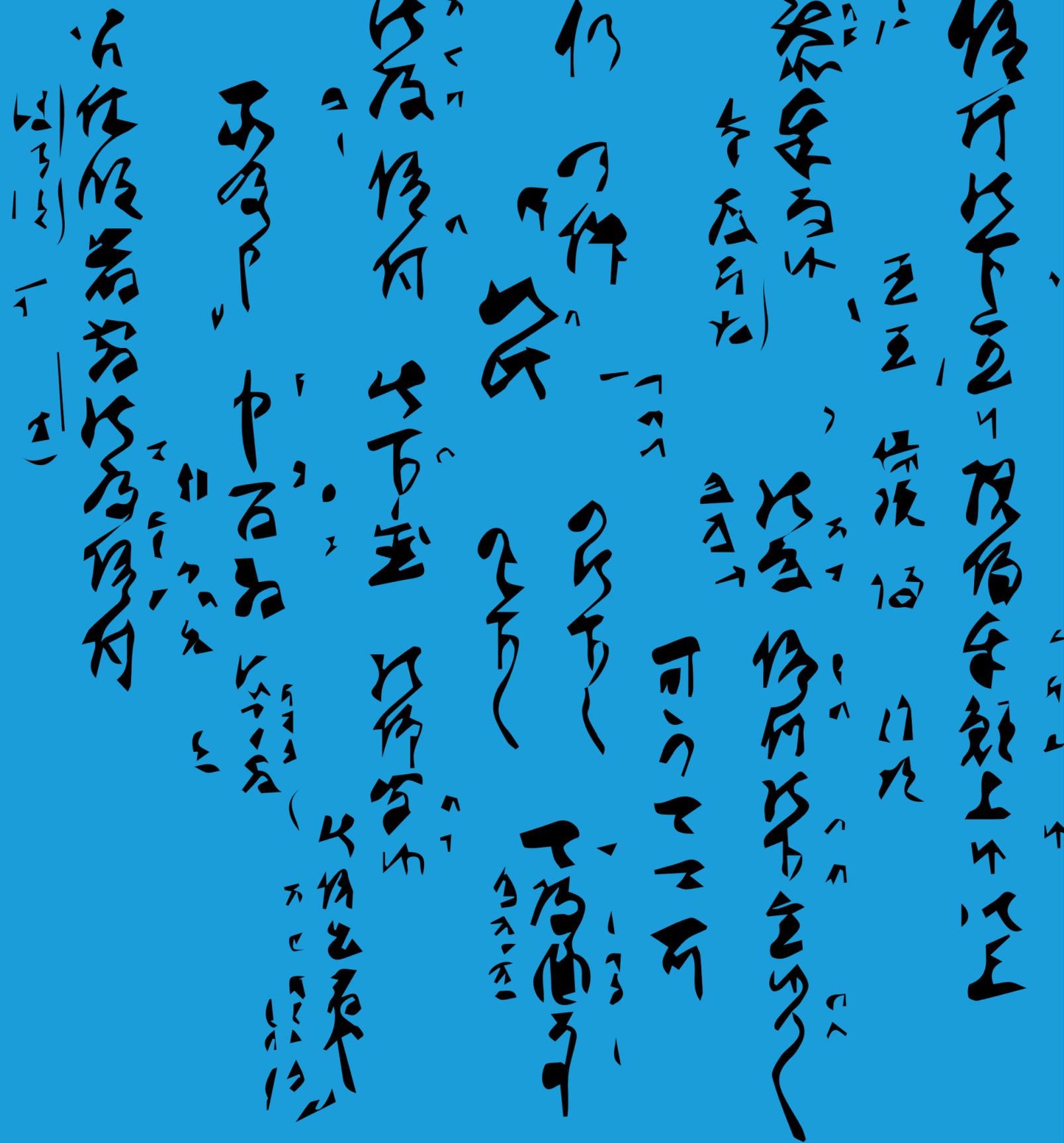
Por otro lado la investigación de campo y las entrevistas a los diferentes miembros de la comunidad cosplay reflejó los problemas que tienen en su representación, por lo cual lo dividimos en niveles, dando énfasis en los más recurrentes, para su mejor comprensión. Estos fueron: armaduras, volúmenes, estructuras y materiales. Con ayuda del diseño de moda tanto como el diseño de vestuario aportaron criterios para dar una solución adecuada a estos niveles, en adición se suma la experiencia del autor dando como resultado una representación más fidedigna, en consecuencia se plantean alternativas para la vestimenta. Se aprendió que materiales como Goma EVA o Fibra de vidrio son complicados al momento de trabajarlos ya que se debe tener una cierta experiencia al manipularlos, teniendo en cuenta el uso de herramientas adecuadas, tales como dremel manual, pistola de calor y lijas de distintos gramajes, estos utensilios son fundamentales al momento de empezar un proyecto de armaduras.

Estas fueron la parte más difícil de este proyecto, se resolvió de la manera más contundente, ya que la limitación del material fue un reto, por tanto no es óptimo para este universo de vestuario. Las entretelas son fundamentales cuando se realiza un traje, ya sea de época o futurista, aporta con cuerpo a cualquier base textil y se puede lograr cualesquier forma deseada, asimismo el tul encarujado con nylon en sus extremos favorece a volúmenes de menor tamaño y la crinolina para volúmenes de mayor tamaño. Finalmente se logró una representación segura de los personajes gracias a la contextualización, investigación de campo y experimentación, dando como resultado una correcta elección de las bases textiles que dependen de las necesidades de cada personaje en adición a la época que pertenece.

Recomendaciones

Gracias a la información recopilada en la contextualización e investigación de campo, es un punto de partida a nuevos proyectos de investigación, resolviendo los diferentes problemas dentro del universo de vestuario como son genderbend, crossplay, entre otros. Esta tesis es una puerta a futuros proyectos investigativos, ya que aún existen varios problemas dentro de esta vestimenta. Se invita a las personas a que conozcan este tema y puedan aportar nuevos conocimientos que nos beneficien a toda la comunidad cosplay alrededor del mundo.

El material es muy importante al realizar esta vestimenta, se invita a revisar la historia del personaje y ver a que época, en la historia, pertenece, por otro la goma EVA es bueno para empezar un proyecto de armaduras, tener en cuenta la pintura que se va a ocupar ya que esta representa los acabados, es preferible que esta tenga base de caucho permitiendo que se estire sin que se quiebre. Para futuros proyectos más avanzados se puede incluir otros tipos de materiales como Fibra de vidrio, acrílico, masilla automotriz, Sintra, entre otros. La experiencia hará que el resultado sea óptimo.



Bibliografía

7Graus. (27 de 06 de 2018). Significados.com. Obtenido de <https://www.significados.com/cosplay/>

Alain, N. (2015). Diseño y confección de vestuario y props inspirados en personajes de ficción y videojuegos. Valencia, España: Universidad politecnica de Valencia.

altiano, R. (2016). Debajo del disfraz. Mexico: Universidad nacional autonoma de mexico.

Araujo, J. (2001). Decorados y vestuario. Barcelona, España: parramon .

Barthes, R. (2003). El sistema de la moda y otros escritos. Barcelona: Paidós .

Cafarelli, C. (2008). Tribus Urbanas: Cazadores de identidad. Buenos Aires: Lumen.

Campos, M. (2009). Cosplay el arte del disfraz. Utópica, 1-2.

Canal, M. F. (2013). Todo sobre la tecnica del color. Barcelona España: Parramón.

Carrión, C. (2018). Habitar el cuerpo: Propuesta sistematizada para el diseño de vestuario para obras de teatro. Cuenca: Universidad del Azuay.

Cazorla, C. (2016). Análisis de estereotipos femeninos generados a partir de la indumentaria. Caso: Mujer cuencana. Cuenca: Universidad del Azuay.

Definicionabc. (07 de 12 de 2016). Definicionabc. Obtenido de <http://www.definicionabc.com/general/defender.php>

Egri, L. (2009). El arte de la escritura dramática: Fundamentos para interpretación creativa de las motivaciones humanas. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

García, R. (2014). Manifestaciones de la cultura popular del japon en Mexico: Convenciones de cómics, anime y cosplay. Mexico: Paakat.

German Domínguez, A. D. (2016). Didactica y aplicación de la administración de operaciones. México: Instituto Mexicano de contadores públicos.

Harris, A. . (2013). Metodología del diseño. AVA Publishing SA.

Hebdige, D. (2004). Subcultura: El significado del estilo. Barcelona: Paidós.

Heller, E. (2004). Psicología del color. Barcelona: Gustavo Gili.

Lefineau, M. (2011). Tribus Urbanas: La indumentaria desde una perspectiva multicultural. Bogotá: Nobuko S.A.

Lehnert, G. (2000). Historia de la moda: Del siglo XX. Barcelona: Druckhaus Locher.

Leon, W. (2018). Residuos de plásticos reforzados con fibra de vidrio como elemento expresivo en el espacio interior. Cuenca: Universidad del Azuay.

Lozada, V. (2014). Japón: Harajuku y el mundo occidental. Barcelona: Marresa.

Nadoolman, D. (2014). Diseño de vestuario. Barcelona: Blume.

Rodas, D. (Noviembre de 2018). Entrevista con Jenny Saca, cosplayer de la ciudad de Cuenca. Ecuador.

Rodas, D. (Noviembre de 2018). Entrevista con Ximena Vivar, cosplayer de la ciudad de Cuenca. Ecuador.

Rodas, D. (Noviembre de 2018). Entrevista con Byron Fajardo, cosplayer de la ciudad de Cuenca. Ecuador.

Rodas, D. (Febrero de 2019). Entrevista con David Acosta, cosplayer de la ciudad de Ambato. Ecuador.

Rodas, D. (Febrero de 2019). Entrevista con Ximena Parra, cosplayer y diseñadora de moda de la ciudad de Ambato. Ecuador.

Russell, A. (2013). Principios básicos del diseño textil. Barcelona: Gustavo Gili.

Saltzman, A. (2004). El cuerpo diseñado: Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta. Buenos Aires: Paidós.

Vitale, A., & Croci, P. (2011). Cuerpos dóciles. Buenos Aires: La Marca.

Volpimtesta, L. (2015). Fundamentos del diseño de moda: 26 principios que todo diseñador debe conocer. Barcelona, españa: promotora de prensa internacional.



Anexos

Título: Diseño de vestuario *cosplay* desde la correspondencia entre la funcionalidad y la representación.

Subtítulo: Aplicación de criterios de diseño con respecto a la forma, materiales y tecnologías.

Resumen

En el presente proyecto de investigación se analizó la vestimenta *cosplay*, como una nueva forma de expresión de la cultura contemporánea. Encontrando como problemática la forma de representación física de los personajes. Para lo cual se utilizó el estudio de campo, estudio cualitativo y a su vez experimentación tecnológica como metodologías para aportar con criterios de diseño de indumentaria que ayuden a abordar los diferentes niveles de complejidad de esta vestimenta. Por consecuencia resultó una representación con criterios significativos, consolidando al *cosplay* dentro de parámetros del diseño de vestuario.

Palabra clave: Cosplay, Representación, diseño de vestuario, Diseño de indumentaria, niveles de complejidad, experimentación material

Mst. Cristina Cordova

Directora de tesis

David Rodas L.

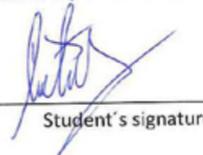
80476

**Designing Cosplay Clothing from the Usefulness-Representation Correspondence:
Application of Design Criteria Regarding Shape, Materials, and Technology**

ABSTRACT

This research project analyzes *cosplay* clothing as a new form of expression of contemporary culture. A problem found was the way characters were physically represented. For this reason, both a field and a qualitative study, as well as some technological experimentation, were incorporated as methodologies which can contribute with clothing design criteria that are going to help manufacturers tackle the different levels of complexity of this type of clothing. Consequently, the result was a representation with meaningful criteria that have consolidated *cosplay* as one of the costume design parameters.

Key words: *cosplay*, representation, costume design, clothing design, levels of complexity, material experimentation



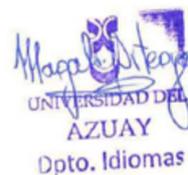
Student's signature

Student's name: David Rodas L.
Code: 80476



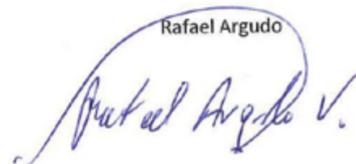
Thesis Supervisor's signature

Cristina Córdova, MSc.



Translated by,

Rafael Argudo



Entrevista 1:

Sábado 16 de febrero de 2019, ciudad de Ambato, Diseñadora. Ximena Parra, edad 30 años

1. ¿Cuáles son los pedidos o cosplay más solicitados?

A ver, bueno, en realidad no es que me piden el mismo diseño todo el tiempo siempre van variando, siempre se pide cosas diferentes desde que van saliendo un anime o a veces, bueno. El anime que me han pedido como 3 veces es el de Miku, claro que diferentes versiones del mismo personaje.

2. ¿Cuáles son las bases textiles que más ocupa al momento de realizar un cosplay?

Depende yo hasta el momento he ocupado de todo porque en esto del cosplay si hay que ingeniarse bastante, bastante, bastante los, en las formas, en los colores, en los diseños, en las texturas también, ósea, yo hasta el momento si creo que he utilizado mmm fibras sintéticas, plásticos, ósea en telas de todas las que me he encontrado en el mercado, especialmente hay una que es la que más utilizo se llama Lamé, es una brillosita, como lycra, depende en algunas partes le dicen lame otra lycra brillante, lycra metálica. Depende ful del tipo de cosplay también, hay personas que por ejemplo eh... quieren algo económico y toca buscar telas económicas, hay otras que dicen no, no, yo quiero algo que no se vea feo, que no se vea fachoso y que no parezca como los disfraces de navidad, de esa tela brillante, tipo satines, tengo que ocupar algo que no sea brillante, por ejemplo lo que más ocupo y es una tela que es económica y que me da bastante realce porque se le puede ocupar para bastantes, tipos de cosplays y colores hay infinidad de colores es el vioto, es el que más utilizo.

3. ¿Porque escoges más el vioto?

Por la textura, es que es mate ósea me encanta lo que es el mate, yo odio las telas brillosas pero había una cosplayer que me decía yo quiero en lycra brillante entonces me tocaba hacer en lycra brillante, ella era mi clienta frecuente yo siempre le hacía los trajes, ya no está hace bastante tiempo aquí, algún día ha de regresar gg

4. ¿Cuales han sido las experiencias al realizar un cosplay o experimentar con telas?

Depende bastante, porque ósea a veces depende de la forma o del tipo de silueta que tenga ese traje, porque hay personajes que van bien ajustados al cuerpo entonces hay telas q no me funcionarían para eso pero allí, pero hay clientes que me dicen no yo no quiero esa tela brillante y me toca hacer en lycra mate y resulta que esa tela, sino pones aguja 80 se empieza a huaquear la tela entonces toca tener bastante cuidado en eso y otra cosa también, es que para hacer los cubre botas no puedo, necesariamente tengo que ocupar lycra, porque si no se adapta a la forma del pie y es necesario para cubrir el zapato, siempre especialmente cuando son mmm trajes que tienen botas o tienen medias es la lycra es la que más utilizo para hacer los cubrebocas, similar las botas que es la parte más difícil.

5. ¿En la parte de la planta del cubrebota, que le ocupa?

No simplemente le pongo unos elásticos, le pongo unos elásticos porque ahorita para mandar a hacer las botas porque si viene, tengo que hacer un cosplay de Sailor Moon, me piden... Quiero con las botas rojas, entonces le digo, toca mandar hacer aparte y es otro costo y los zapateros dicen no es que yo no puedo parar mi producción para hacerle un par, por eso me toca hacerle solo cubrebocas y eso toca utilizar lycra, y no le puedo poner plantilla porque a veces me dicen, quiero usar zapatos altos, quiero usar zapatos con plataformas, entonces allí me toca (hacerse 8) darme los modos y justo yo seguí un curso de modelaje de calzado y entonces allí es cuando se me facilita un poco.

6. ¿Cuáles son los niveles de dificultad que considera dentro del cosplay?

Hay diferentes estilos por ejemplo hay personajes, que tienen armaduras, yo no hago armaduras ósea me piden personajes que llevan armaduras y yo así, mm yo no hago, ni ofrezco ósea todo lo que es en textiles hasta cuero como hay alguna cosa como cinturones o muñequeras pero utilizo cuero sintético, pero armaduras no, pero a veces si es un poco difícil.

A veces si me, una vez recuerdo una ocasión que tuve que hacer un traje que era de un personaje, no recuerdo bien el nombre del personaje, pero era, tenía un escote muy muy pronunciado y mm era como de una mariposa y tenía en la parte de adelante como una simulación de un corset pero en la parte de atrás no se veía entonces yo no sabía prácticamente la cosplayer quería que quede igualito y quiero para mañana si es posible, entonces bueno, pero como te digo era en la parte de adelante, era como un corset entonces tuve q investigar cómo hacer un corset, porque francamente en la Universidad no es que nos enseñaron a hacer el patronaje, entonces tuve mucha dificultad, entonces por allí vi una tela mmm tul elástico que venía en color piel, entonces allí, entonces compré y le hice el molde, hice como 3 pruebas, al maniquí y le mande las fotos a ella entonces si me

gusta, está perfecto, ya de una, allí me salve entones toca a veces ingeniarse como investigar, pero ósea en realidad, si fue bastante dificultoso porque la parte de atrás no se veía, recuerdo el nombre del personaje se llamaba Kuro Yuki hime era como una mariposa, incluso tenía unas alas gigantescas, yo no hice las alas, ella lo hizo, yo solo hice la ropa, la falda incluso era pomposa tenía bastante tul le hice su crinolina ósea si quedó fiel, (entonces otra dificultad sería los volúmenes) si, ósea si, realmente tuve que utilizar bastante tela, tuve que sacar un molde gigante porque no quería encarrujado, quería estilo campana, tuve que cortar organza, y es un material bien difícil, no hay mucha estabilidad, no pesa nada y es bien volátil y allí tuve bastantes problemas al rato de darle el volumen, me salió un lado chueco tuve que igualar, después me quedó chueco el otro lado y así y tuve que cortar como 2 veces esa tela, allí tuve un poco de problema con el volumen, luego le arreglé, le puse crinolina y ya quedo a bien

7. **¿Y en cuanto a materiales, cual es el material que ha tenido dificultades, aparte de la organza que me cuenta?**

Aparte de la organza, el cuero sintético, es un poco difícil trabajar con cuero sintético porque mi máquina que es solamente, es calibrada para textiles, tuve que, tuve que.... Cortar tiras de papel periódico para poder cocer el cuero sintético para que la maquina resbale, eso tuve que demorar me un monto de tiempo, tuve que cortar y luego sacar el papel el periódico porque tienes que cocerle encima del papel periódico... Esa fue una de las situaciones que me toco, pasar con el cuero sintético.

8. **¿Y usted como cosplayer alguna experiencia en cuanto a la transportación de los trajes o alguna experiencia que ha tenido en la época que fue cosplayer?**

Bueno, realmente representar un personaje es mm en el buen sentido es como hasta cierto tipo terapéutico, uno se desestresa un poco aparte ósea es como que estas... Eres una persona totalmente diferente y no te importa si te reconocen o no te reconocen porque la peluca, los lentes de contacto ósea a veces hay personas q me conocen y se acercan a tomarse fotos y les digo hola que tal y me quedan viendo con cara de esta y ¿Quién es? Y porque me saluda y digo hola soy tal y dicen ahh q bestia no te recocí wow, estas diferente y uno a veces se sale de la personalidad de uno, a veces es introvertido entonces hasta cierto punto es terapéutico, desesteraste y requiere de otro tipo de habilidades, sociales.

9. **¿Al momento de representar como escogen los personajes?**

Eh mmm bueno, si veo anime en mis momentos de trabajo yo prendo la compu y por allí me pongo a ver y si veo que por lo general son personajes que me gustan y que no están mal, entonces yo veo primero eso un personaje q me represente, que me veo reflejada en el personaje y que me guste, que sea conocido y si una vez escogi un personaje que no era conocido y todos... Me preguntaban que es, es , es Natsume Maya, es un anime viejísimo se llama Tenyu, tengo, me gusto el personaje me conseguí la peluca, me hice la ropa, había muchas personas que no me reconocían aquí en Ambato y en Guayaquil ósea la gente especialmente los que son, los que ven un poco más y dijeron es Natsume Maya y yo vi el anime es lindo, yo quiero tomarme una foto contigo.

Entrevista 2

16 de febrero del 2019, en la ciudad de Ambato, David Acosta (Hiper espacio), 25 años

1. **¿Porqué escoge los personajes que has representado?**

Primeramente son personajes que de alguna manera se reflejan en la personalidad, en la actitud conmigo mismo, como si me viera en un espejo y vea mis fortalezas, vea mis debilidades, reflejadas en caricaturas, por decirlo así, por eso escojo.

2. **¿Debilidades o algo, que es lo que más te atrae de un personaje?**

Ya, principalmente me gusta como digo el comportamiento de como es el personaje y luego apariencia que sea un reto y que me guste visualmente, eso.

3. **¿Más que la característica física, estéticamente?**

Si, digamos que traje tiene, que colores usa, que poderes tienes, que hace el personaje dentro de su serie, cual es motivo de ser un villano o de ser un superhéroe ¿Porqué es que existe? Yo en lo personal todos esos ítems veo y escojo el personaje.

4. **¿Cuáles son los materiales que más ocupas cuando has representado?**

Materiales principalmente la goma EVA, la cuerina de diferentes grosores y colores, lo principal, de allí me gusta usar plástico, eso.

5. **¿Tu me estabas comentado que había una diferencia entre la goma EVA y el sintra?**

La goma EVA que es un material blando, y es poroso absorbe la pintura, en cambio el sintra es un material ligero y rígido y que no absorbe la pintura, más bien refleja, le da como más viveza la pintura, esa es la diferencia

6. **¿Tu tal vez te has presentado en evento cosplays o haces más como exhibición?**

Eh mm me he presentado, si varias veces pero en grupal con unos amigos de aquí de Ambato que se llama, vengadores Ambato y también individual pero en pasarela no en concurso, sino en pasarela.

7. **¿Cuál es una experiencia q nos podrías comentar?**

Una experiencia, ósea gracias a Dios y al talento que se pone, el empeño que se pone, de cierta forma la gente ya me conoce y sabe quién soy y sabe que trajes tengo creo, también me han dicho mi comportamiento por mi carácter les caigo bien, entonces un amigo me invito como parte del staff de la Comic Con, me invito al evento y me lleva directo al lugar donde están los invitados, según yo no soy nadie para la calidad de los manes que están allí, imagínate la calidad de internacionales que están allí y uno podía saludar tomarse fotos hasta tomar cerveza allí adentro e igual afuera que te llamen la atención y diga felicitaciones al joven que tiene el traje de Ant Man, al frente de toda la Comic Con, chuta yo me quede congelado y a la vez alegre, dice venga, suba a la tarima y tómese una foto con nosotros y yo heladísimo, pero no quería hacer eso porque al frente mío estaban niños esperando fotos entonces, solo salude de lejos y puse más importancia a los niños y bueno otra experiencia que también me acuerdo, el cosplay de cierta forma te lleva a lugares que nunca conocías, al conocer personas súper chéveres y es algo que en verdad, si algún día tengo q ver el resumen de mi vida, es algo como que, no digo el cosplay si ha valido la pena, ggg....

8. **¿Cuáles son los problemas que has tenido al elaborar un traje?**

Problemas lo cual es principalmente es la... Impermeabilizar la goma EVA es como que se triza o no da el aspecto que uno busca, uno por, ponte en mi caso yo como si estuviera haciendo un mueble, tendría que tener un acabado brillante, liso, sin grietas sin nada y sigo luchando con eso, eso, digamos es el mayor problema que tengo porque no se conoce los materiales, no se tiene mucha experiencia trabajando con los mismos y a parte que un cosplay es flexible y se debe llevar a otros lugares entonces hay que buscar la forma que sean durables.

9. **¿Qué material ha sido un reto trabajar?**

La fibra de vidrio principalmente no me gusta usar porque es bien toxica y suelta pelos que hay rumores que esos pelitos que suelta te llegan a la garganta e incluso te pueden matar entonces eso es el principal problema

10. **¿No has ocupado equipo de seguridad como mascarillas o gafas, guantes?**

Claro, si se usa, tengo 3 mascarillas 3m con filtros de uso igual guantes esos que venden, que es para pelar un pollo que son como fundas, sirven ful porque se pegan a los dedos y con eso se trabaja tranquilamente y una brocha, pero el problema es lijar, vos cuando haces el traje armas pero no queda completo, entonces lijar, lijar es como que te tragas tanto polvo, es la parte fea

11. **¿Cuales consideras que son los niveles de complejidad dentro del cosplay?**

Niveles de dificultad primeramente al confeccionar un traje, que el traje te quede bien al cuerpo y que no te moleste, por ejemplo tú haces movimientos que no te aprieten el tiro y las axilas ósea cachas que no te quede templado como si fuera murciélago ósea ese el reto que es una dificultad, otra es el material, ponte una de muchas veces buscamos un material bakano que parezca pero no es flexible, no sirve para ser un traje, entonces y ahora como hago que yo también le veo, la resina que al lijar el acabado, el acabado para mi si es importante.

12. **¿En cuanto a detalles?**

En cuanto a detalles la dificultad que veo es ponte que tu vez una imagen del personaje que tú quieres, ves los detalles que tiene pero no sabes las medidas de los detalles y las de un cuadro al otro cuadro puede ser diferente en cuanto a referencias del cosplay ósea ponte de frente tú le vez al personaje que en el tobillo tiene un cuadrado y en el costado tiene un círculo ósea son representaciones según los magakas, los creadores, entonces en cuanto a detalles es lo más difícil de controlar igual las medidas una imagen de internet hay que saber escalar para que tenga las medidas



adecuadas en cuanto a detalles.

13. ¿Cual ha sido un traje que ha sido un reto en cuando a su confección?

Aunque no lo crea el traje más difícil ha sido el de Power Ranger, principalmente por el casco es bien lizo, cachas que no tiene fallas no tiene huecos ni abolladuras entonces llegar a ese nivel, para mí para llegar a este que es el primer casco de allí me ha llevado 2 años en hacer, cachas que era para el Erick, el Fan Fest que dijeron que iba a venir Jaison Davidhan, para mí la idea era de ir con ese Cosplay y la final nunca fui y aplazaron para la comic con, entonces desde ese tiempo estoy haciendo y todavía le estoy retocando entonces es lo más difícil en cuanto al casco y en cuanto a la pechera no sabía que materiales usar, ni como construirle, le hice primero en fibra de vidrio pero se pierde full movilidad y las escamas que hice se me despegaban, entonces luego intente, hice este traje si no es por botar el casco hice como 3 veces ese traje entonces tengo 2 pecheras que bote, una le regale a un amigo de Guayaquil y otra bote en la basura entonces es lo más difícil que he tenido hasta ahora.

Entrevista 3

Domingo 17 de febrero 2019, Azmodea Hagui 29 años de Riobamba en el evento anime FFF de la ciudad de Ambato. Ganador del concurso Cosplay

1. ¿Tu como escoges a los personajes que vas a representar?

En la mayoría me gusta los villanos porque representan mi carácter serio y desde que hago cosplay siempre he mostrado el ser humano que soy, no porque hago cosas malas sino porque, sino porque me gusta mostrarme como antihéroe, como soy una persona que busca el bien pero tampoco estoy apoyando a los héroes, por su fanatismo, respeto mucho mi identidad con los cosplays.

2. ¿Alguna otra característica que busque en un cosplay?

En serio lo hago por afinidad propia en serio no me ha gustado hace como cosplays actuales o los más llamativos, porque osea parte de mi como que nunca me ha agradado ser parte del montón de gente que quiere llamar la atención, respeto a los otros cosplayers que hacen los otros cosplays los más llamativos y todo pero a mí que no me viene en si hacerlo siempre busco personajes que sean parte de mi vida con los que crecí y con los que estoy viendo el día de hoy, entendiendo y queriéndoles mucho, eso aplico muchísimo dentro de los cosplays, no me gusta formar parte de lo más actual, de hecho soy nero nero clásico me encanta los clásicos y en su mayoría de los cosplays que he hecho han sido todos, son clásicos, antiguos que me representan mucho como humano.

3. ¿Cuáles son los materiales que más escoges al momento de hacer un traje?

Te soy sincero esto no es algo profesional es un hobby, desde que empecé hasta el día de hoy ya llevo como 6 años como cosplayer y así... por decirlo de esa manera y veo un personaje y entre mis cosas tengo cosas similares, entonces lo hago como que no me presiono a estar invirtiendo tanto porque a la final tengo mi familia, tengo un hogar formado y debo siempre priorizar a ellos y parte de eso ellos siempre me apoyan y nos que nos sentimos bien al hacerlo por decirlo de esta manera artesanalmente.

4. ¿A qué se refiere artesanalmente?

Ósea haciéndolo yo neto neto, todos los trajes que hecho hasta el día de hoy los he hecho a mano, he hecho armaduras he hecho trajes de disfraces de tela, de goma EVA, de foami, de maquillaje, de prótesis todas las hago yo hasta veo Youtube hasta me ingenio, he tenido tropiezos graciosos que me he quemado la cara al quererme pegar cosas, pero como que no es que me haya cerrado en pedir ayuda sino como que me gusta dar el boom de la sorpresa a las demás personas y como que con esto llego a hacer esto, y decirle a todas las personas que no necesitan ser profesionales ni estarte metiendo en cursos de arte o pintura, escultura como para llegar a ser un Cosplay agradable, mis cosplays no son perfectos pero los hago a mi ojos que es lo más importante

5. ¿Alguna experiencia que me puedas comentar en cuanto a armaduras?

Lo más gracioso que alguna vez me paso fue que, yo estaba con el traje del Hades y lo hice con varillas que encontré en una construcción entonces las soldé, le di la forma les forre con fomix, y todo estaba genial hasta que me puse, que pesado que estaba, no tienes idea lo pesada que estaba, en todo el evento era todo sudoroso y cansadaso, hecho pedasos y como que tenía que seguir puesto el traje para que la gente lo disfrute era el Hades el dios del inframundo de los caballeros del zodiaco y fue muy gracioso para mí porque alguien me pidió ponerse las alas porque era de una mochila, formo todo entonces las correas de mochila y te podías poner como una mochila normal, entonces cogió una chica y casi se fue para



atrás del peso y yo era con cara de discúlpame, yo primero un poquito receloso y ellos como que no todo bien y están cool a la final eso fue una muy interesante.

6. ¿Tu el problema que le ves es el peso de los trajes?

Si, aja

7. ¿Que otro problema has visto tú?

Otro problema es cuando haces cascos, la visión es en serio a vece, tengo hecho un casco de Marvin el marciano y es todo negro y la verdad yo no sabía cómo hacer, entonces hice todo el casco forrado y le hice 2 huequitos pequeños y casi me caía en todo lado, prefería estar quieto porque no podría ver a todos lados, alguien me tocaba entonces yo me aseguraba que esta alguien para poder girar y yo no veía quien era, visión y el peso es algo muy importante

8. ¿Alguna otra experiencia q has tenido al presentarte en un escenario

Bueno quizá lo más gracioso, fue muy interesante cuando yo me estaba presentando con el 2 caras me cortaron el video que ya terminé y a la final yo mataba al público entonces cojo mi metralleta que la hice con madera y goma EVA y quería matar al público y hago el movimiento de la metralleta y ya no sonó el sonido, entonces el público "rataaa rattaaaaa pum" jajaja el público se me burló, y como me paso aquí con el Scar ósea es normal que todo el mundo se equivoque y se equivocaron con mi audio al no ponerme sonido , entonces allá se equivocaron pesando que ya terminé y todos se me burlaron y te juro que... Ellos pensaron que era parte del espectáculo pero neeeh, no era parte del espectáculo y yo salí como molesto y botando el arma al piso y me fui. Y todos bakan tu presentación y como me van a decir eso si fue el ridículo, no estuvo genial, pero si hice el ridículoo y bueno la pase bien y bueno siempre hago lo posible para un evento pasarla bien.

9. ¿Te ha pasado alguna experiencia con el traje, te ha incomodado?

Bueno, el tercer traje que hice era de lo que me encanta pero tenía mucho como que problemas con él y fue como que ehh Edward manos de tijeras y fue la primera vez q use lentes de contacto y no podía ver, fue la primera vez que utilice maquillaje, ese de los payasitos, el cabello se me pegaba a la piel, aparte de eso todo era cuerina y fue un día de solaso casi me desmayo, aparte de eso la cuerina ha sido de ponerse algo por dentro y no directamente la cuerina casi todo mi cuerpo estuvo irritado toda la noche como llagas, no tienes idea fue como que chuta, para que lo hiciste pero pese a todo la pase genial muy interesante, la primera vez q participe en un concurso y la aceptación que tuve fue bastante yo no soy cosplayer por decirte profesional sino por afinidad y la primera vez q lo hice fue en el grupo de Riobamba al que pertenezco, grupo Nakama ehh salio un sorteo del evento y pusieron papeles de que va a participar cada uno de los que conformamos el grupo y me salió de cosplayer, me encanta mucho One Piece y me encanta mucho un terno del que me case o contraje matrimonio y solo le adapte un poco, le puse un par de detalles me pinte las cejas, no me puse peluca sino me teñí el cabello de amarillo y era como que ya.. Era Sanji y yo fui con nervios y ahora y todo el mundo Sangi, Sangi y al inicio me incomodó un poco porque no era acostumbrado a llamar la atención de las personas pero me agradó de que alguien me venga y me diga bakano ve y porque lo hiciste y digo soy un pirata pero buena gente le digo y hasta me gusta mucho el cigarrillo aunque es algo malo no pero, y yo era con un tabaco y de hecho era en lo que fue pasarela, porque desconocía todo lo que es esto de los cosplays y ha sido prohibido y cuando empiezan a nominar a las personas vamos a nombrar a los ganadores pero primero quiero decir algo, un paso al frente Sanji y quedas descalificado por prender un cigarrillo en el escenario y yo en serio te pasas y fue algo como sumamente gracioso la experiencia así como tratar con otros cosplayers son personas como yo quieren dar a conocer algo de su personalidad.

Entrevista 4

Domingo 17 de febrero 2019, ciudad de Ambato en el evento de anime FFF, cosplayer Paul Paez tengo 22 años y cosplayer de año y medio.

1. ¿Cómo escoges los personajes que representas?

Para que no se compliquen tanto o para representar primero busco un personaje que me guste en primera y que se acomode a mi contextura o el cuerpo ósea una contextura un poco delgada un poco pequeña, nada exagerado ni musculoso ni tan alto porque no quedaría bien el cosplay.

2. ¿Porque lo ajustas más a tu contextura?

Mas por comodidad al momento de hacer los atuendos y por comodidad al momento de moverse porque se necesita, esa libertad de movimientos.



3. ¿Cuáles son los problemas más comunes cuando has realizado un cosplay?

Lo más común y sinceramente por ser Latinoamérica es el color de piel, el problema más notorio se puede decir y el segundo sería al momento de realizar el traje las costuras, claro que puede resultar el tipo de tela incluso algunas cosas q no hay en el país, toca mandar a traer.

4. ¿Qué tipo de materiales ocupas para hacer tu cosplay?

Tela normal o ropa que no uso como jeans, les reuso, les modifico, algunas camisas igual y si tengo que hacer algo desde cero pues le coso.

5. Es decir que tú ¿Sabes coser también?

Si coso a mano y a maquina

6. ¿Cuál ha sido una experiencia al momento de representar al momento de hacer una presentación cosplay?

¿Una experiencia bonita?... La que tú quieras.... Esto de las entrevistas que otras ocasiones me han entrevistado o en tal caso de las fotos que algunas personas me reconocen al instante y me dicen a este personaje, me gusta y así... Una vez incluso vine a una convención vestido de samurái y otro chico había venido vestido exactamente del mismo y nos quedamos viendo raro, esto está algo extraño, primera vez que se encuentran 2 personas con el mismo cosplay.

7. Tu al momento de presentarte en un escenario cuando has hecho cosplay, me puedes contar alguna experiencia?... O ¿Sólo has hecho pasarela cosplay?

En el escenario hice como representación más artística, aun no. Solo he hecho lo de pasarela por lo que solicita para el escenario tramoyistas, escenografía, coreografía y no estoy tan preparado para eso que digamos, más que todo en la pasarela sí.

Entrevista 5

Domingo 17 de febrero 2019, ciudad de Ambato en el evento de anime fff, cosplayer Xavier Naranjo tengo 16 años. Ganador de la pasarela Cosplay

1. ¿Como escoges los personajes que representas?

Veo los animes que más me gustan como el que me base el primer cosplay fue de Shaoran porque mi anime favorito es Sakura Card Captors y este le hice porque mi novia y yo íbamos a salir en cosplay igual solo que no pudo venir hoy.

2. ¿Cuáles son los problemas más has visto al momento de realizar un traje

El de Ash (pokemon) cuando

3. ¿Los materiales que más te han dado inconvenientes?

La tela porque hago personajes q no tienen muchas cosas, por ejemplo q necesiten madera o metal o eso que se llaman bondex, yo solo uso tela y le mando ha hacer a la costurera

4. ¿Cuál ha sido la experiencia que has tenido al momento de hacer una presentación cosplay?

Eh mmm la primera vez q hice de Shaoran tuve mucho pánico escénico pero me pare allí y me gritaban Shaoran entonces tome más confianza, dijeron que había ganado y me sentí feliz porque el esfuerzo que le invertí en el traje valió la pena.

5. ¿Los trajes te incomodaron, alguna dificultad?

El traje si es que.... Le mande a hacer donde mi costurera y es a mi medida.

6. ¿Cuáles son los niveles que son mas difíciles de representar en un cosplay?

Las armaduras y las espadas. Porque las armaduras son de metal y también los toques finales son muy importantes para la hora del cosplay.

7. ¿Cuál ha sido el traje que ha representado un reto al momento de hacerlo?

El traje mas completo el de Ash ketchup, creo aunque parece un traje muy simple me salió mas caro que el traje de Shaoran porque ese traje solo lo mande ha hacer donde mi costurera y ya.. El de Ash son los elementos como la gorra, el maquillaje, el peinado, lo que me voy a poner es el traje mas elaborado.

