



DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE
FACULTAD

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

Registro y análisis del diseño y la confección de trajes *cosplay* en Ecuador

Casos: Crisania Cosplay (Skull kid, 2024), Binbago (Chainsaw man, 2023)
& Moe (Sailor Mars, 2023)

Trabajo de grado previo a la obtención del título de:
LICENCIADA EN DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

Autora: Pamela del Cisne Marín Guerrero
Director: Dis. Freddy Gálvez Velasco, M.D.I

Cuenca - Ecuador
2025





ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

Registro y análisis del diseño y la confección de trajes cosplay en Ecuador
Casos: Crisania Cosplay (Skull kid, 2024), Binbago (Chainsaw man, 2023)
& Moe (Sailor Mars, 2023)

Trabajo de grado previo a la obtención del título de:
LICENCIADA EN DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

Autora: Pamela del Cisne Marín Guerrero
Director: Dis. Freddy Gálvez Velasco, M.D.I

Cuenca - Ecuador
2025

DEDICATORIA

A mi mamá y mi papá, por ser mi mayor inspiración, por su amor incondicional, por enseñarme a luchar por mis sueños y por estar siempre a mi lado, en cada paso de este camino. A mis queridas abuelitas, Ceci y Carmencita, y a mis abuelitos Alcívar y Elívar, por sus palabras de aliento, su amor generoso, y por enseñarme el valor del esfuerzo.

Este logro también es de ustedes, por todo lo que me han dado y por creer en mí. Cada uno de ustedes fue parte fundamental en mi carrera, ya sea con un consejo, un gesto de ayuda o simplemente estando presente. Este logro también les pertenece.





AGRADECIMIENTOS

Concluir esta etapa tan importante en mi vida no habría sido posible sin el apoyo constante, la motivación y el amor de las personas que han caminado junto a mí durante estos años de formación académica y personal.

Agradezco profundamente a mi papá Marco y mi mamá Aura, pilares fundamentales en mi vida, por su respaldo incondicional, su paciencia, y por impulsarme a seguir mis sueños incluso en los momentos más difíciles.

A mi hermano Santiago, por ser mi compañero de vida, por su apoyo sincero y constante, y por estar ahí siempre que lo necesité.

A mis tíos, Gaby y Jeffer, por su guía, sus consejos oportunos y su disposición para brindarme su ayuda incondicional. A Suley, mi prima, por apoyarme y ser mi modelo en diversos proyectos.

Extiendo mi agradecimiento a mi tutor y la Universidad, por brindarme las herramientas, los conocimientos y el espacio para desarrollarme como profesional en el campo del diseño textil e indumentaria.

Expreso mi sincero agradecimiento a los cosplayers que colaboraron en esta investigación, no solo por compartir sus trajes, sino también por aportar con los conocimientos adquiridos a lo largo de sus trayectorias en diversos concursos. Su generosidad y compromiso fueron fundamentales para el desarrollo de este trabajo.

Gracias a todos por acompañarme en esta travesía. Este logro no es solo mío, sino de todos quienes creyeron en mí.

ÍNDICE GENERAL

Dedicatoria.....	4
Agradecimientos.....	5
Resumen.....	14
Abstract.....	15
Introducción.....	17

01

CAPÍTULO

Contextualización 19

1.1. Cosplay.....	21	1.3.2. Ganadores de Japón 2024.....	43
1.1.1. Confección.....	22	1.4. Historia del <i>cosplay</i> en Ecuador.....	44
1.1.2. Materiales, Técnicas y Procesos de Construcción.....	23	1.5. Festivales <i>cosplay</i> en Ecuador.....	45
1.1.3. Aspectos Visuales y Simbólicos dentro del estudio de la morfología.....	38	1.5.1. Ganador del Ecuador Cosplay Cup Babahoyo 2023.....	46
1.1.4. Referencias Culturales y Estéticas.....	39	1.5.2. Ganador del Festival Okaeri 2024.....	47
1.2. Trajes de fantasía y su relación con los trajes <i>cosplay</i>	41	1.6. <i>Cosplay</i> en la Ciudad de Cuenca.....	48
1.3. Trajes de <i>cosplay</i> ganadores en el mundo.....	41	1.7. Perspectivas sobre los Casos de Estudio: Crisania Cosplay (Skull kid, 2024), Binbago (Chainsaw man, 2023) & Moe (Sailor Mars, 2023).....	49
1.3.1. Ganadores de Italia 2023.....	43		

02

CAPÍTULO **Planificación51**

- 2.1. Definición de unidad de análisis 53
- 2.2. Selección de la muestra..... 53
- 2.3. Categorías de análisis..... 54
 - 2.3.1. Definición de complejidad de las prendas. 54
 - 2.3.2. Elementos y Criterios de Diseño 54
 - 2.3.3. Criterios para el Procesos de Confección..... 55

03

CAPÍTULO **Investigación 57**

- 3.1. Recolección de data..... 59
- 3.2. Análisis de los casos..... 67
- 3.3. Procesamiento de data 67
 - 3.3.1. Aplicación de las fichas en los casos de estudio 67

04

CAPÍTULO

Resultados..... 69

4.1. Caso de estudio: Crisania *Cosplay* 71

 4.1.1. Recomendaciones en el traje de Skull Kid106

4.2. Caso de estudio: Binbago113

 4.2.1. Recomendaciones en el traje de Chainsaw Man.....136

4.3 Caso de estudio: Moe Kinomoto..... 143

 4.3.1. Recomendaciones en el traje de Rei Hino/Sailor Moon.....180

Conclusiones.....189

Glosario.....190

Referencias..... 192

Anexos.....196



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Forrest J Ackerman vestido con ropa futurista.....	21
Figura 2 Gran feria comercial de la industria del anime.....	22
Figura 3 Confección del cosplay personaje Deku de My Hero Academia.....	23
Figura 4 Cosplayes de Naruto.....	39
Figura 5 Cosplay de Lost Ark Elgacia	40
Figura 6 Cosplay de Miko	40
Figura 7 El pasado julio en la Comic-Con de San Diego.....	42
Figura 8 Cosplayers exponiendo sus trajes.....	43
Figura 9 Ganadores mundiales en Japón - 2024.....	44
Figura 10 Convenciones de la primera edición en Guayaquil del Comic Con Ecuador....	45
Figura 11 Ganador del evento Cosplay Cup en Babahoyo.....	47
Figura 12 Ganador del evento con el traje de Oogie Boggie	47
Figura 13 Ficha de Elementos de Diseño y ficha de Diseño	60
Figura 14 Ficha de Definición de Complejidad.....	62
Figura 15 Ficha de Materiales.....	63

Figura 16	Ficha de Técnicas de Confección.....	64
Figura 17	Recomendaciones dentro Elementos de Diseño.....	65
Figura 18	Ficha de propuesta de Materiales y Técnicas.....	66
Figura 20	Ficha de Elementos de Diseño.....	72
Figura 21	Ficha de definición de complejidad de Skull Kid.....	83
Figura 22	Ficha de materialidad de Skull Kid Mascara.....	84
Figura 23	Ficha técnica de Skull Kid Máscara.....	86
Figura 24	Ficha de definición de la camiseta Skull Kid.....	88
Figura 25	Ficha de Materiales Skull Kid Camiseta.....	89
Figura 26	Ficha técnica Camiseta Skull Kid.....	91
Figura 27	Ficha de Definición de complejidad pantalón Skull Kid.....	94
Figura 28	Ficha de materialidad de pantalón.....	95
Figura 29	Ficha técnica de pantalón de Skull Kid.....	97
Figura 30	Ficha de definición de complejidad de guantes y zapatos de Skull Kid.....	99
Figura 31	Ficha de materiales de guantes y zapatos de Skull Kid.....	100
Figura 32	Ficha de técnicas de guantes y zapatos de Skull Kid.....	103
Figura 33	Ficha de recomendaciones de elementos de diseño de Skull Kid.....	106
Figura 34	Ficha de recomendaciones de materiales y técnicas de máscara de Skull Kid.....	108
Figura 35	Ficha de recomendaciones de materiales y técnicas de camiseta y cinturón Skull Kid.....	109
Figura 36	Traje cosplay de Binbago.....	112
Figura 37	Ficha de Elementos de Diseño de Chainsaw Man.....	114

Figura 38	Ficha de definición de complejidad de casco de Chainsaw Man	122
Figura 39	Ficha de materiales Casco de motosierra de Chainsaw Man.....	123
Figura 40	Ficha de técnicas del casco de motosierra de Chainsaw Man.....	125
Figura 41	Ficha de definición de complejidad de Camisa básica de Chainsaw Man	127
Figura 42	Ficha de materialidad de la camisa de Chainsaw Man.....	128
Figura 43	Ficha técnica de camisa de Chainsaw Man.....	130
Figura 44	Ficha de definición del pantalón de Chainsaw Man.....	131
Figura 45	Ficha de materiales del pantalón de Chainsaw Man.....	132
Figura 46	Ficha de técnicas del pantalón de Chainsaw Man.....	134
Figura 47	Ficha de Recomendaciones de Elementos de Diseño de Chainsaw Man	136
Figura 48	Recomendaciones de materiales y técnicas de la máscara de Chainsaw Man.....	138
Figura 49	Ficha de recomendaciones de materiales y técnicas de la camisa de Chainsaw Man	139
Figura 50	Ficha de recomendación del pantalón de Chainsaw Man.....	140
Figura 51	Traje de Moe Kinomoto.....	142
Figura 52	Ficha de diseño de Rei Hino	144
Figura 53	Ficha de definición de complejidad del saco de Rei Hino	155
Figura 54	Ficha de materiales del saco de Rei Hino.....	156
Figura 55	Ficha de técnicas del saco de Rei Hino	159
Figura 56	Ficha de definición de complejidad de la falda de Rei Hino	161
Figura 57	Ficha de materiales de la falda de Rei Hino.....	162
Figura 58	Ficha de técnicas de la falda de Rei Hino.....	163



Figura 59 Ficha de Elementos de diseño de Sailor Moon.....	165
Figura 60 Ficha de definición de complejidad del Sailor Scout Body.....	168
Figura 61 Ficha de materiales del Body y los guantes de Sailor Moon.....	169
Figura 62 Ficha de técnicas de body y guatesd e Sailor Mars.....	171
Figura 63 Ficha de definición de complejidad de la falda de Sailor Moon.	174
Figura 64 Ficha de materiales de la falda de Sailor Moon.....	175
Figura 65 Ficha de técnicas de la falda de Sailor Moon.....	177
Figura 66 Ficha de recomendaciones para elementos de diseño de Rei Hino.....	180
Figura 67 Ficha de recomendaciones de materiales y técnicas de Rei Hino.....	182
Figura 68 Ficha de recomendaciones de Elementos de diseño de Sailor Moon	184
Figura 69 Ficha de recomendaciones de Body y guantes de Sailor Mars.	186

ÍNDICE DE TABLAS

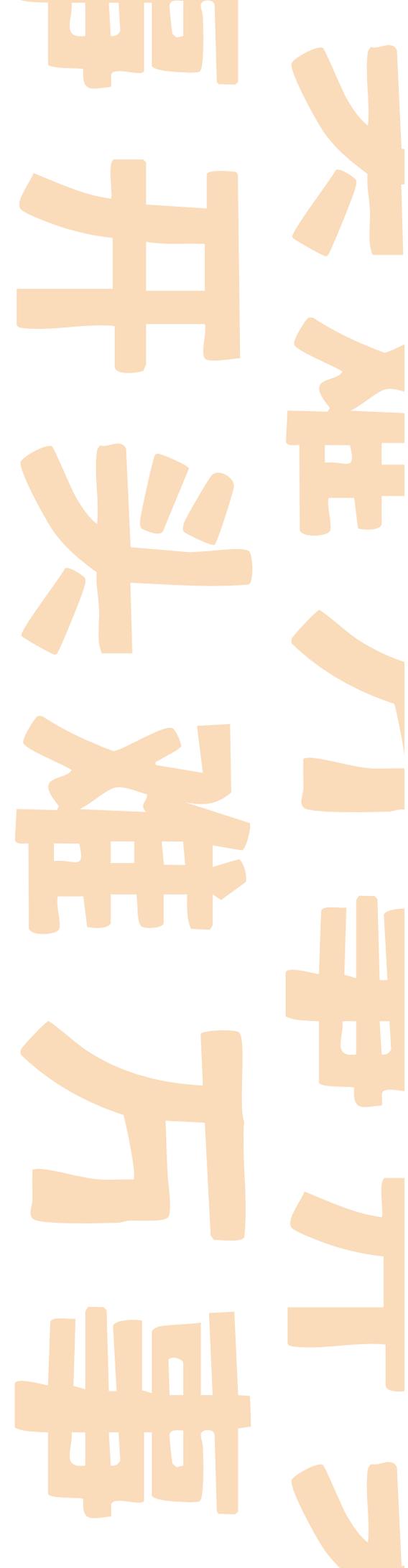
Tabla 1 Telas, nombre técnico y características.	24
Tabla 2 Principales tipos de hilos y sus usos.	31
Tabla 3 Insumos y sus principales características.	33
Tabla 4 Procesos de confección usados para realizar cosplay de los 3 personajes seleccionados.	34
Tabla 5 Número de la puntada y el respectivo gráfico.	36
Tabla 6 Nombre de las costuras y el respectivo gráfico.	37
Tabla 7 Nombre del pespunte y el gráfico.	38
Tabla 8 Organizadores de la Cumbre Mundial de Cosplay / Países y regiones participantes.	42
Tabla 9 Datos y eventos cosplay más relevantes.	46

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Listado de distribuidores de telas y otros insumos de producción.	196
Anexo 2 Rúbrica del concurso del World Cosplay Summit.	197
Anexo 3 Rúbrica del evento de la Comic Con Ecuador.	198
Anexo 4 Análisis de los trajes cosplay en base a imágenes de referencia y fotografías.	199
Anexo 5 Fotografías de los trajes.	206
Anexo 6 Carta de autorización.	210

RESUMEN

El cosplay, una forma de expresión artística nacida en Japón en los años 70, ha crecido hasta convertirse en una subcultura global, donde los participantes recrean personajes de ficción con trajes detallados. Este fenómeno se centra en el uso de técnicas de diseño y materiales para garantizar la precisión, comodidad y durabilidad de los trajes. Sin embargo, en el contexto local, persiste el desconocimiento sobre los criterios de diseño y el manejo adecuado de materiales y técnicas de confección. La mayoría de los trajes se crean de forma experimental, utilizando métodos de prueba y error, lo que incrementa los costos y tiempos de desarrollo, limitando la calidad y el diseño final. Este estudio se enfoca en analizar las características de diseño y los procesos de confección de trajes cosplay ganadores en festivales, identificando las mejores prácticas y materiales para mejorar la calidad creativa y técnica en la elaboración de trajes cosplay en el medio local. El enfoque teórico del trabajo se basa en los conceptos de cosplay, diseño y confección, proporcionando una guía para optimizar la creación de este tipo de trajes en Ecuador.





ABSTRACT

Cosplay, an artistic form of expression that originated in Japan in the 1970s, has evolved into a global subculture where participants recreate fictional characters with detailed costumes. This phenomenon revolves around the use of design techniques and materials to ensure accuracy, comfort, and durability in costumes. However, in the local context, there is still a lack of knowledge regarding design criteria and the proper handling of materials and tailoring techniques. Most costumes are created experimentally, using trial-and-error methods, which increases costs and development time while limiting final quality and design. This study focuses on analyzing the design characteristics and manufacturing processes of award-winning cosplay costumes at festivals, identifying best practices and materials to enhance creative and technical quality in local cosplay costume production. The theoretical approach of this work is based on the concepts of cosplay, design, and tailoring, providing a guide to optimize the creation of such costumes in Ecuador.

斗难万事斗

斗难万事斗

斗难万事斗

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de titulación aborda la problemática del desconocimiento existente en Ecuador sobre los criterios de diseño, así como el uso adecuado de materiales y técnicas de confección en la elaboración de trajes de cosplay. Este vacío técnico y metodológico ha llevado a que la mayoría de los trajes se realicen mediante métodos empíricos, basados en ensayo y error, lo que incrementa considerablemente los costos, los tiempos de ejecución y limita la calidad del resultado final. Como consecuencia, muchos trajes no logran materializar las visiones estéticas y funcionales que los cosplayers y diseñadores buscan representar.

El contenido del presente documento se estructura en cuatro capítulos. En el primero se desarrolla una contextualización amplia del fenómeno del cosplay, abordando su origen, evolución, relación con los trajes de fantasía, y su consolidación tanto a nivel global como local, particularmente en Ecuador. Se incluyen antecedentes sobre festivales, referentes internacionales y nacionales, así como una revisión teórica sobre los aspectos visuales y simbólicos, y los procesos técnicos implicados en la confección de los trajes. El segundo está dedicado a la planificación del estudio, incluyendo la definición de la unidad de análisis, la selección de los casos de estudio, y la elaboración de categorías y criterios de evaluación, basados en parámetros de comple-

jidad, fidelidad, funcionalidad e innovación. En el tercero, se presenta la fase investigativa, detallando los métodos de recolección y análisis de datos, así como las herramientas aplicadas, entre ellas, entrevistas, observación directa y el uso de fichas técnicas especializadas. Este capítulo articula la metodología con los objetivos propuestos, garantizando la rigurosidad del proceso investigativo.

Finalmente, en el cuarto expone los resultados derivados del análisis de los casos de estudio: Crisania (Skull Kid), Binbago (Chainsaw Man) y Moe (Sailor Mars). Cada caso se presenta de forma estructurada, incluyendo fichas técnicas y recomendaciones de mejora. Estas recomendaciones abordan aspectos como el tipo de costuras más apropiado, los textiles sugeridos según sus propiedades, y las tecnologías más eficaces para la manipulación y confección de los distintos elementos del traje.

Además, se presentan las conclusiones generales del estudio, donde se reflexiona críticamente sobre las oportunidades de mejora en el ámbito del diseño cosplay en Ecuador. Este trabajo incluye también un glosario técnico al final, que ofrece definiciones precisas de los términos y conceptos especializados empleados a lo largo de la investigación.



CAPÍTULO | 1

TULO

Contextualización

斗
开
斗
开
斗
开
斗
开
斗
开
斗
开

斗
斗
斗
斗
斗
斗
斗
斗
斗
斗
斗
斗

1.1. Cosplay

El *cosplay* es una actividad que se representa a personajes de ciencia ficción y otros géneros, provenientes de diversos medios de entretenimiento. La palabra *cosplay* surge de la combinación de los términos en inglés *costume* [traje o disfraz] y *play* [juego o interpretación]. Este fenómeno se basa en *cómics*, películas, videojuegos, manga, anime, entre otros medios de comunicación (Lamerichs, 2013).

En 1939, la primera Convención mundial de Ciencia Ficción (Worldcon), fue un evento influenciado por la película *Things to Come* (1936), Forrest J. Ackerman, conocido como uno de los fundadores del género de ciencia ficción, participó en la reunión junto a su pareja y fanática del género, Myrtle R. Douglas. Ella se reconocería más tarde como la pionera del *cosplay*, ya que asistió al evento con un disfraz inspirado en la película (De Paula, 2024).

Esta práctica se convirtió en una tradición anual dentro de la convención americana. Sin embargo, con la llegada del productor japonés Nobuyuki Takahashi, quien quedó impresionado por la iniciativa y, sobre todo, por la creatividad en la confección de los trajes, la actividad fue llevada a Japón. Allí, ganó gran popularidad en la década de 1970, adaptándose a la cultura pop japonesa (J-pop)(De Paula, 2024). El *cosplay* comenzó a destacar en eventos como el *Comic Market* (Comiket) [Feria de novelas gráficas] de Tokio, celebrado dos veces al año. Este evento se hizo especialmente conocido por la gran afluencia de *otakus*, fanáticos del anime y el manga.

Figura 1
Forrest J Ackerman vestido con ropa futurista.



Nota: La imagen presenta el primer cosplay realizado en base a la película de 1936 "Things to come".

Adaptado de Fanac, por Madle, 2009, FANAC Inc
<https://fanac.org/photohtm.php?worldcon/NYcon/w39-030>

Figura 2

Gran feria comercial de la industria del anime



El manga es un tipo de cómic japonés, generalmente en blanco y negro, que se distingue por sus variadas historias y estilos únicos. El anime, aunque principalmente se fundamenta en mangas, también puede tener inspiración en novelas ligeras, videojuegos o guiones originales diseñados para la televisión y el cine. Esta forma de animación destaca por su calidad, diversidad de géneros, un estilo visual característico y narrativas profundas (Lamerichs, 2018).

1.1.1. Confección

Durante la elaboración de un disfraz de *cosplay*, tanto Hidalgo (2021) como Velasco (2022) señalan que este proceso es una experiencia emocionante porque fusiona habilidades de diseño, costura y uso de materiales especializados, resultando una actividad recreativa, además de ser una oportunidad para expresar y demostrar el talento. Para Castelán García (2012), la confección de un traje de *cosplay* va

más allá de una simple representación visual, éste busca capturar la esencia del personaje a través de una interpretación estética.

Figura 3

Confección del cosplay personaje Deku de My Hero Academia



Nota: Se presentan las piezas del cosplay ensambladas del cosplay del traje de héroe del protagonista Deku. Adaptado de MHA - Disfraz de cosplay para hombre, Midoriya Izuku, por QAHEART, 2023, Amazon <https://www.amazon.com/-/es/QAHEART-MHA-Midoriya-conjunto-Halloween/dp/B0CJF8MJNQ?th=1>

En este sentido, la presente investigación se centra en el análisis de elementos fundamentales dentro del cosplay, con el objetivo de lograr una representación fiel del personaje. Dentro de esta categoría se abordarán aspectos tales como la textura, el color, los detalles ornamentales, la tecnología empleada en su confección, la materialidad y la forma, entendida esta última como parte de la morfología que contribuye a comunicar la identidad y esencia del personaje representado.

1.1.2. Materiales, Técnicas y Procesos de Construcción

1.1.2.1. Materiales

Según Smith et al. (2020), la confección de trajes de *cosplay* es un proceso artesanal que requiere habilidades en diversas áreas, como: patronaje, modelado y pintura. En este mismo sentido, destaca que la disponibilidad y el costo de los materiales son factores clave que inciden en el tiempo de entrega, costos y acabado del producto, ya que insumos como telas pueden ser costosas o difíciles de encontrar en ciertos países.

Para elaborar los trajes, es fundamental realizar una búsqueda en diversas fuentes de información que describan aspectos culturales y de producción, dentro de este último se encuentran: materiales, técnicas y tecnologías básicas a utilizar. Además del traje principal, muchos personajes cuentan con accesorios distintivos, como armas, joyas o *gadgets*, lo que hace aún más relevante esta investigación (Telenchana Quilligana, 2020).

Lamé	<i>Metallic Lamé (Polyester + hilos metálicos)</i>	Es un textil con un acabado metálico brillante que proporciona un impacto visual llamativo. No obstante, tiende a deshilacharse y romperse con facilidad, además de poseer poca flexibilidad.
Tela con lentejuelas	<i>Sequin Mesh, Paillette Fabric</i>	Se trata de un textil escénico con gran brillo, ideal para personajes llamativos y presentaciones visualmente impactantes. Sin embargo, su manipulación es compleja, ya que es necesario romper algunas lentejuelas para permitir el paso de la aguja. Además, es un material pesado y con poca elasticidad.
Lamé con lentejuelas	<i>Sequin Metallic Lamé</i>	Ofrece un alto impacto visual y es ideal para trajes escénicos o personajes llamativos. No obstante, es frágil, pesado y complicado de coser.
Tul	<i>Nylon Tulle, Soft Tulle</i>	Este tejido es ligero, voluminoso y de bajo costo, siendo comúnmente utilizado para dar forma o volumen en trajes. No obstante, puede engancharse fácilmente y, dependiendo de su composición, puede resultar rígido e incómodo para el usuario.
Organza	<i>Silk Organza, Poly Organza</i>	La organza es un textil translúcido con brillo que contribuye a mantener formas estructuradas, siendo ideal para volantes, mangas o capas. A pesar de su valor estético, su textura es áspera y tiende a deshilacharse con facilidad, lo que requiere técnicas de confección precisas y cuidadosas.
Royal	<i>Royal Satin o Royal Velvet (según la región)</i>	Este textil destaca por su brillo intenso y presencia escénica. Sin embargo, es pesado y requiere prensatelas antiadherente para una correcta confección.
Microsuede / Microsuet	<i>Brushed Microfiber Suede</i>	Este textil es liviano, suave y adecuado para detalles decorativos. Sin embargo, carece de estructura y puede resultar complejo de coser con precisión.
Charmeuse	<i>Silk Charmeuse, Stretch Charmeuse</i>	Es un textil lujoso, fluido y con excelente caída. No obstante, es delicado y presenta un alto grado de dificultad en la confección.
Plástico	<i>Vinyl Clear PVC, Holographic Vinyl</i>	Este material brinda efectos visuales distintivos, como transparencias o acabados holográficos. Sin embargo, es difícil de coser y tiende a deformarse.

Futurismo

Cuerina	PU Synthetic Leather	Imita la apariencia del cuero natural, es más económica y fácil de limpiar. Sin embargo, puede agrietarse con el tiempo y tiene poca flexibilidad, lo que limita su aplicación en prendas ajustadas.
Tejido de alta densidad	Canvas HD, Cordura Nylon	Este textil destaca por su extrema resistencia y durabilidad, siendo ideal para la elaboración de mochilas, accesorios rígidos o bases estructurales. No obstante, debido a su grosor, puede resultar difícil de coser y considerablemente pesado, lo que limita su uso en prendas ligeras o ajustadas.
Pacific	<i>Poly-Cotton Pacific Twill</i>	Este tejido combina poliéster y algodón, lo que le otorga resistencia y facilidad de planchado. No se arruga con facilidad, por lo que resulta conveniente para uniformes escolares en el contexto del cosplay. Sin embargo, presenta cierta rigidez que puede generar incomodidad y una tendencia a retener el calor corporal.
Oxford	<i>Oxford Cotton 80/20, Oxford 150D Polyester</i>	Se trata de un tejido de textura clásica, conocido por su durabilidad y facilidad de confección. Sin embargo, algunas de sus variantes son pesadas y no ofrecen una caída fluida, lo cual puede no ser apropiado para prendas femeninas de estilo suelto o vaporoso.
Entretela	<i>Fusible Interfacing, Non-Woven Interlining</i>	Se trata de un material utilizado como refuerzo estructural en áreas como cuellos, solapas o pretinas. Muchas versiones son termofijables (adhesivas mediante calor). Sin embargo, si no se aplica correctamente, puede deformar la tela base. Además, algunas variedades son gruesas y difíciles de manipular, lo que exige experiencia en su aplicación.

Kimonos

Satin	<i>Polyester Satin, Bridal Satin</i>	Con un acabado brillante y elegante, es ampliamente accesible en el mercado. No obstante, se deshilacha con facilidad y marca las costuras.
Seda	<i>Charmeuse, Habotai, Dupion Silk</i>	La seda es reconocida por su ligereza, frescura y lujo, gracias a su caída suave y apariencia elegante. Sin embargo, su elevado costo y delicadeza la convierten en un material complejo de trabajar, siendo susceptible a manchas con agua y difícil de manipular durante la confección.

Escolar	<i>Fieltro Acrylic Felt, Wool Blend Felt</i>	Este textil es ideal para la elaboración de accesorios (props) y formas simples, debido a que no se deshilacha con facilidad. No obstante, al ser un material no transpirable, su apariencia final puede percibirse como menos profesional, especialmente en prendas de uso prolongado o de acabado detallado.
Tricot	<i>Warp Knit Tricot, Power Mesh</i>	Es un tejido de punto por urdimbre que combina elasticidad y firmeza, lo cual lo hace adecuado para forros, interiores y estructuras de soporte. A pesar de sus cualidades, puede resultar costoso en ciertas variantes y es propenso a engancharse, lo que exige un manejo cuidadoso.
Cuero sintético	<i>PU Leather, PVC Leather</i>	Este material imita la apariencia del cuero natural sin utilizar productos de origen animal. Es resistente, estructurado y estéticamente atractivo. Sin embargo, no es transpirable y su confección requiere herramientas especializadas, como agujas y prensatelas específicos para materiales gruesos.
Tela para camisas masculinas	Broadcloth, Lightweight Oxford	Es un tejido fresco, elegante y fácil de planchar, ampliamente disponible en colores lisos. Aunque su presentación es limpia y formal, carece de elasticidad y tiende a arrugarse con facilidad, lo que puede afectar la comodidad y presentación prolongada de la prenda.
Tela para pantalones de vestir	Cotton Gabardine, Polyester Twill	Este textil se caracteriza por su buena caída y estructura, ofreciendo resistencia al uso cotidiano. Sin embargo, su confección requiere maquinaria robusta, y al ser poco transpirable, puede generar incomodidad térmica en ambientes cálidos.
Tela para corbatas	Silk Twill, Poly Satin Twill	Se trata de un tejido elegante, con brillo moderado, que mantiene bien la forma de la prenda. Si bien las versiones en poliéster son más accesibles, las de seda natural presentan un costo elevado y requieren cuidados especiales durante el lavado, por su delicadeza.
Popelina	Cotton Poplin, Poly-Cotton Poplin	Es un tejido liviano, fresco y fácil de coser, lo que lo convierte en una opción ideal para climas cálidos. No obstante, tiende a arrugarse con facilidad y puede encoger tras el primer lavado, por lo cual se recomienda el prelavado antes de la confección.

Tabla 3

Insumos y sus principales características

Insumo	Nombre Técnico	Características	Compatibilidad con Telas	Números / Calibres / Medidas
Cierre invisible	Invisible Coil Zipper (Nylon Coil)	Espiral oculta, cosido desde atrás, liviano.	Lycra, satín, tafetán, chiffon, crepé, gabardina ligera	#3 (fino), #5 (mediano), largo 20–60 cm
Botones madera/resina	Wooden / Resin Cast Buttons	Decorativos, de 2–4 orificios o con vástago (shank).	Lino, sarga, terciopelo, algodón, kiana	Ø 10–30 mm
Velcro	Hook and Loop Tape (Velcro®)	Sistema doble de gancho y felpa. Adhesivo o cosido.	Scuba, cuerina, royal, softshell	Ancho: 1.5 cm, 2 cm, 5 cm
Broches de presión	Snap Fasteners (metal o plástico)	Sistema de presión remachado o cosido.	Popelina, minimat, crepé, gabardina	Ø 7 mm, 10 mm, 15 mm
Hilo grueso o cuerda	Heavy-Duty Thread / Polyester Cord	Resistente a tracción, para costuras estructurales o cordonería decorativa.	Gabardina, lino, terciopelo, cuerina	Tex 60–135 (hilo), Ø 3–6 mm (cuerda)
Botones negros	ABS / Polyester Buttons	Básicos para camisas, trajes, uniformes.	Popelina, kiana, gabardina, lino	Ø 10 mm (camisa), Ø 15 mm (chaqueta), Ø 20–25 mm (militar)
Elástico resistente	Heavy-Duty Woven / Knit Elastic Band	Resistente, gran elasticidad, tolerancia al uso constante.	Scuba, neopreno, gabardina stretch	Ancho: 2.5 cm, 4 cm, 5 cm, hasta 10 cm
Alambre fino	Galvanized Floral Wire	Moldeable, fino, conserva forma sin romper.	Se usa oculto, no directo en tela	Calibre 20 a 24 (0.8 mm a 0.5 mm)
Varillas de plástico	Plastic Boning / Poly Rod / ABS Strip	Estructural, liviano, seguro en contacto corporal.	Gabardina, cuerina, neopreno, scuba	Grosor: 3 mm a 6 mm
Elástico blanco	Braided Elastic (White)	Suave, delgado, cómodo, decorativo o funcional.	Popelina, algodón, telas ligeras	Ancho: 0.5 cm a 2.5 cm

Nota: En la tabla se muestra los insumos, el nombre técnico y las características de cada uno en base a los materiales utilizados por Akishan-creation, r/zelda, Nicolás Carranza, adami-langley, Kapalaka y Momo.

En cuanto a los accesorios como armas o props, se utilizan materiales como goma EVA, PVC, impresiones 3D en PLA, madera balsa y termoformables como el Worbla, material de origen alemán que se ha vuelto popular por su versatilidad para modelar formas complejas con calor (Porcel & Artexte, 2020).

El uso de materiales requiere de una constante experimentación y combinación, integrando elementos del diseño de indumentaria, la escultura, la pintura y, más recientemente, la tecnología (impresión 3D, luces LED, sensores). Esta

diversidad en los recursos materiales es una de las características distintivas del cosplay como disciplina creativa y performativa (Guo, 2022).

1.1.2.2. Procesos de Confección

Existen diversos procedimientos para la confección de un traje de cosplay, entre los que incluyen costura, elaboración de armaduras, creación de props y procesos especiales (López de Giménez, 2000). Para recopilar estos procesos se los muestra en la tabla 11.

Tabla 4

Procesos de confección usados para realizar cosplay de los 3 personajes seleccionados.

Procesos de construcción en costura	Patronaje y Corte: Creación de patrones. Modificación de patrones comerciales Corte de tela	Se usan moldes de papel o programas digitales como CLO3D o <i>Pepakura</i> . Adaptar patrones existentes para ajustarlos al diseño del personaje. Se hace con cúter rotatorio o tijeras de sastre para precisión.
	Ensamblado y costura: Costura recta. Overlock/remalladora. Forrado y entretelado. Fruncidos y plisados.	Unir piezas de tela. Evita que la tela se deshilache. Para dar estructura y acabados limpios. Se usan en faldas, mangas o decoraciones voluminosas.
	Acabados y decoraciones: Bordados y apliques. Pintura textil y sublimación. Desgaste y envejecido	Para añadir detalles en logos o símbolos. Para patrones complejos en tela. Se usa lijado, pintura o decolorante.

Procesos de construcción de armaduras y props	Modelado: Corte y ensamblado de EVA foam. Termoformado con Worbla. Uso de PVC y acrílico. Escultura con resina y arcilla epóxica.	Se usa para armaduras y accesorios flexibles. Se moldea con calor para crear estructuras resistentes. Para armas o piezas semirrígidas. Para detalles complejos en <i>props</i> .
	Ensamblado y Unión de Piezas: Pegado con pegamento de contacto. Uso de remaches y costuras. Impresión 3D.	Usado en foam y cuero sintético. Para unir materiales gruesos como vinil o cuero. Para piezas detalladas como hebillas, coronas o partes de armaduras.
	Pintura y acabados: Sellado con goma laca o plastidip. Pintura en capas. Efectos de envejecido y sombreado.	Para evitar que el <i>foam</i> absorba pintura. Aplicación de acrílicos, aerografía o pintura metálica. Se usan para simular metal desgastado o texturas realistas.
Procesos especiales en el cosplay	Integración de Tecnología: Uso de LEDs. Circuitos y baterías portátiles. Motores y mecanismos electrónicos	Para efectos de iluminación en armaduras o accesorios. Para efectos de luz y sonido. Para cosplay animatrónico o con movimiento.
	Estructuras y Rigging: Corsetería y ballenas. Armazones de alambre o PVC. Uso de imanes o velcros.	Para dar forma y estructura a trajes ajustados. Para alas, colas o estructuras grandes. Para unir piezas desmontables sin costuras visibles.

Nota: En esta tabla se encuentran los procesos para elaborar trajes tanto avanzadas como las más básicas en costura según (López de Giménez, 2000) y (elaboración propia).

1.1.2.3. Técnicas de confección aplicados en el *cosplay*

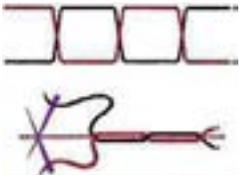
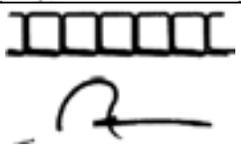
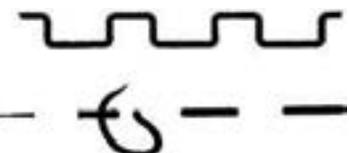
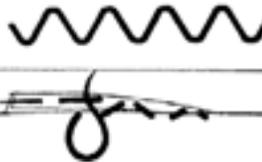
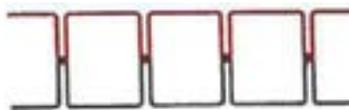
El proceso completo culmina con la prueba de montaje y ajuste final, donde se revisa la movilidad, la resistencia de las piezas y la comodidad del traje. En muchos casos, se integran sistemas de sujeción invisibles, como cierres magnéticos, velcro oculto, elásticos reforzados o cremalleras camufladas para permitir un uso funcional sin comprometer la estética (Ibarra Almeida & Zalpa Ramírez, 2023).

Dependiendo del tipo de personaje, el material y el acabado que se desea obtener, se deben emplear diversas técnicas de confección entre ellas están:

Tipos de puntada: Estos tipos de puntadas pueden cumplir diversas funciones específicas y, aunque no son visibles a simple vista o a distancia, es fundamental conocerlas adecuadamente para poder emplearlas de manera estratégica en el refuerzo o perfeccionamiento de futuros proyectos de confección.

Tabla 5

Número de la puntada y el respectivo gráfico.

<p>100 puntada de cadeneta simple: Se forma con una o varias agujas brindando una costura elástica.</p>	<p>101</p>	
<p>200 Puntadas a mano: Se realizan con una aguja y un hilo y puede ser definitiva, provisional o de adorno.</p>	<p>201</p>	
	<p>202</p>	
	<p>206</p>	
	<p>207</p>	
<p>213</p>		
<p>300 Puntada doble. Puntada de respunte: Se llega a formar con una o varias agujas y dos series de hilos brindando una costura rígida.</p>	<p>301</p>	

tística, así como a los principios que guían la apreciación de las formas y los diseños en diversos contextos. En un sentido más amplio, también abarca las experiencias sensoriales y emocionales que provoca el arte o la naturaleza. En la figura 4 se observa como el traje tiene incorporados elementos culturales propios de los países originarios de estas historias gráficas.

Figura 5
Cosplay de Lost Ark Elgacia



Nota: tomado del sitio web "Aspectos básicos del cosplay" (Kenitz Dan, 2022)

Los trajes de la Figura 4 evidencian influencias estéticas provenientes de Asia oriental (principalmente Japón, Corea y China), reconocibles en los peinados de fantasía, el uso de armaduras decorativas, accesorios simbólicos y telas brillantes. Esto demuestra cómo los productos culturales de estas regiones son adoptados globalmente por comunidades que no necesariamente comparten la lengua o el

territorio de origen (Ibarra Almeida & Zalpa Ramírez, 2023).

Para Fron et al. (2007) dentro del cosplay la estética de los personajes representados está principalmente centrada en la precisión y el detalle fiel de la apariencia del personaje. Durante una investigación se destacó que las imágenes en los medios digitales, principalmente los videojuegos, suelen centrarse en la representación de cuerpos ideales (Rashid & Taibb, 2016). Dentro de este ámbito no únicamente recrean la apariencia física de los personajes, sino que, incorporan además aspectos culturales y estéticos específicos reflejando influencias de diversas subculturas y corrientes artísticas como se observa en la Figura 5.

Figura 6
Cosplay de Miko



Nota: El traje tradicional japonés de Miko está conformado por: camisa blanca puro, falda roja brillante, lazo grande de cabello y calcetines tabi típicos perfectamente combinados con rústicos zuecos zōri o geta. El vesturio muestra respeto y amor por la religión sintoísta propia de la cultura japonesa.

1.2. Trajes de fantasía y su relación con los trajes *cosplay*

Los trajes de fantasía destacan por la creatividad, colores, detalles ornamentales y materiales variados cuyo objetivo es traer a la realidad mundos ficticios o fantásticos. Vacace-la (2015) y Lafortune (2020) definen a los trajes de fantasía como una prenda la cual es diseñada para representar personajes, conceptos o temas imaginativos que en su mayoría son usados en eventos como carnavales, festivales, obras de teatro o *cosplay*.

El traje de fantasía se origina en su mayoría como parte de una narrativa ficcional dentro del cine, literatura o teatro, ya que tiene un enfoque mayormente simbólico o escénico. Por otro lado, el *cosplay* nace a raíz de la admiración de un fan por un personaje ya existente, siendo que el enfoque es recreativo, performativo y competitivo. Telenchana Quilligana (2020) define los procesos técnicos involucrados en la elaboración de trajes de fantasía.

Por su parte, Lamerichs (2013), al abordar procesos técnicos similares en el ámbito del *cosplay*, coincide en que ambas investigaciones comparten fases fundamentales en la confección de este tipo de trajes. Entre ellas se incluyen la investigación visual e iconográfica, el diseño técnico adaptado al cuerpo humano, el uso de materiales no convencionales y la necesidad de garantizar movilidad, resistencia y realismo visual.

Telenchana Quilligana (2020) por medio de la inserción de motivos tradicionales locales (bordados indígenas, siluetas ancestrales, paletas cromáticas autóctonas) propone una reinterpretación cultural de los trajes de fantasía. Dicha propuesta es visible dentro del mundo *cosplay* en el cual se desarrollan versiones “culturalizadas” o reinterpretaciones de personajes clásicos vistos desde ópticas étnicas, regionales o decoloniales.

La relación entre los trajes de fantasía y los trajes *cosplay* es estrecha y simbiótica. Ambos procesos comparten un lenguaje visual, técnico y expresivo común. Mientras que los trajes de fantasía pueden surgir como productos escénicos o narrativos, el *cosplay* los retoma, reinterpreta y los convierte en expresión personal y cultural. Además, la incorporación de elementos tradicionales a los trajes de fantasía abre nuevas posibilidades de diálogo entre la identidad local y la estética global del *cosplay*.

1.3. Trajes de *cosplay* ganadores en el mundo

Para poder realizar un análisis adecuado de los trajes de *cosplay* a nivel nacional, es necesario examinar previamente cómo se elaboran y evalúan estos trajes en el ámbito internacional. Esto permitirá establecer criterios comparativos válidos que faciliten la identificación de estándares de calidad y el proceso de evaluación para determinar a los ganadores en concursos especializados. En este sentido, se revisarán eventos internacionales de relevancia, los cuales han marcado pautas importantes en la evolución del *cosplay*. Cabe señalar que, durante las décadas de 1990 y 2000,

el fenómeno del cosplay comenzó a expandirse más allá de Japón, adquiriendo notoriedad en distintas regiones del mundo. Este crecimiento fue impulsado por el uso cada vez más extendido del internet y las redes sociales, herramientas que facilitaron el intercambio de ideas, la difusión de creaciones y la conexión entre aficionados a nivel global sin necesidad de desplazarse físicamente (Quiroz, 2018).

Eventos como la San Diego *Comic-Con* en Estados Unidos se convirtieron en espacios donde esta práctica cultural encontró nuevas formas de expresión y resonancia. En dichas convenciones, se integran diversas actividades, desde exposiciones de trajes icónicos hasta la presentación de proyectos cinematográficos de gran envergadura, acompañadas de espectáculos artísticos como conciertos sinfónicos, actuaciones en vivo y desfiles de *cosplay* (Sánchez, 2025).

Figura 7
 El pasado julio en la *Comic-Con* de San Diego.



Nota: Robert Downey Jr. revelaba que volverá a las películas de Marvel. Adaptado de La *Comic-Con* de San Diego elige Málaga como sede de su primera edición fuera de Estados Unidos, por Sánchez, 2025. El País <https://elpais.com/cultura/2025-03-05/la-comic-con-de-san-diego-elige-malaga-como-sede-de-su-primera-edicion-fuera-de-estados-unidos.html>

Existen diversos eventos alrededor del mundo que reconocen los mejores trajes e interpretaciones de personajes. Entre los eventos más grandes, que abarcan varios países, se encuentran Anime Expo, Japan Expo, Katsucon y NärCon, entre otros (León, 2016). Uno de los más importantes es el *World Cosplay Championship – WCC* [Campeonato mundial de cosplay], donde se reúnen los cosplayers ganadores de distintas naciones para competir y seleccionar al mejor cosplay a nivel internacional. A continuación, se enlistan los países que participan en este evento en la Tabla 4.

Tabla 8
Organizadores de la Cumbre Mundial de Cosplay / Países y regiones participantes.

Continente	Países participantes
América	Brasil, Canadá, Costa Rica, México, Estados Unidos
Europa	Alemania, Austria, Bélgica, España, Francia, Italia, Países Bajos, Reino Unido, Suecia
Asia	China, India, Japón, Corea del Sur, Malasia, Taiwán, Tailandia, Vietnam
Oceanía	Australia
África	Egipto, Sudáfrica

Nota: En esta tabla se encuentran los países que participan en el concurso (elaboración propia).

En las competencias mundiales organizadas por el Campeonato Mundial de Cosplay, los participantes son evaluados con base en la rúbrica publicada en la página oficial del evento, la cual se adjuntará en el anexo 2 (León, 2016). Este instrumento muestra cada uno de los criterios que consideran al momento de asignar una calificación, información importante para cada cosplay al momento de crear, confeccionar y dar los acabados finales a un traje.

Figura 9
Ganadores mundiales en Japón - 2024



Nota: Participantes ganadores de Portugal. Adaptado de Get ready for the ultimate cosplay showdown at the World Cosplay Summit, the biggest cosplay festival on the planet!, por Mame-mayo & Mioshi, 2024, Instagram <https://www.instagram.com/p/C8JBBxTS5oN/>

mon, entre otros. Este auge se debió principalmente a la proliferación de productos relacionados con la serie como personajes y accesorios; y, posteriormente, a la realización de eventos como convenciones de cómics, anime y videojuegos, que sirvieron como catalizadores para la expansión de esta corriente cultural en la región (Lamerichs, 2018).

Luego de analizar a los ganadores de diversos eventos internacionales en diferentes años y países, el enfoque se traslada al contexto ecuatoriano con el objetivo de examinar tanto los trajes presentados como las rúbricas empleadas en la selección de los ganadores la cual se adjuntará en el anexo 3. En Ecuador, el *cosplay* comenzó a desarrollarse en la década de 2000, inicialmente limitado a pequeños grupos de entusiastas que se reunían en convenciones de anime y manga (Crawford & Hancock, 2019a). En particular, la ciudad de Quito ha emergido como un punto de encuentro importante para los *cosplayers* ecuatorianos, organizando eventos y competencias que promueven la creatividad y la colaboración entre los participantes.

En los últimos años, esta práctica ha recuperado fuerza, atrayendo a un público expectante de diversas edades. Se ha notado una considerable evolución en el *cosplay*, y uno de los factores clave de su crecimiento ha sido la organización de eventos destacados, como *Comic-Con Ecuador* y *AnimeCon Ecuador*, los cuales se han convertido en escenarios donde los *cosplayers* pueden exhibir sus habilidades y compartir sus pasiones (León, 2016).

1.4. Historia del *cosplay* en Ecuador

En América Latina, el *cosplay* comenzó a ganar popularidad en la década de 1990, influenciado por la cultura japonesa y la llegada de animes como *Dragon Ball*, *Sailor Moon* y *Poké-*

Figura 10
Convenciones de la primera edición en Guayaquil del Comic Con Ecuador.



Nota: La Comic Con Ecuador en Guayaquil se inspira en la convención original de San Diego, California (EE.UU.). Adaptado de El bien y el mal se enfrentan en Comic Con Ecuador, por León, 2016, El Universo <http://www.larevista.ec/actualidad/show/el-bien-y-el-mal-se-enfrentan-en-comic-con-ecuador>

La comunidad *cosplayer* en Ecuador ha trabajado arduamente para generar un entorno inclusivo y acogedor, permitiendo que personas de todas las edades y habilidades participen y disfruten de esta práctica. Este enfoque ha con-

tribuido a la diversidad y riqueza cultural del *cosplay* en el país, fortaleciendo el sentido de comunidad y pertenencia entre sus miembros (Crawford & Hancock, 2019b).

Además, la comunidad *cosplay* ha experimentado una rápida expansión, estableciendo redes sociales y grupos que conectan a *cosplayers* en todo el país. Estos espacios no solo permiten compartir experiencias y consejos, sino que también, promueven la inclusión y la diversidad dentro de la comunidad (León, 2016). Esto ha fomentado la creación de diversos canales para el intercambio de conocimientos y técnicas entre los participantes, impulsando así la evolución del *cosplay* en Ecuador y demostrando su creciente aceptación y popularidad dentro de la cultura pop del país.

1.5. Festivales *cosplay* en Ecuador

En Ecuador, la comunidad *cosplayer* ha trabajado arduamente para crear un entorno inclusivo y acogedor, donde cualquier persona pueda participar, demostrar sus habilidades y disfrutar de la práctica del *cosplay*. Este enfoque inclusivo ha contribuido a la diversidad y riqueza cultural del *cosplay* en el país, fomentando a su vez el sentido de comunidad y pertenencia entre sus miembros (Crawford & Hancock, 2019b).

En Ecuador, destacan varios eventos en los que el *cosplay* juega un papel crucial. Entre los principales se encuentran:

Tabla 9
 Datos y eventos cosplay más relevantes.

Festival	Fechas	Actividades	Puntaje de Popularidad	Datos relevantes
Ecuador Cosplay Cup	Varia cada año	Concursos de cosplay, entrevista	Popular entre los fans del <i>cosplay</i>	Único circuito nacional en el Ecuador con organizadores, eliminatorias online
Budokan	24 y 25 de mayo	Anime, <i>cosplay</i> , videojuegos, <i>k-pop</i> , artistas internacionales, torneos de videojuegos	Muy popular en la comunidad <i>geek</i>	Incluye finales nacionales de <i>cosplay</i> y de torneos de videojuegos
Festival Okaeri	26 de abril	Feria otaku, gastronomía japonesa, concursos de <i>cosplay</i> y <i>k-pop</i>	Popular entre jóvenes <i>otakus</i>	Cuenta con invitados especiales
Comic Con Ecuador	13 – 15 de junio (Guayaquil) y 27 – 28 de septiembre (Cuenca)	Paneles, zona <i>gamer</i> , zona infantil, invitados internacionales	Muy popular	Este año se realiza en Guayaquil y Cuenca
Fiesta Ichiban	Varia cada año	Concursos de <i>cosplay</i> , presentaciones musicales Talleres, conferencias, Stands de ventas,	Popular en la comunidad <i>otaku</i>	Uno de los festivales <i>otakus</i> más destacados

Nota: En esta tabla se encuentran los eventos de cosplay reconocidos (elaboración propia).

Los puntos clave a considerar durante la calificación de cada competencia, los aspectos a evaluar incluyen criterios como: la dificultad del traje, la calidad de los acabados, la fidelidad al personaje, entre los más importantes. Además, en caso de contar con *props*, estos también son considerados en la evaluación (Hidalgo, 2021)

A continuación, se lista aspectos importantes de los dos últimos ganadores nacionales:

1.5.1. Ganador del Ecuador Cosplay Cup Babahoyo 2023

Siendo el Genio de Aladín un personaje icónico, caracterizado por su carisma, humor y energía, Pedro Wizard logró capturar esta esencia a la perfección al elegirlo para su *cosplay*. Su interpretación en Ecuador Cosplay Cup (2023) demostró gran habilidad para dar vida a un personaje tan reconocido y querido por el público. El traje resultó impre-

sionante gracias a sus colores vibrantes y detalles que reflejaban fielmente el diseño del personaje en la película. La aplicación uniforme de la pintura corporal azul, combinada con accesorios como los brazaletes dorados y el chaleco rojo, añadió autenticidad al *cosplay*. Pedro supo aprovechar al máximo la personalidad del Genio, ofreciendo una presentación memorable. Su actuación enérgica, junto con el nivel de detalle en su traje, generó un impacto visual que capturó la atención tanto del público como de los jueces. La selección de colores brillantes, el maquillaje detallado y los accesorios bien elaborados contribuyeron a una presentación cohesiva y atractiva.

Figura 11

Ganador del evento Cosplay Cup en Babahoyo.



Nota: Participante interpretando al genio. Adaptado de Ganador de la eliminatoria de Ecuador Cosplay Cup 2023, por Ecuador Cosplay Cup, 2023, Facebook https://www.facebook.com/photo/?fbid=872666318191789&set=presentamos-a-pedro_wizard16-quien-fue-el-ganador-de-la-eliminatoria-de-ecuador-

1.5.2. Ganador del Festival Okaeri 2024

Rower (2024) seleccionó al icónico villano Oogie Boogie de *The Nightmare Before Christmas*, un personaje visualmente único y con una personalidad extravagante. Al elegirlo para su *cosplay*, tuvo la oportunidad de trabajar con texturas y detalles característicos, como el saco de arpillera que usa el personaje y un diseño inspirado en el estilo gótico. El *cosplay* resultó exitoso, ya que permitió el uso de materiales como la propia arpillera o telas de textura similar. Un elemento clave fueron las costuras visibles, el relleno para añadir volumen, así como accesorios icónicos como los dados e insectos, que ayudaron a capturar la esencia de Oogie Boogie. Durante la puesta en escena, se incorporaron movimientos teatrales que reflejaron la personalidad malvada y excéntrica del personaje. Además, la presentación incluyó música y referencias a la icónica canción del filme, lo que contribuyó a una interpretación inmersiva y fiel al personaje.

Figura 12

Ganador del evento con el traje de Oogie Boggie



Nota: Participante ganador del concurso realizado en Quito por Rower. Adaptado de Oogie Boggie 2023, Instagram https://www.instagram.com/p/C1-mpNzO6xu/?img_index=2

1.6. Cosplay en la Ciudad de Cuenca

El *cosplay* en Ecuador comenzó a ganar popularidad a principios de los años 2000, con cosplayers como Ángel Kaoru, quien ha estado activa desde 2007. Lo que inició como un pequeño pasatiempo ha crecido de manera significativa con el paso del tiempo. Con el aumento de eventos relacionados con la cultura *pop* y el anime, el interés por el *cosplay* y la comunidad de cosplayers en Ecuador ha crecido, contando actualmente con grupos y comunidades activas en varias ciudades, incluidas Quito, Guayaquil y Cuenca.

En Cuenca, la historia del *cosplay* es relativamente reciente y ha evolucionado junto con el creciente interés por la cultura *pop*, el anime y los videojuegos. Sin embargo, no existen muchos registros históricos detallados sobre su desarrollo en la ciudad. Se tiene conocimiento de su creciente popularidad gracias a eventos como la Comic Con Ecuador, que han impulsado esta práctica entre los fanáticos locales. Con el tiempo, la llegada de nuevas tecnologías y materiales para la confección de trajes ha favorecido la evolución del *cosplay* en la región. Los cosplayers han participado en competiciones y actividades que han contribuido a consolidar esta práctica (Rodas, 2019).

Uno de los eventos más destacados en Cuenca es el concurso organizado por el GAD Municipal de Cuenca, en el que los cosplayers pueden presentarse con trajes de per-

sonajes de cómics, anime, videojuegos, películas, libros o de creación propia. Este concurso incluye presentaciones en vivo y evalúa tanto el diseño del traje como la puesta en escena de los participantes (El Universo, 2019).

A pesar de que el *cosplay* no está tan valorado en Cuenca como en otras ciudades del país, existen diversos grupos que difunden *cosplays* y eventos próximos a realizarse. Uno de estos grupos es "Cosplay Cuenca Ec", el cual cuenta actualmente con 385 miembros. Este grupo fue creado con el objetivo de participar en eventos junto con otras comunidades, además de servir como un espacio donde los miembros pueden obtener información sobre cómo realizar un *cosplay* o dónde adquirir uno (Ecuador Cosplay Cup, 2024).

Existen dos tipos principales de *cosplayers*: los *Crafter Cosplayers* y los *Commission Cosplayers*. Para aquellos que solo desean actuar en el escenario sin confeccionar su propio traje, es posible adquirirlos en grupos de compraventa en Ecuador, donde se pueden encontrar *cosplays* de segunda mano, nuevos o realizados bajo pedido (El Universo, 2019).



CAPÍTULO | 2

TULO

Planificación

斗
开
斗
开
斗
开
斗
开
斗
开
斗
开

斗
开
斗
开
斗
开
斗
开
斗
开
斗
开

斗
开
斗
开
斗
开
斗
开
斗
开
斗
开

2.3. Categorías de análisis

Para llevar a cabo el análisis del presente estudio, se han establecido cuatro categorías fundamentales: los elementos de diseño, las técnicas, los materiales y los procesos de construcción (Smith et al., 2020). Con la base teórica del capítulo anterior, se propone elaborar una ficha técnica que registre de manera efectiva la información detallada de estas categorías, con la finalidad de evaluar la contribución de cada aspecto en la construcción visual y simbólica de los personajes.

2.3.1. Definición de complejidad de las prendas

La definición de la complejidad de cada prenda dentro de los trajes *cosplay* es un aspecto fundamental, tanto en el diseño como en la evaluación técnica de estas manifestaciones culturales. Según Rusnakova (2017) argumenta que, el *cosplay* no debe entenderse únicamente como una práctica lúdica, sino como una forma sofisticada de producción creativa dentro del entorno digital contemporáneo. En este contexto, definir la complejidad de cada prenda permite visibilizar el nivel de experticia de los creadores y su capacidad para responder a las expectativas de una comunidad altamente crítica y especializada. Esta visibilización es particularmente relevante en redes sociales y competencias, donde el impacto visual y técnico de cada traje es evaluado en detalle.

2.3.2. Elementos y Criterios de Diseño

El diseño de modas es una disciplina artística que combina estética, función, técnica y expresión cultural. Volpintesta (2014), en su obra Fundamentos de diseño de modas, establece una serie de elementos visuales que conforman el lenguaje básico con el cual el diseñador comunica intenciones, emociones e identidades a través de la prenda. Estos elementos deben ser comprendidos y aplicados integralmente para lograr diseños coherentes y funcionales. A continuación, se describen y ejemplifican los principales elementos propuestos por la autora abordados desde la perspectiva del cosplay.

Color: Es uno de los principales canales de expresión visual. Evoca emociones y define el tono de una colección. Por ejemplo, los colores cálidos como el rojo o el naranja transmiten energía, mientras que los tonos fríos como el azul y el verde reflejan calma y serenidad.

Silueta: Es la figura o perfil que adopta una prenda sobre el cuerpo humano. Las siluetas pueden ser rectas, entalladas, acampanadas o globos. Una silueta tipo sirena, por ejemplo, marca las curvas del cuerpo y se ensancha desde las rodillas hacia abajo.

Forma (constructiva): Alude al diseño estructural de las piezas que componen la prenda. Por ejemplo, la forma de una manga globo genera volumen en la parte superior del brazo.

Textura: Se relaciona con la sensación táctil de la tela. El denim tiene una textura rígida y resistente, mientras que el encaje es suave y delicado.

No obstante, dentro de su definición también se incluyen los detalles ornamentales, los cuales resultan relevantes para la presente investigación, ya que en su obra Fundamentos del diseño de moda, la autora los describe como elementos incorporados al diseño que cumplen funciones estéticas, simbólicas, narrativas y, en muchos casos, funcionales (Collazos, 2024). En este sentido, para analizar adecuadamente los elementos anteriormente mencionados, es necesario examinar a los personajes que inspiraron los trajes ganadores en los eventos *cosplay*.

2.3.3. Criterios para el Procesos de Confección

En el capítulo anterior se realizó una revisión bibliográfica en la que se examinan diversos textos relacionados con los procesos de confección. Sin embargo, autores como Smith et al. (2020), Rodas (2019) y Porcel & Artexte (2020) destacan que la confección de un traje *cosplay* implica prácticas provenientes de distintos campos, como la artesanía, el modelado y la pintura.

Guo (2022)menciona que las técnicas empleadas en la elaboración de estos trajes determinan su calidad, precisión y durabilidad. Entre ellas se incluyen métodos de costura, impresión 3D y patronaje avanzado, entre otros. La aplicación de técnicas especializadas permite que los trajes sean más detallados, realistas y funcionales, garantizando tanto su valor estético como la comodidad del usuario. Por lo tanto,

al considerar esta categoría de análisis, es posible explorar y registrar procesos adaptados al contexto del país en el que fueron elaborados los trajes de *cosplay*. Los acabados son los toques finales que se dan a los trajes una vez completados los procesos de construcción. Estos detalles tienen un impacto directo sobre la apariencia final, la durabilidad y la comodidad del traje. Se analizará cómo los acabados aplicados afectan tanto la estética como la funcionalidad del traje, evaluando aspectos como la limpieza de las costuras, el pulido de los materiales, los ajustes finales y la resistencia al uso.



CAPÍTULO | 3

TULO

Investigación

斗
事
万
难
头
开

斗
事
开
万
事
难
头

斗
事
万
难
头
开

3.1. Recolección de data

El proceso de recolección de la información para esta investigación se fundamenta en la elaboración y aplicación de una ficha de Elementos de Diseño, diseñada para registrar de manera sistemática los siguientes aspectos: color, forma, textura, silueta y detalles ornamentales de cada traje cosplay analizado. Esta ficha constituye una herramienta clave para estructurar la observación y el análisis, permitiendo documentar de forma detallada los elementos que intervienen en la construcción de cada pieza.

La ficha incluye campos específicos para la descripción general de la prenda, el identificativo de cada pieza, la paleta de color (Colores predominantes, contrastes y código de color), forma (proporciones y adaptación a la anatomía), textura (materiales empleados, sensación visual y táctil; Técnicas de creación o modificación de textura), silueta (tipo de silueta general, impacto en la apariencia del personaje, ajuste al cuerpo) y detalles ornamentales (Bordados, encajes, pedrería, grabados). Además, se incorpora un apartado para incluir la imagen del personaje original, con el fin de establecer un vínculo entre el diseño de referencia y el resultado final representado en el *cosplay*.

La construcción de esta ficha fue estructurada a través de un proceso de revisión bibliográfica en donde se obtuvo una guía para diseñar las fichas que registrarán la información recolectada en las entrevistas a los *cosplayers* y que permitirán el análisis de sus trajes. Una vez estructurada la ficha, se aplicó de manera individual a cada uno de los tres casos seleccionados, complementando la información obtenida

con entrevistas y registros fotográficos de los trajes. Este instrumento facilita la codificación de datos y la comparación estructurada entre los diferentes procesos de diseño y confección desarrollados por los *cosplayers* participantes.

Como complemento a la ficha de Elementos de Diseño, se ha desarrollado tres fichas más denominadas ficha de definición de la prenda, ficha de materiales y ficha de técnicas, orientadas a documentar los componentes funcionales o tecnológicos incorporados en los trajes *cosplay*. Estas fichas permiten registrar con precisión los mecanismos interactivos, articulados o electrónicos que aportan dinamismo, realismo o efectos especiales al vestuario, como luces LED, sistemas móviles, mecanismos de apertura, entre otros.

En las fichas se contempla los siguientes campos:

- Descripción de la prenda: Nombre de la pieza que conforma la prenda.
- Nivel de complejidad: Identificación de la parte específica del traje donde se integra la prenda.
- Uso en Cosplay: Descripción teórica del uso de la prenda dentro del *cosplay*.
- Proceso de funcionamiento: Explicación práctica de cómo se activa y opera el mecanismo durante la performance del *cosplay*.
- Materiales: Telas, insumos y materiales no textiles utilizados en el *cosplay*.
- Tecnologías aplicadas: Técnicas de manipulación en telas, en los insumos y las técnicas utilizadas para la manipulación de materiales no textiles.

Técnicas de creación o modificación de textura: (Estampado, bordado, envejecimiento, quemado)			
Silueta			
Tipo de silueta general: (Reloj de arena, recta, acampanada, voluminosa)			
Impacto en la apariencia del personaje:			
Ajuste al cuerpo: (Ceñido, drapeado)			
Detalles Ornamentales			
Decoraciones clave: (Bordados, encajes, pedrería, grabados)			
Ubicación de los detalles:			
Influencia en la estética del cosplay: (Histórico, futurista, fantástico)			
Técnicas utilizadas: (Pintura a mano, aplicación de vinilos, modelado en 3D)			
FICHA DE DISEÑO			
Datos generales			
Nombre del Diseñador/Cosplay:		Fecha:	
Nombre del Personaje:		Conjunto:	
Geometrales en escala 1.5			
Materia prima			
TIPO		DESCRIPCIÓN	

Nota: Ficha realizada por autoría propia.

En la figura 14 se encuentra la ficha de definición de las prendas cuya finalidad es analizar de manera individual cada prenda que forma el cosplay; a través de ella se podrá registrar el nivel de complejidad en cuanto a patronaje, armado y tecnologías aplicadas.

Figura 14

Ficha de Definición de Complejidad

Ficha de definición de la prenda						
Información General						
Nombre del Investigador:					Fecha:	
Nombre del Diseñador/ cosplayer:						
		Nombre del personaje:				
Nombre de la prenda:						
Descripción de la prenda:						
Nivel de complejidad						
3 Complejo, 2 medio y 1 sencillo						
Complejidad a nivel de Patronaje						
3			2			1
Complejidad a nivel de Armado						
3			2			1
Complejidad a nivel de Tecnologías aplicadas						
3			2			1
Uso en Cosplay:						

Nota: Ficha realizada por autoría propia.

En la figura 15 se encuentra la ficha de materiales de las prendas cuya finalidad es analizar los materiales del cosplay; a través de ella se podrá registrar las telas, insumos y materiales no textiles que se hayan usado para confeccionar el traje.

Figura 15

Ficha de Materiales

Ficha de Materiales			
Información General			
Nombre del cosplay:		Fecha:	
Nombre del diseñador/Cosplayer:			
Investigador responsable:			
Nombre de la prenda:			
Telas			
Tipo de Tela:			
Código de color:		Textura:	
Uso en la prenda:			
Insumos			
Tipo de Insumo:			
Cantidad Utilizada:			
Propósito dentro del cosplay:			
Método utilizado de aplicación:			
Materiales no Textiles			
Nombre del material			
Características Principales:			
Técnica de Manipulación:			
Ubicación dentro del cosplay			

Nota: Ficha realizada por autoría propia para analizar y registrar los materiales utilizados

En la figura 16 se encuentra la ficha de técnicas aplicadas en las prendas cuya finalidad es analizar las prendas del cosplay; a través de ella se podrá registrar que técnicas se usaron en los diferentes materiales.

Figura 16
 Ficha de Técnicas de Confección

Ficha de Técnicas			
Información General			
Nombre del Investigador:		Fecha:	
Nombre del Diseñador/ cosplayer:			
	Nombre del personaje:		
Nombre de la prenda:			
Técnicas de Manipulación de la Tela			
Tipo de tela utilizada:			
Método de corte:			
Técnica de costura empleados:			
Refuerzos o estructuras:			
Acabados y detalles:			
Técnicas de Manipulación de Insumos			
Material Utilizado:			
Técnicas de aplicación:			
Técnicas de Trabajo con Materiales No Textiles			
Material empleado:			
Proceso de ensamblaje:			
Método de modelado:			
Detalles finales y personalización:			

En la figura 17 se encuentra la ficha de las recomendaciones dentro de los Elementos de Diseño técnicas aplicadas en las prendas cuya finalidad es analizar las prendas del cosplay; a través de ella se podrá registrar las recomendaciones en cuanto la paleta cromática, forma, textura, silueta y detalles ornamentales.

Figura 17

Recomendaciones dentro Elementos de Diseño

Ficha de recomendaciones dentro de Elementos de Diseño			
Información General			
Nombre del Investigador:		Fecha:	
Nombre del Diseñador/ cosplayer:			
Nombre del personaje:			
Color			
Paleta cromática recomendada:			
Recomendaciones en la Forma y Silueta			
Forma			
Silueta			
Textura			
Detalles Ornamentales			
Nombre			
Técnica recomendada			
Ubicación			
Procedimiento			

Nota: Ficha realizada por autoría propia para registrar las recomendaciones de elementos de diseño

3.2. Análisis de los casos

Una vez completadas las fichas técnicas correspondientes a los elementos de diseño, definición de la prenda, materiales y técnicas empleadas en cada uno de los casos de estudio, se procedió a realizar un análisis detallado de los datos obtenidos. Dicho análisis tuvo como objetivo identificar patrones, contrastes y particularidades en los procesos de diseño, confección y aplicación tecnológica presentes en los trajes de cosplay seleccionados. Asimismo, se exploraron posibles alternativas que permitan incorporar acabados más prolijos y profesionales en futuras realizaciones.

3.3. Procesamiento de data

Una vez recolectada la información de los casos de estudio, se procede a consolidar en una matriz general los datos registrados con la finalidad de aplicar técnicas de estadística descriptiva para evidenciar si existe algún patrón en la confección de los trajes. Estas técnicas son: cálculo de la moda que evidencien el uso de insumos.

3.3.1. Aplicación de las fichas en los casos de estudio

El tratamiento de los datos se estructuró en dos fases. En la primera, se aplicó una estrategia cualitativa que permitió analizar diversos ámbitos relacionados con los objetos de estudio y registrar observaciones relevantes. Para los datos obtenidos en las fichas de elementos de diseño, se establecieron dimensiones como la fidelidad al personaje y la aplicación de

los elementos de diseño. En el caso de las fichas de materiales y técnicas, se consideraron parámetros como la innovación tecnológica, la funcionalidad y la integración al diseño.

En la segunda fase, la información recolectada fue organizada en matrices categorizadas, lo que permitió agrupar características comunes en cuanto a materiales, técnicas de construcción, recursos visuales y principios funcionales. Esta sistematización facilitó la identificación de tendencias recurrentes en la selección de textiles, la resolución de problemas estructurales, la incorporación de mecanismos y la articulación entre aspectos estéticos y funcionales. Cada uno de estos parámetros fue evaluado de manera descriptiva, considerando si cumplía con criterios de materialidad óptima, métodos de confección correctamente aplicados y funcionalidad, con base en la información cualitativa recopilada y en el criterio interpretativo del investigador, respaldado por el análisis de registros fotográficos y entrevistas complementarias.

Las entrevistas a los cosplayers, junto con las observaciones visuales, contribuyeron a reforzar la validez del análisis, permitiendo una lectura integral de cada traje como un objeto cultural, técnico y expresivo. Esta etapa del estudio reveló no solo las habilidades técnicas y creativas de los participantes, sino también su capacidad para reinterpretar referentes globales desde una perspectiva local, posicionando al cosplay como una práctica de diseño compleja y significativa en el contexto ecuatoriano.

El análisis final se presenta en los resultados de la investigación bajo un enfoque interpretativo que combina descripciones técnicas con reflexiones críticas acerca de los procesos creativos, el uso de tecnologías y el significado simbólico de las decisiones de diseño.



CAPÍTULO | 4

Resultados

Figura 19

Traje de la cosplayer Crisania Cosplay

S K U L L K I I



Nota: Participante ganador del concurso Comic Con Ecuador 2024 por Marín. Adaptado de Crisania. San, Instagram
<https://www.instagram.com/crisania.san?hl=es-la>

4.1. Caso de estudio: Crisania Cosplay

El primer caso seleccionado es Crisania Cosplay, quien ha sido reconocida por su atención al detalle y habilidad al recrear personajes complejos, como el cosplay de Skull Kid [Niño calavera], del videojuego The Legend of Zelda [La leyenda de Zelda]. Este personaje, cargado de simbolismos que representan tanto la soledad como el caos, fue interpretado por Crisania de manera excepcional, integrando estos elementos en su actuación y añadiendo poses y expresiones que transmitían la esencia del personaje. Con la victoria de su cosplay de Skull Kid, inspiró a diversos cosplayers a elevar los estándares de calidad y creatividad, ganando reconocimiento en redes sociales y medios especializados.

Crisania Cosplay (@crisania.san) es el nombre que Ylenia Zambrano decidió adoptar para comenzar su carrera en la comunidad cosplay. En sus inicios, aunque ya conocía el concepto de los disfraces, le llamó la atención, pero al no contar con el apoyo de su familia y en el contexto en el que se encontraba, no estaba bien visto y solo se realizaba en Halloween. Posteriormente, decidió asistir a las fiestas de disfraces, y fue allí donde adquirió el conocimiento sobre qué es el cosplay y quiénes son los cosplayers. Su carrera comenzó en 2022 en un evento de la Comic Con. A pesar de no tener conocimientos previos, más allá de la pintura y escultura, logró aprender de manera autónoma el proceso para realizar sus propios trajes, utilizando como base

prendas básicas, cortando moldes e ir ajustando al cuerpo cuando era necesario. Actualmente, a sus 25 años, los trajes que realiza están basados en personajes con los cuales se siente identificada de manera visual. Durante una investigación exploratoria, comentó acerca del traje con el cual fue ganadora en el evento de 2024.

Luego de la entrevista a Crisania, se pudo obtener la siguiente información acerca del diseño en el traje cosplay la cual esta detallada en la Figura 20:

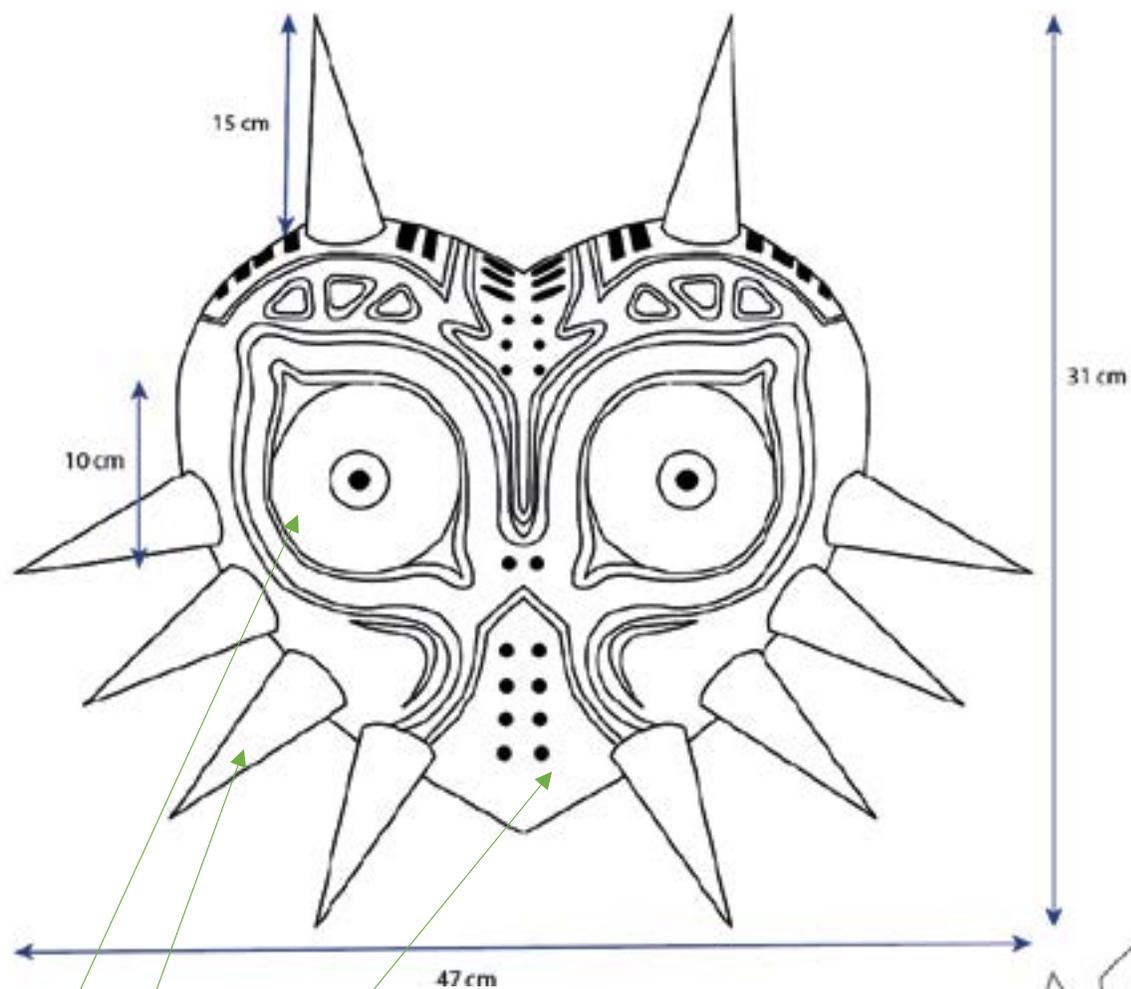
Forma	
Proporciones: (Equilibrio entre elementos grandes y pequeños)	
Referencia:	<i>Cabeza grande y llamativa con la máscara de Mejora, torso delgado y extremidades largas que refuerzan su aire inquietante.</i>
Cosplay:	<i>refuerzan su aire inquietante.</i>
Adaptación a la anatomía: (Ajustado, voluminoso)	
Referencia:	<i>Voluminosa, debido a los elementos flotantes (Sombrero), que refuerzan su aura misteriosa y sobrenatural.</i>
Cosplay:	<i>sobrenatural.</i>

Textura	
Materiales Empleados:	
Referencia:	<i>Visual: Telas tipo lino o algodón rústico; madera tallada o resina para la máscara.</i>
Cosplay:	<i>Popelina, Goma Eva, yute, madera</i>
Sensación visual y táctil: (Seda fluida, cuero rígido, terciopelo denso)	
Referencia:	<i>Visual: Aspero, desgastado, rugoso,</i>
Cosplay:	<i>Visual: Tela suave, textura de madera, rugosa, desgaste, Táctil: Liso, suave, rugoso</i>
Técnicas de creación o modificación de textura: (Estampado, bordado, envejecimiento, quemado)	
Referencia:	<i>Desgaste en ropa, envejecimiento, estampado</i>
Cosplay:	<i>Desgaste y rasgaduras generados de manera manual.</i>

Silueta	
Tipo de silueta general: (Reloj de arena, recta, acampanada, voluminosa)	
Referencia:	<i>Acampanada</i>
Cosplay:	<i>Voluminosa</i>
Impacto en la apariencia del personaje:	
Referencia:	<i>Se ve etéreo, extraño y ligeramente infantil, pero con una presencia inquietante.</i>
Cosplay:	<i>Voluminosa</i>
Ajuste al cuerpo: (Ceñido, drapeado)	
Referencia:	<i>Ajustado en el torso, estructurado en la cabeza (por la máscara) y drapeado en la parte inferior.</i>
Cosplay:	<i>Ajustado en cintura y muslos, estructurando en cabeza y drapeado al final de camisa y pantalón.</i>

Detalles Ornamentales	
Decoraciones clave: (Bordados, encajes, pedrería, grabados)	
Referencia:	<i>Plumas y cintas en el atuendo, detalles en relieve y pintura en la máscara.</i>
Cosplay:	<i>Yute, pintura de detalles gráficos en pantalón, mascara de Majora's y detalles de madera pintados.</i>
Ubicación de los detalles:	
Referencia:	<i>Bordes del faldón, extremidades, máscara y accesorios flotantes.</i>
Cosplay:	<i>Bordes, extremidades, mascara, parte superior de la mascara y zapatos.</i>
Influencia en la estética del cosplay: (Histórico, futurista, fantástico)	
Referencia:	<i>Refuerza el aspecto místico, combinando lo rústico con lo sobrenatural.</i>
Cosplay:	<i>Refuerza el aspecto místico, combinando lo rústico con lo sobrenatural.</i>
Técnicas utilizadas: (Pintura a mano, aplicación de vinilos, modelado en 3D)	
Referencia:	<i>S/D</i>
Cosplay:	<i>Pintura a mano para la máscara, textura de madera y detalles en las prendas.</i>

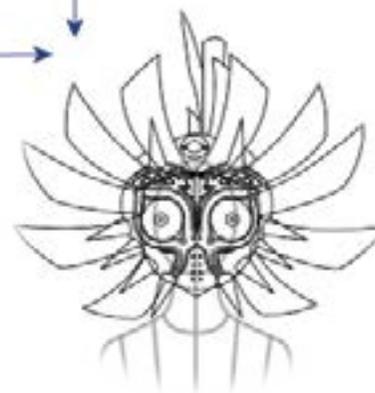
Geometrales en escala 1.5



Goma EVA con textura táctil y pintura acrílica.

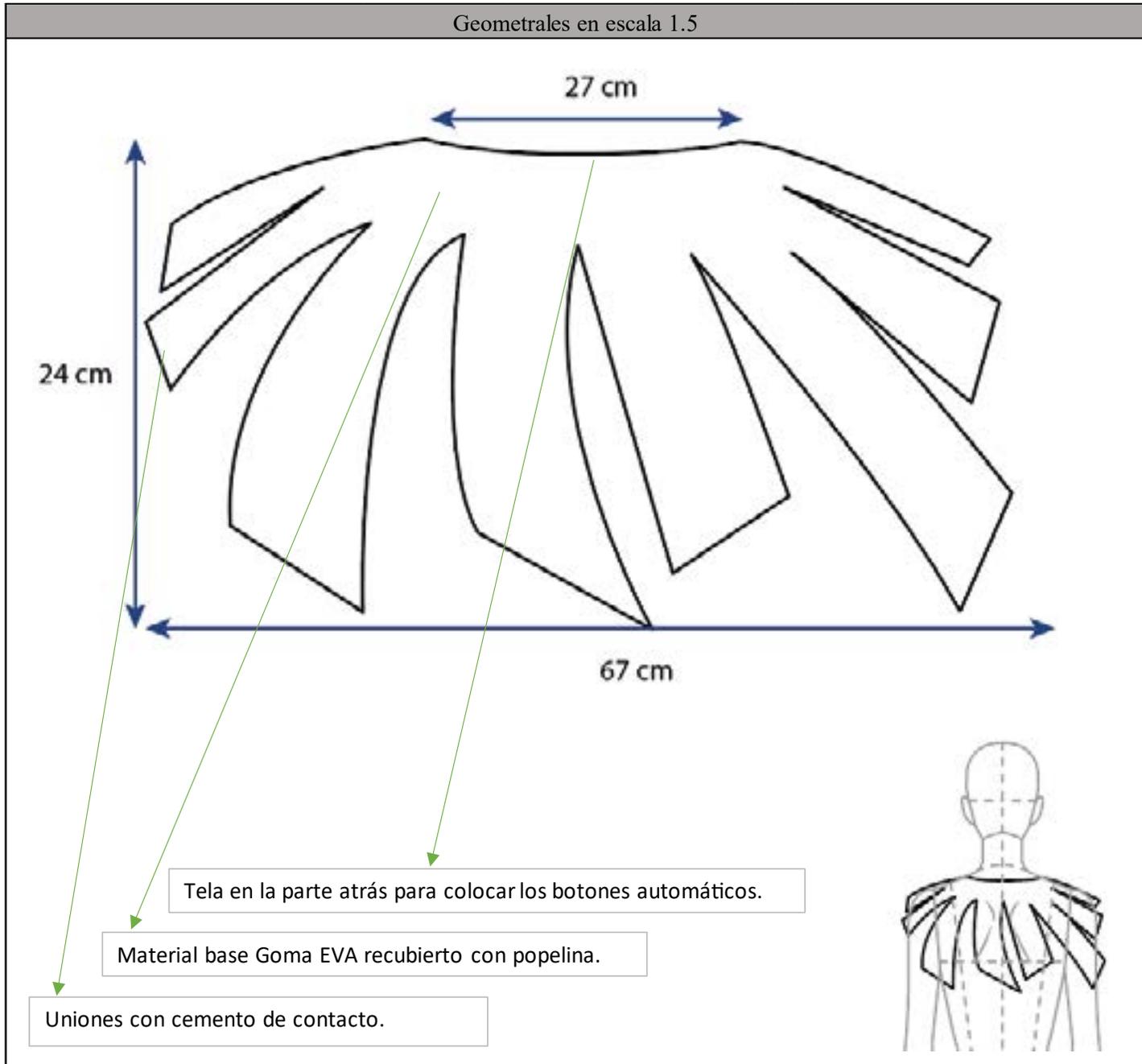
Goma EVA con formade cono y unida con cemento de contacto.

Luces en los ojos para mayor realismo durante la presentación.



Materia prima

TIPO	DESCRIPCIÓN
Goma EVA	En toda la máscara secundaria.
Serbo motor	Para iluminar las luces de los ojos.



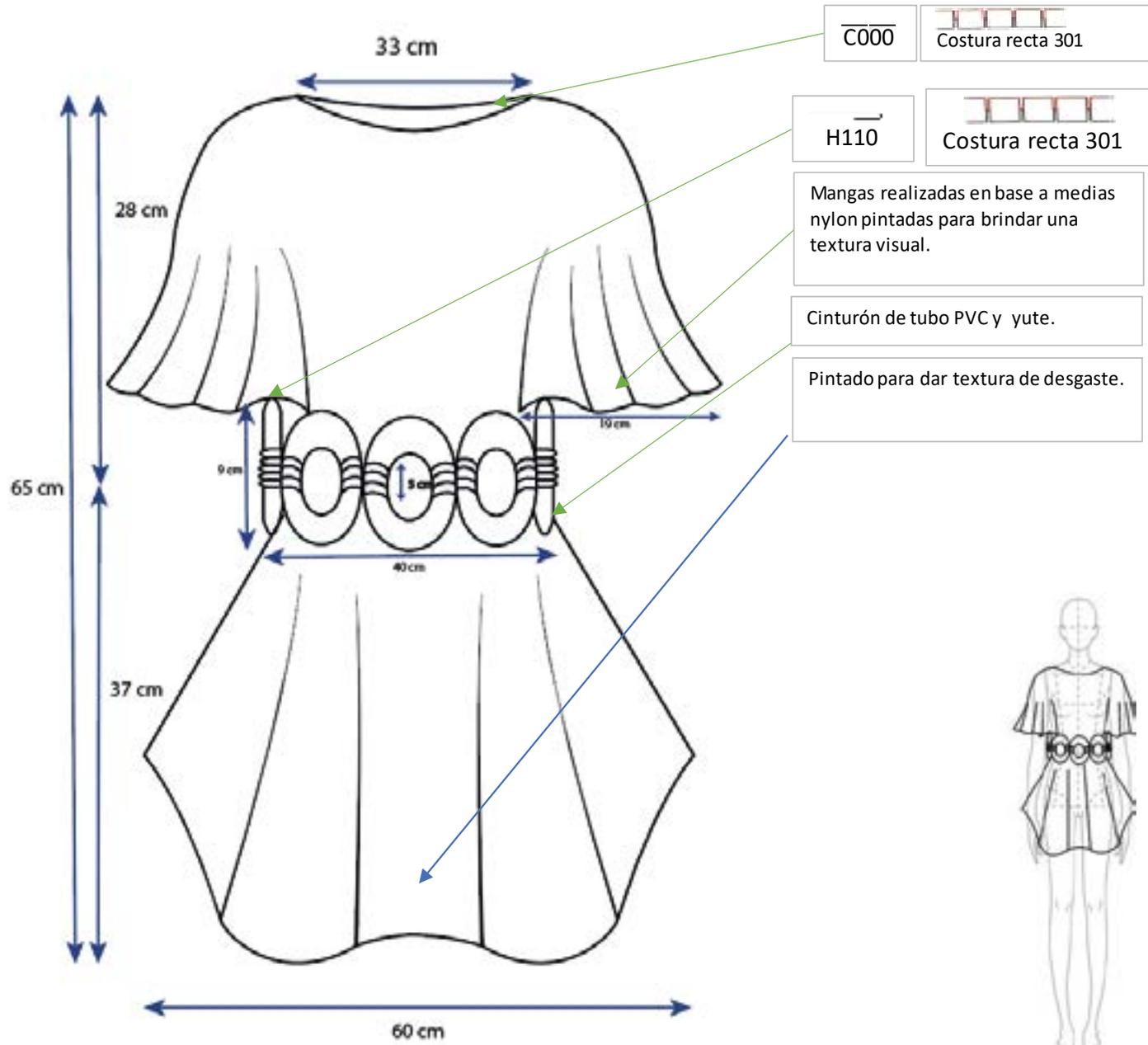
Materia prima	
TIPO	DESCRIPCIÓN
<i>Popelina</i>	#02B261
<i>Goma EVA</i>	<i>Darle estructura al cuello.</i>
<i>Botones Automáticos 1cm</i>	2

FICHA DE DISEÑO

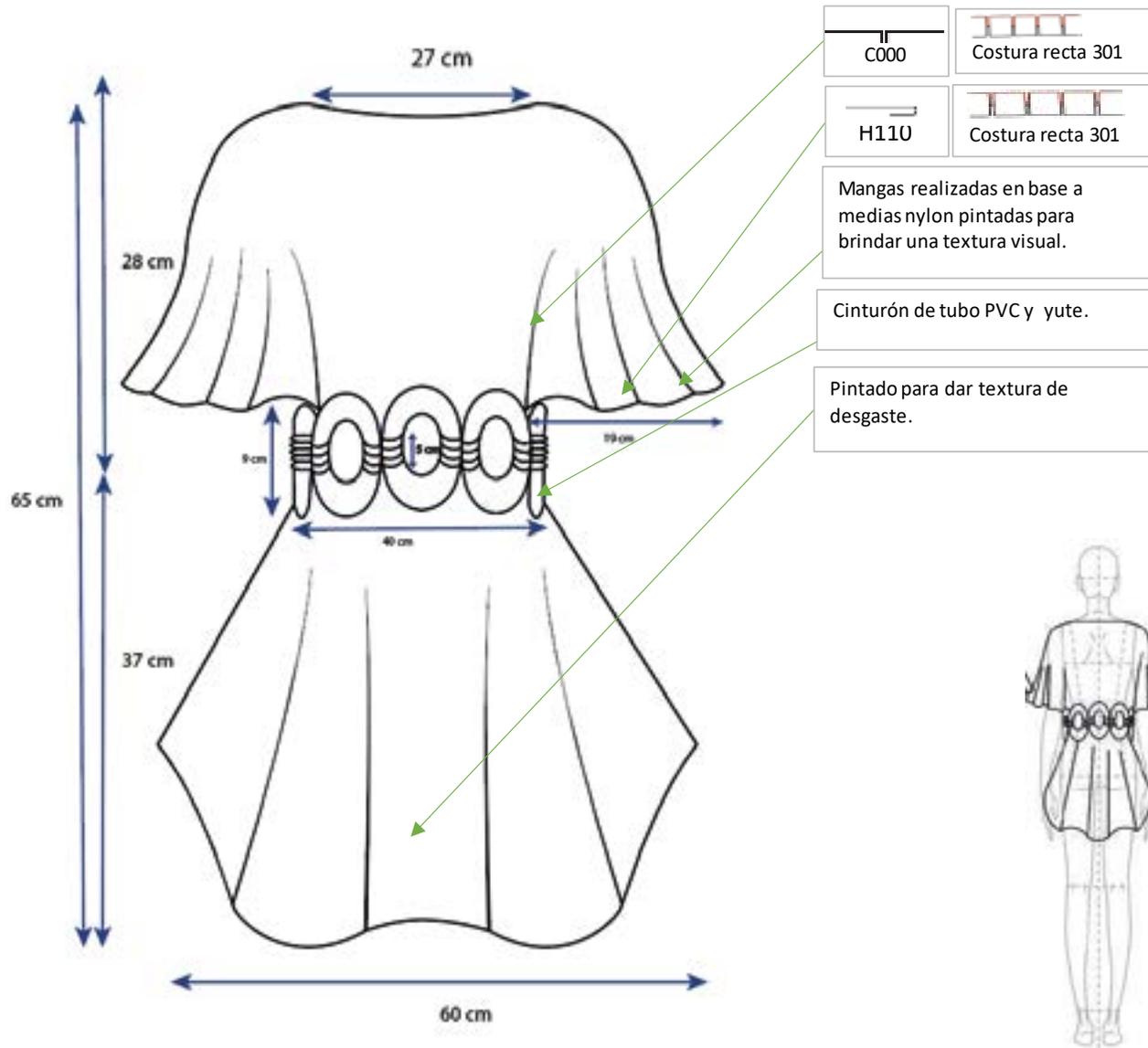
Datos generales

Nombre del Diseñador/Cosplay:	Ylenia Zambrano	Fecha:	10/3/2025
Nombre del Personaje:	Skull Kid	Conjunto:	3

Geometrales en escala 1.5

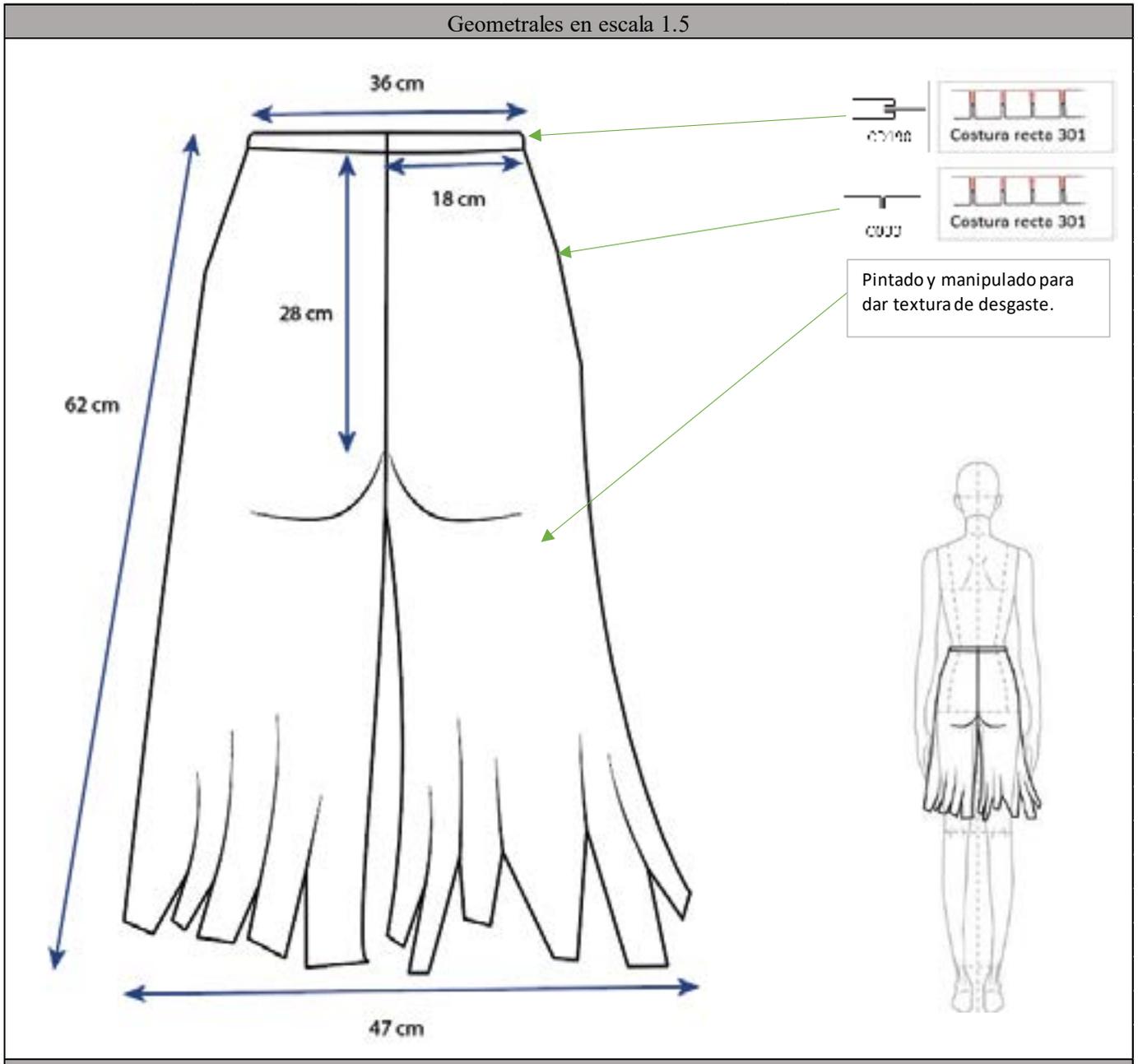


Geometrales en escala 1.5



Materia prima

TIPO	DESCRIPCIÓN
Popelina	#121421
Tubo PVC	Cinturon
Yute	Cinturon
Nylon	Mangas



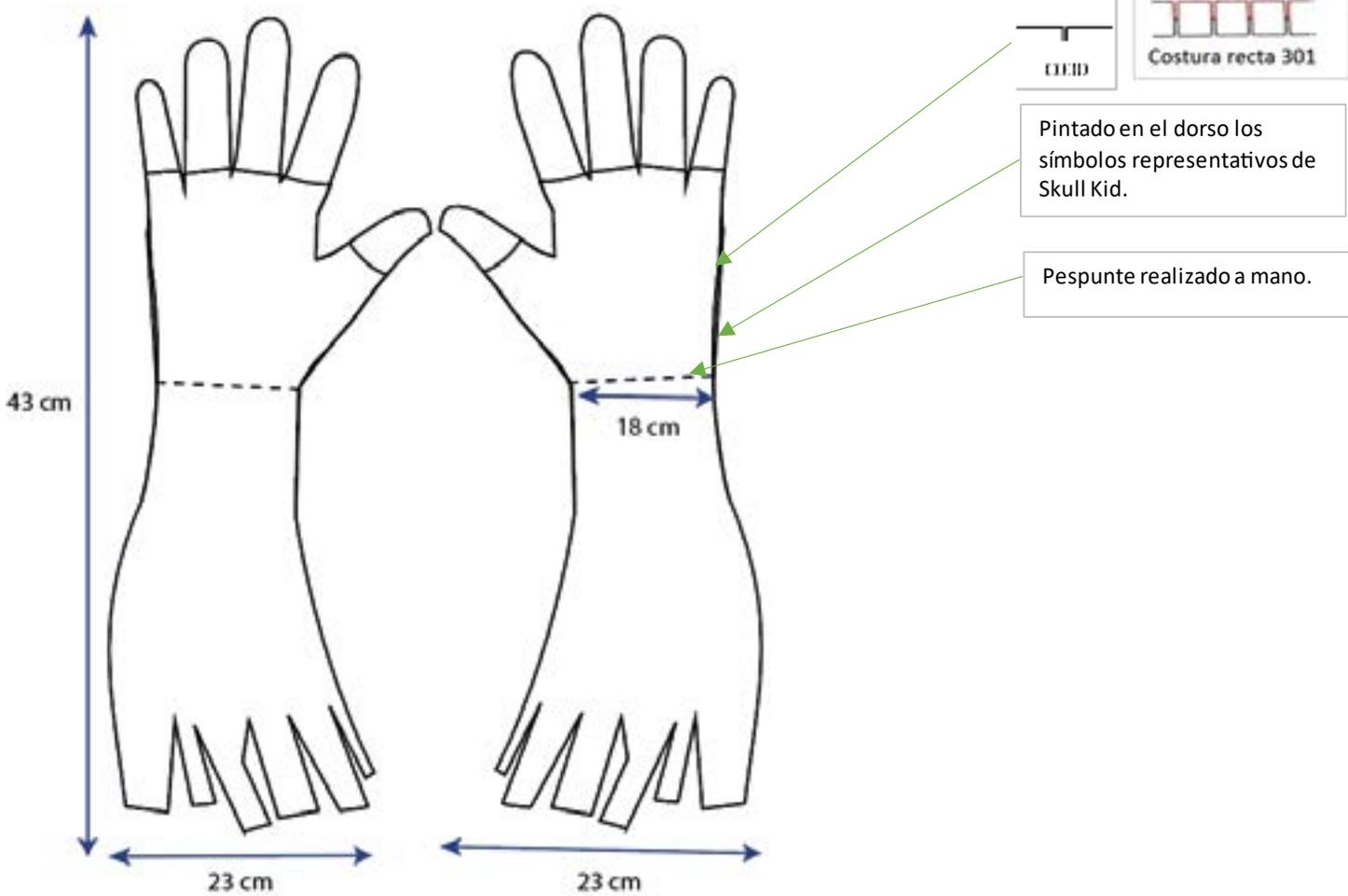
Materia prima	
TIPO	DESCRIPCIÓN
<i>Popellina</i>	<i>#02B261</i>
<i>Elastico Blanco</i>	<i>Contorno de cintura</i>

FICHA DE DISEÑO

Datos generales

Nombre del Diseñador/Cosplay:	Ylenia Zambrano	Fecha:	10/3/2025
Nombre del Personaje:	Skull Kid	Conjunto:	5

Geometrales en escala 1.5



Materia prima

TIPO	DESCRIPCIÓN
Popellina	#02B261
Nylon	

Nota: En esta ficha se analizan los elementos de diseño de todo el traje en general

En la figura 21 se encuentra la ficha de definición de complejidad la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las prendas del cosplay; a través de ella.

Figura 21

Ficha de definición de complejidad de Skull Kid

Ficha de definición de la prenda						
Información General						
Nombre del cosplay:	Skull Kid			Fecha:	15/3/25	
Nombre del diseñador/Cosplayer:	Ylenia Zambrano/Crisania Cosplay					
Investigador responsable:	Pamela C Marín G.					
Nombre de la prenda:	Mascara A (Cabeza de Skull Kid)					
Descripción de la prenda:	Mascara la cual hace referencia a la cabeza del Skull Kid.					
Nivel de complejidad						
3 Complejo, 2 medio y 1 sencillo						
Complejidad a nivel de Patronaje						
3			2			1
						●
Complejidad a nivel de Armado						
3			2			1
			●			
Complejidad a nivel de Tecnologías aplicadas						
3			2			1
			●			
Uso en Cosplay:	Funciona como una pieza clave para lograr la autenticidad del personaje. Se usa principalmente como una máscara o casco que cubre el rostro del cosplayer, dándole la apariencia traviesa y misteriosa del personaje.					

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

En la figura 22 se encuentra la ficha de materialidad la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar los materiales; a través de ella.

Figura 22

Ficha de materialidad de Skull Kid Mascara

Ficha de Materiales			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Skull Kid</i>	Fecha:	<i>15/3/25</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>Ylenia Zambrano/Crisania Cosplay</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C Marín G.</i>		
Nombre de la prenda:	<i>Máscara A (Cabeza de Skull Kid)</i>		
Telas			
Personaje de referencia:			
Tipo de Tela:	<i>S/D</i>		
Código de color:	<i>S/D</i>	Textura:	<i>S/D</i>
Uso en la prenda:	<i>S/D</i>		
Cosplay realizado:			
Tipo de Tela:	<i>S/D</i>		
Código de color:	<i>S/D</i>	Textura:	<i>S/D</i>
Uso en la prenda:	<i>S/D</i>		
Insumos			
Personaje de referencia:			
Tipo de Insumo:	<i>S/D</i>		
Cantidad Utilizada:	<i>S/D</i>		
Propósito dentro del cosplay:	<i>S/D</i>		
Método utilizado de aplicación:	<i>S/D</i>		
Cosplay realizado:			
Tipo de Insumo:	<i>Cierre de casaca</i>		
Cantidad Utilizada:	<i>1</i>		
Propósito dentro del cosplay:	<i>Mayor firmeza a la mascara</i>		
Método utilizado de aplicación:	<i>Cemento de contacto</i>		

Tipo de Insumo:	<i>Esponja</i>
Cantidad Utilizada:	<i>1 m de largo 1cm de grosor</i>
Propósito dentro del cosplay:	<i>Comodidad al usar la mascara.</i>
Método utilizado de aplicación:	<i>Cemento de contacto</i>

Materiales no Textiles	
Personaje de referencia:	
Nombre del material	<i>Paja</i>
Características Principales:	<i>Darle forma al sombrero</i>
Técnica de Manipulación:	<i>Manual con anudado de yute.</i>
Ubicación dentro del cosplay	<i>En la parte superior del sombrero.</i>

Cosplay realizado:	
Nombre del material	<i>Goma EVA</i>
Características Principales:	<i>Fácil de moldear, genera formas voluminosas sin demasiado peso</i>
Técnica de Manipulación:	<i>Calor y cemento de contacto</i>
Ubicación dentro del cosplay	<i>Toda la mascara A</i>

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

Material Utilizado:	<i>Espanja</i>
Técnicas de aplicación:	<i>Con ayuda del cemento de contacto se coloca la esponja en paneles para darle la forma de la mascara.</i>

Técnicas de Trabajo con Materiales No Textiles	
Personaje de referencia:	
Material empleado:	<i>Paja</i>
Proceso de ensamblaje:	<i>De manea manual le dan forma a la paja para cada sombrero</i>
Método de modelado:	<i>Manual</i>
Detalles finales y personalización:	<i>Con ayuda del yute y madera le dan los toques decorativos al sombrero.</i>

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

En la figura 25 se encuentra la ficha de materialidad la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar los materiales; a través de ella.

Figura 25

Ficha de Materiales Skull Kid Camiseta

Ficha de Materiales			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Skull Kid</i>	Fecha:	<i>15/3/25</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>Ylenia Zambrano/Crisania Cosplay</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C Marín G.</i>		
Nombre de la prenda:	<i>Camiseta roja con pliegues</i>		
Telas			
Personaje de referencia:			
Tipo de Tela:	<i>Lino, algodón rústico o sarga ligera.</i>		
Código de color:	<i>#9C3620</i>	Textura:	<i>Rugoso</i>
Uso en la prenda:	<i>Camiseta</i>		
Cosplay realizado:			
Tipo de Tela:	<i>Popelín</i>		
Código de color:	<i>#121421</i>	Textura:	<i>Acanalada</i>
Uso en la prenda:	<i>Camiseta</i>		
Tipo de Tela:	<i>Popelín</i>		
Código de color:	<i>#02B261</i>	Textura:	<i>Acanalada</i>
Uso en la prenda:	<i>Collar</i>		
Tipo de Tela:	<i>Nylon</i>		
Código de color:	<i>#2E0F0A</i>	Textura:	<i>Lisa</i>
Uso en la prenda:	<i>Extremidades.</i>		
Insumos			
Personaje de referencia:			
Tipo de Insumo:	<i>S/D</i>		
Cantidad Utilizada:	<i>S/D</i>		
Propósito dentro del cosplay:	<i>S/D</i>		
Método utilizado de aplicación:	<i>S/D</i>		

Cosplay realizado:		
Tipo de Insumo:	<i>Botones Automáticos</i>	
Cantidad Utilizada:	4	
Propósito dentro del cosplay:	<i>Asegurar el cuello y el cinturón.</i>	
Método utilizado de aplicación:	<i>Costura a mano.</i>	

Materiales no Textiles		
Personaje de referencia:		
Nombre del material	<i>Yute</i>	
Características Principales:	<i>Textura rústica y su apariencia natural, que encaja perfectamente con el diseño del personaje.</i>	
Técnica de Manipulación:	<i>Manual</i>	
Ubicación dentro del cosplay	<i>Cintura</i>	

Nombre del material	<i>Madera</i>	
Características Principales:	<i>Textura rústica y su apariencia natural, que encaja perfectamente con el diseño del personaje.</i>	
Técnica de Manipulación:	<i>Manual</i>	
Ubicación dentro del cosplay	<i>Cintura</i>	

Cosplay realizado:		
Nombre del material	<i>Yute</i>	
Características Principales:	<i>Textura rústica y su apariencia natural, que encaja perfectamente con el diseño del personaje.</i>	
Técnica de Manipulación:	<i>Manual</i>	
Ubicación dentro del cosplay	<i>Cinturón.</i>	

Nombre del material	<i>Tubo PVC</i>	
Características Principales:	<i>Versatilidad, durabilidad y bajo costo.</i>	
Técnica de Manipulación:	<i>Calor</i>	
Ubicación dentro del cosplay	<i>Cinturón</i>	

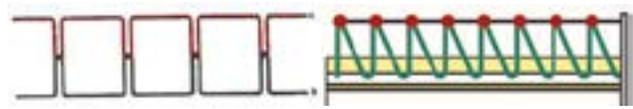
Nombre del material	<i>Goma EVA</i>	
Características Principales:	<i>Liviano y moldeable.</i>	
Técnica de Manipulación:	<i>Calor</i>	
Ubicación dentro del cosplay	<i>Collar</i>	

Nota: Ficha realizada por autoría propia para analizar y registrar los materiales utilizados

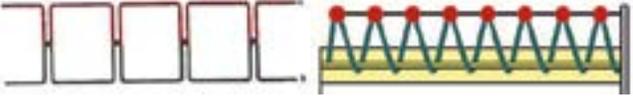
En la figura 26 se encuentra la ficha de técnicas la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las técnicas utilizadas; a través de ella.

Figura 26

Ficha técnica Camiseta Skull Kid

Ficha de Técnicas	
Información General	
Nombre del cosplay:	Skull Kid
Nombre del diseñador/Cosplayer:	Ylenia Zambrano/Crisania Cosplay
Investigador responsable:	Pamela C Marín G.
Nombre de la prenda:	Camiseta roja con pliegues
Técnicas de Manipulación de la Tela	
Personaje de referencia:	
Tipo de tela utilizada:	Lino, algodón rústico o sarga ligera.
Método de corte:	Corte de la tela modelada al cuerpo.
Técnica de costura empleados:	Manual
Refuerzos o estructuras:	S/D
Acabados y detalles:	Añadido un cinturón.
Cosplay realizado:	
Tipo de tela utilizada:	Popelín
Método de corte:	Patrones realizados de forma personalizada usando de base otro cuello ya realizado.
Técnica de costura empleados:	Cemento de contacto.
Refuerzos o estructuras:	Goma EVA
Acabados y detalles:	Texturas visuales generadas con pintura.
Tipo de tela utilizada:	Popelín
Método de corte:	Patrones realizados de forma personalizada usando de base otro camiseta ya realizada.
Técnica de costura empleados:	Cadeneta 301 y 505
	
Refuerzos o estructuras:	S/D
Acabados y detalles:	Texturas visuales generadas con pintura.

Tipo de tela utilizada:	<i>Nylon</i>
Método de corte:	<i>Partiendo de un modelo previamente realizado se ajusto para los brazos del personaje</i>

Técnica de costura empleados:	<i>Cadeneta 301 y 514</i>
	

Refuerzos o estructuras:	<i>S/D</i>
Acabados y detalles:	<i>Texturas visuales generadas con pintura.</i>

Técnicas de Manipulación de Insumos	
Personaje de referencia:	
Material Utilizado:	<i>S/D</i>
Técnicas de aplicación:	<i>S/D</i>

Cosplay realizado:	
Material Utilizado:	<i>Botones Automáticos</i>
Técnicas de aplicación:	<i>En el cuello de goma EVA se coloca 2 botones automáticos los cuales ayudaran a colocar el cuello en el usuario y en el cinturón.</i>

Material Utilizado:	<i>S/D</i>
Técnicas de aplicación:	<i>S/D</i>

Técnicas de Trabajo con Materiales No Textiles	
Personaje de referencia:	
Material empleado:	<i>Yute</i>
Proceso de ensamblaje:	<i>Los cinturones son tejidos con anillos de madera para ajustar en la cintura.</i>
Método de modelado:	<i>Manual</i>
Detalles finales y personalización:	<i>S/D</i>

Material empleado:	<i>Madera</i>
Proceso de ensamblaje:	<i>Tejido con yute.</i>
Método de modelado:	<i>Manual</i>
Detalles finales y personalización:	<i>S/D</i>

Material empleado:	<i>Tubo PVC</i>
Proceso de ensamblaje:	<i>Con ayuda del yute y cemento de contacto se emula como si estuviera tejido.</i>
Método de modelado:	
Detalles finales y personalización:	<i>Al tubo se le da la forma con calor y luego se le da detalles de madera para poder colocarle con el yute.</i>

Material empleado:	<i>Goma EVA</i>
Proceso de ensamblaje:	<i>Se le da la forma del cielo y luego se cubre de polín para que no pierda el tono con el resto del traje.</i>
Método de modelado:	
Detalles finales y personalización:	<i>Con ayuda de calor se moldea la goma EVA y posteriormente usar el popelín para forrarlo con ayuda del cemento de contacto.</i>

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

En la figura 27 se encuentra la ficha de definición de complejidad la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las prendas del cosplay; a través de ella.

Figura 27

Ficha de Definición de complejidad pantalón Skull Kid.

Ficha de definición de la prenda						
Información General						
Nombre del cosplay:	<i>Skull Kid</i>			Fecha:	<i>15/3/25</i>	
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>Ylenia Zambrano/Crisania Cosplay</i>					
Investigador responsable:	<i>Pamela C Marin G.</i>					
Nombre de la prenda:	<i>Pantalón con cortes en la base.</i>					
Descripción de la prenda:	<i>Pantalones deshilachados de estilo tribal, confeccionados con telas rústicas y envejecidas que reflejan su vida errante en el bosque.</i>					
Nivel de complejidad						
3 Complejo, 2 medio y 1 sencillo						
Complejidad a nivel de Patronaje						
3			2			1
						●
Complejidad a nivel de Armado						
3			2			1
						●
Complejidad a nivel de Tecnologías aplicadas						
3			2			1
						●
Uso en Cosplay:	<i>Simboliza su origen marginado, su conexión con la naturaleza y su transformación en un ser inquietante dentro de la historia del juego.</i>					

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

En la figura 28 se encuentra la ficha de materialidad la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar los materiales; a través de ella.

Figura 28

Ficha de materialidad de pantalón

Ficha de Materiales			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Skull Kid</i>	Fecha:	<i>15/3/2025</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>Ylenia Zambrano/Crisania Cosplay</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C Marín G.</i>		
Nombre de la prenda:	<i>Pantalón con cortes en la base.</i>		
Telas			
Personaje de referencia:			
Tipo de Tela:	<i>Lino, algodón rústico o sarga ligera.</i>		
Código de color:	<i>#869117</i>	Textura:	<i>Rugoso</i>
Uso en la prenda:	<i>Pantalón</i>		
Cosplay realizado:			
Tipo de Tela:	<i>Popelín</i>		
Código de color:	<i>#02B261</i>	Textura:	<i>Acanalada</i>
Uso en la prenda:	<i>Pantalón</i>		
Tipo de Tela:	<i>Nylon</i>		
Código de color:	<i>#2E0F0A</i>	Textura:	<i>Lisa</i>
Uso en la prenda:	<i>Extremidades.</i>		
Insumos			
Personaje de referencia:			
Tipo de Insumo:	<i>S/D</i>		
Cantidad Utilizada:	<i>S/D</i>		
Propósito dentro del cosplay:	<i>S/D</i>		
Método utilizado de aplicación:	<i>S/D</i>		

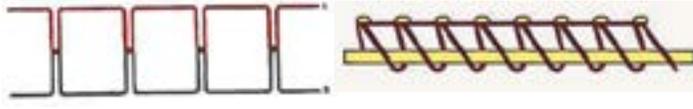
Cosplay realizado:	
Tipo de Insumo:	<i>Elástico</i>
Cantidad Utilizada:	<i>Contorno de cintura</i>
Propósito dentro del cosplay:	<i>Ajusta la pretina del pantalón al cuerpo.</i>

Nota: Ficha realizada por autoría propia para analizar y registrar los materiales utilizados

En la figura 29 se encuentra la ficha de técnicas la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las técnicas utilizadas; a través de ella.

Figura 29

Ficha técnica de pantalón de Skull Kid

Ficha de Técnicas			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Skull Kid</i>	Fecha:	<i>15/3/2025</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>Ylenia Zambrano/Crisania Cosplay</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C Marín G.</i>		
Nombre de la prenda:	<i>Pantalón con cortes en la base.</i>		
Técnicas de Manipulación de la Tela			
Personaje de referencia:			
Tipo de tela utilizada:	<i>Lino, algodón rústico o sarga ligera.</i>		
Método de corte:	<i>Corte de la tela modelada al cuerpo.</i>		
Técnica de costura empleados:	<i>Manual</i>		
Refuerzos o estructuras:	<i>S/D</i>		
Acabados y detalles:	<i>S/D</i>		
Cosplay realizado:			
Tipo de tela utilizada:	<i>Nylon</i>		
Método de corte:	<i>Partiendo de un modelo previamente realizado se ajusto para las piernas del personaje</i>		
Técnica de costura empleados:	<i>Costura recta y Overlock falsa.</i>		
	 <p>El diagrama muestra dos tipos de costura: a la izquierda, una costura recta con puntadas paralelas; a la derecha, una costura de Overlock falsa que simula el efecto de una máquina de Overlock.</p>		
Refuerzos o estructuras:	<i>S/D</i>		
Acabados y detalles:	<i>Texturas visuales generadas con pintura.</i>		
Tipo de tela utilizada:	<i>Popelín</i>		
Método de corte:	<i>Patrones realizados de forma personalizada usando de base otro pantalón ya realizado.</i>		

En la figura 30 se encuentra la ficha de definición de complejidad la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las prendas del cosplay; a través de ella.

Figura 30

Ficha de definición de complejidad de guantes y zapatos de Skull Kid.

Ficha de definición de la prenda						
Información General						
Nombre del cosplay:	Skull Kid			Fecha:	15/3/25	
Nombre del diseñador/Cosplayer:	Ylenia Zambrano/Crisania Cosplay					
Investigador responsable:	Pamela C Marín G.					
Nombre de la prenda:	Guantes y Zapatos					
Descripción de la prenda:	<p>Los guantes de Skull Kid pueden describirse como mitones rústicos y desgastados, hechos de tela envejecida o cuero curtido, con un diseño tosco que refleja su naturaleza salvaje. En cuanto a los zapatos, estos parecen botas primitivas confeccionadas con materiales naturales como cuero envejecido o incluso madera en algunas interpretaciones.</p>					
Nivel de complejidad						
3 Complejo, 2 medio y 1 sencillo						
Complejidad a nivel de Patronaje						
3			2			1
			●			
Complejidad a nivel de Armado						
3			2			1
			●			
Complejidad a nivel de Tecnologías aplicadas						
3			2			1
					●	
Uso en Cosplay:	<p>Dentro del cosplay los guantes son un refuerzo de su estilo despreocupado y rebelde. Por otro lado los guantes son un combinando perfecto con el resto de su vestimenta y reforzando su conexión con la naturaleza.</p>					

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

Insumos	
Personaje de referencia:	
Tipo de Insumo:	S/D
Cantidad Utilizada:	S/D
Propósito dentro del cosplay:	S/D
Método utilizado de aplicación:	S/D

Cosplay realizado:	
Tipo de Insumo:	S/D
Cantidad Utilizada:	S/D
Propósito dentro del cosplay:	S/D
Método utilizado de aplicación:	S/D

Materiales no Textiles	
Personaje de referencia:	
Nombre del material	Yute
Características Principales:	<i>Textura rústica y su apariencia natural, que encaja perfectamente con el diseño del personaje.</i>
Técnica de Manipulación:	<i>Manual</i>
Ubicación dentro del cosplay	Zapatos

Nombre del material	Madera
Características Principales:	<i>Textura rústica y su apariencia natural, que encaja perfectamente con el diseño del personaje.</i>
Técnica de Manipulación:	<i>Manual</i>
Ubicación dentro del cosplay	Zapatos

Cosplay realizado:	
Nombre del material	Yute
Características Principales:	<i>Textura rústica y su apariencia natural, que encaja perfectamente con el diseño del personaje.</i>
Técnica de Manipulación:	<i>Manual</i>
Ubicación dentro del cosplay	Zapatos

Nombre del material	Tubo PVC
Características Principales:	<i>Versatilidad, durabilidad y bajo costo.</i>
Técnica de Manipulación:	<i>Calor</i>
Ubicación dentro del cosplay	Zapatos

En la figura 32 se encuentra la ficha de técnicas la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las técnicas utilizadas; a través de ella.

Figura 32

Ficha de técnicas de guantes y zapatos de Skull Kid

Ficha de Técnicas			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Skull Kid</i>	Fecha:	<i>15/3/25</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>Ylenia Zambrano/Crisania Cosplay</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C Marín G.</i>		
Nombre de la prenda:	<i>Guantes y Zapatos</i>		
Técnicas de Manipulación de la Tela			
Personaje de referencia:			
Tipo de tela utilizada:	<i>Lino, algodón rústico o sarga ligera.</i>		
Método de corte:	<i>Corte de la tela modelada al pie.</i>		
Técnica de costura empleados:	<i>Manual 202</i>		
			
Refuerzos o estructuras:	<i>S/D</i>		
Acabados y detalles:	<i>S/D</i>		
Tipo de tela utilizada:	<i>Lino, algodón rústico o sarga ligera.</i>		
Método de corte:	<i>Corte de la tela modelada a la mano.</i>		
Técnica de costura empleados:	<i>Manual 202</i>		
			
Refuerzos o estructuras:	<i>S/D</i>		
Acabados y detalles:	<i>S/D</i>		

Cosplay realizado:	
Tipo de tela utilizada:	<i>Popelín</i>
Método de corte:	<i>Patrones realizados de forma personalizada usando de base a otro zapato ya realizado.</i>
Técnica de costura empleados:	<i>Cemento de contacto.</i>
Refuerzos o estructuras:	<i>Goma EVA</i>
Acabados y detalles:	<i>Texturas visuales generadas con pintura.</i>

Tipo de tela utilizada:	<i>Popelín</i>
Método de corte:	<i>Patrones realizados de forma personalizada usando de base guantes ya realizados.</i>
Técnica de costura empleados:	<i>Costura recta y Overlock</i>
Refuerzos o estructuras:	<i>Goma EVA</i>
Acabados y detalles:	<i>Texturas visuales generadas con pintura.</i>

Técnicas de Manipulación de Insumos	
Personaje de referencia:	
Material Utilizado:	<i>S/D</i>
Técnicas de aplicación:	<i>S/D</i>

Cosplay realizado:	
Material Utilizado:	<i>S/D</i>
Técnicas de aplicación:	<i>S/D</i>

Técnicas de Trabajo con Materiales No Textiles	
Personaje de referencia:	
Material empleado:	<i>Yute</i>
Proceso de ensamblaje:	<i>Los zapatos para mayor ajuste se le añade el yute con madera.</i>
Método de modelado:	<i>Manual</i>
Detalles finales y personalización:	<i>S/D</i>

Material empleado:	<i>Madera</i>	
Proceso de ensamblaje:	<i>Tejido con yute.</i>	
Método de modelado:	<i>Manual</i>	
Detalles finales y personalización:	<i>S/D</i>	

Cosplay realizado:		
Material empleado:	<i>Yute</i>	
Proceso de ensamblaje:	<i>Cemento de contacto y tejido con el tubo PVC.</i>	
Método de modelado:	<i>Manual</i>	
Detalles finales y personalización:	<i>Simular que esta completamente tejido a mano.</i>	

Material empleado:	<i>Tubo PVC</i>	
Proceso de ensamblaje:	<i>Con ayuda del yute y cemento de contacto se emula como si estuviera tejido.</i>	
Método de modelado:		
Detalles finales y personalización:	<i>Al tubo se le da la forma con calor y luego se le da detalles de madera para poder colocarle con el yute.</i>	

Material empleado:	<i>Goma EVA</i>	
Proceso de ensamblaje:	<i>Se le da la forma de la parte superior del zapato.</i>	
Método de modelado:	<i>Manual</i>	
Detalles finales y personalización:	<i>Con ayuda de calor se moldea la goma EVA y posteriormente usar el popelín para forrarlo con ayuda del cemento de contacto.</i>	

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

Detalles Ornamentales	
Nombre	<i>Tejido de yute y los anillos</i>
Técnica recomendada	<i>Modelado 3D</i>
Ubicación	
<i>Colocar en los anillos en lugar de los tubos PVC.</i>	
Procedimiento	
<i>Modelar los anillos y los diversos tamaños para que encaje de mejor manera en el cosplay añadiendo mayor detalle al personaje.</i>	

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

En la figura 34 se encuentra la ficha de recomendaciones de Materiales y técnicas la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las técnicas utilizadas; a través de ella.

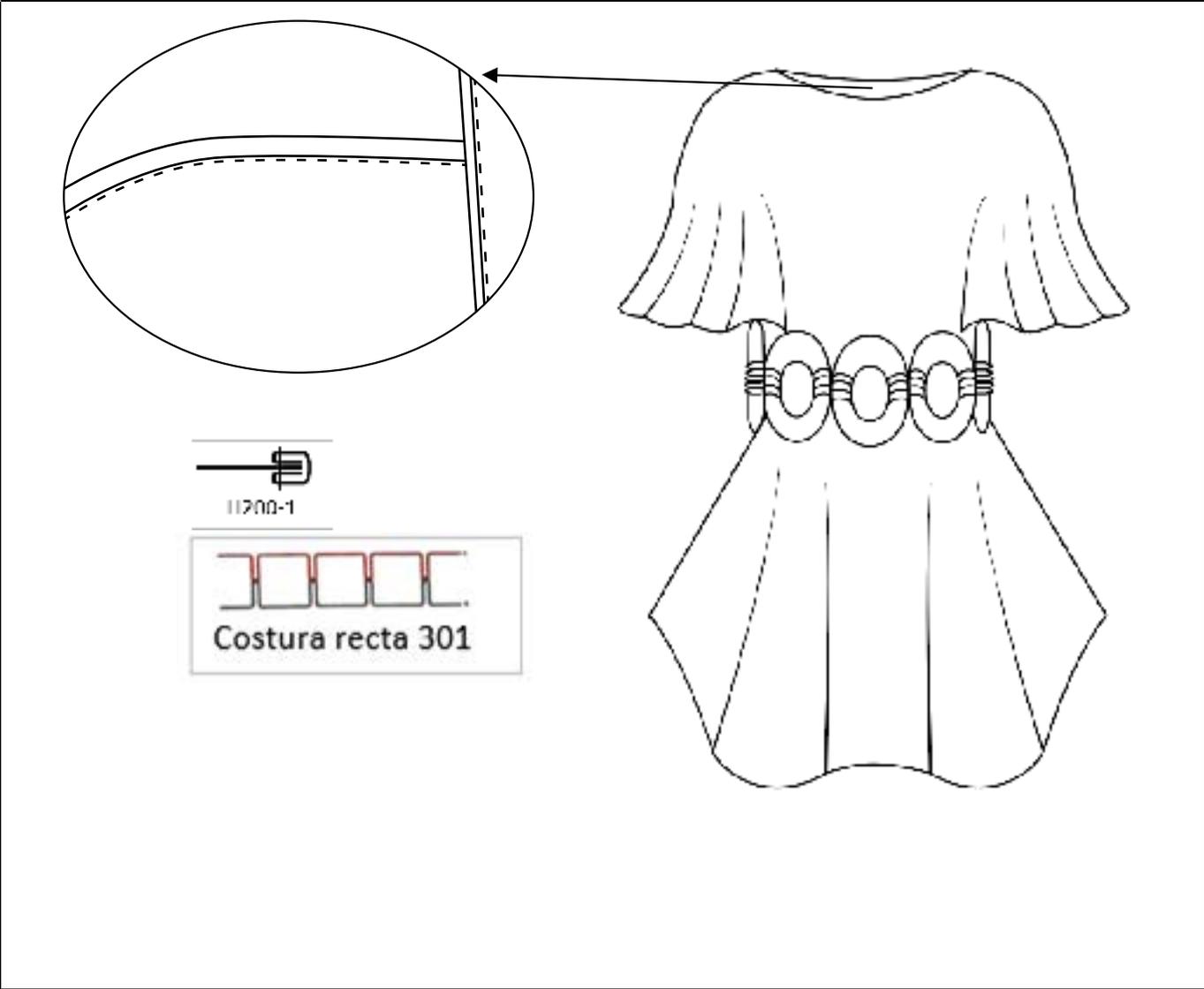
Figura 34

Ficha de recomendaciones de materiales y técnicas de máscara de Skull Kid.

Ficha de Recomendaciones de materiales y técnicas.			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Skull Kid</i>	Fecha:	<i>7/4/25</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>Ylenia Zambrano/ Crisania Cosplay</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>		
Nombre de la prenda:	<i>Macara A y B</i>		
Materiales no Textiles			
Nombre del material	<i>Goma EVA</i>		
Características Principales:	<i>Fácil de moldear, genera formas voluminosas sin demasiado peso</i>		
Técnica de Manipulación:	<i>Manual y con calor</i>		
Ubicación dentro del cosplay	<i>Máscara principal y secundaria</i>		
Detalles finales y personalización:	<i>Para una mayor fidelidad al personaje de referencia se debe equilibrar la mascara tanto por comodidad como por estética del personaje.</i>		

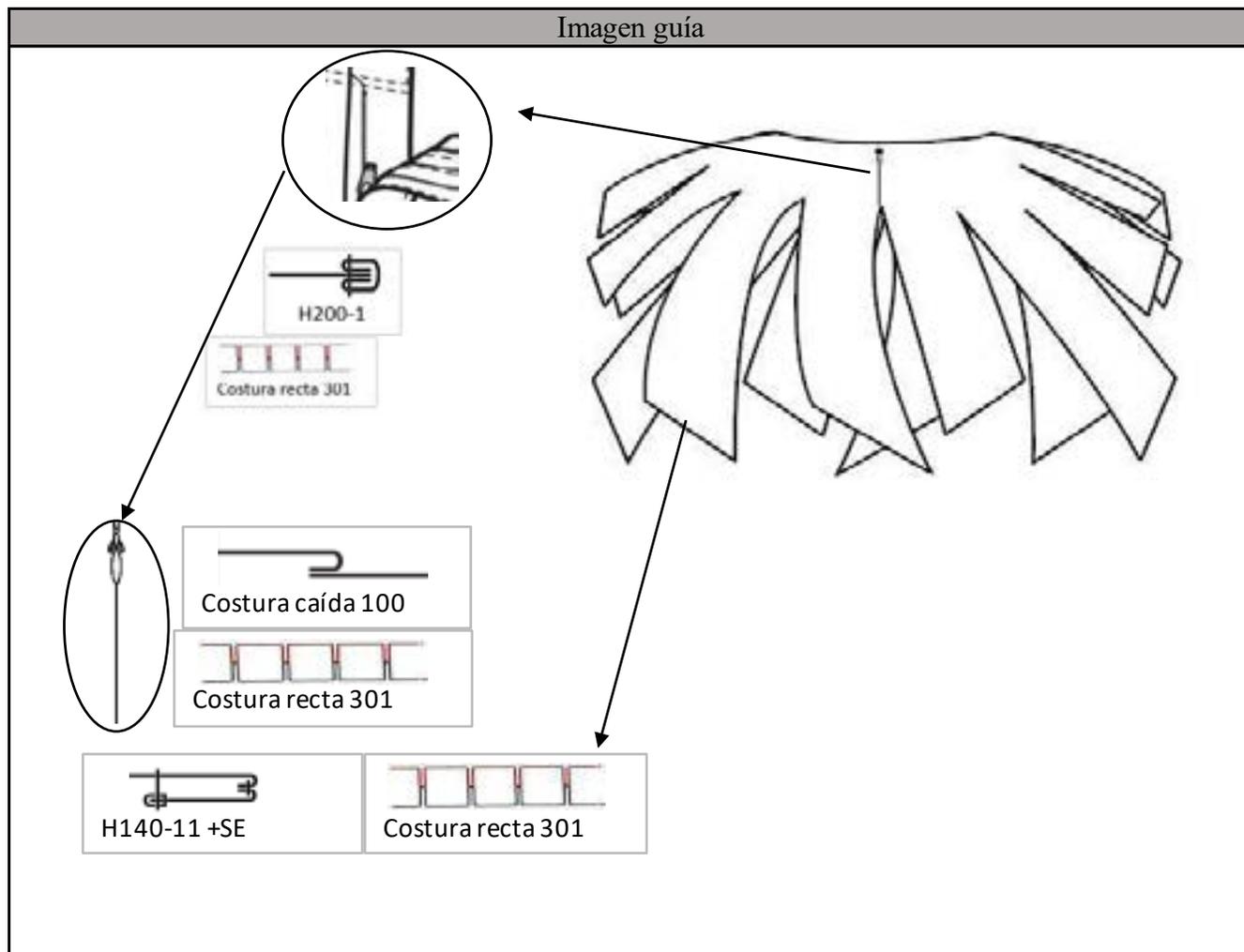
Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

Imagen guía



110

Insumos y procesos	
Tipo de Insumo:	Cierre invisible
Cantidad recomendada:	1
Propósito dentro del cosplay:	Una mejor forma de colocar y retirar la prenda.
Método utilizado de aplicación:	Costura recta
Técnicas de aplicación:	Colocar el cierre invisible entre el cuello y la camiseta para asegurar unión entre ambos.



Materiales no Textiles	
Nombre del material	<i>Impresión 3D</i>
Características Principales:	<i>Modelado personalizado y mejor calidad en acabados.</i>
Técnica de Manipulación:	<i>Editar los anillos que se deben colocar tanto en el cinturón como en los zapatos debido a que en la imagen de referencia se muestran diferentes</i>
Ubicación dentro del cosplay	<i>Cinturón y zapatos</i>
Detalles finales y personalización:	<i>Con ayuda de pintura se le daría la textura de madera.</i>

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

Figura 36
Traje cosplay de Binbago



Nota: Participante Binbago ganador de la eliminatoria Cosplay Cup Guayaquil 2023 por Marín. Adaptado de Binbago_cos, Instagram https://www.instagram.com/binbago_cos/

Luego de la entrevista a Binbago, se pudo obtener la siguiente información acerca del diseño en el traje cosplay la cual esta detallada en la Figura 36:

Figura 37

Ficha de Elementos de Diseño de Chainsaw Man

Ficha de Elementos de Diseño			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Denji/ Chainsaw Man</i>	Fecha:	<i>15/3/2025</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>Adolfo Iglesias/ Binbago Cosplay</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>		
Narrativa visual:	<p><i>La narrativa visual de Chainsaw Man se construye sobre una estética cruda y dinámica que enfatiza la brutalidad y la intensidad emocional de la historia. La silueta de Denji como Chainsaw Man, con su cabeza convertida en motosierra, transmite una sensación de peligro descontrolado, mientras que los colores vibrantes y las composiciones agresivas refuerzan la fuerza de la acción. Los contrastes entre escenas caóticas y momentos de calma destacan la dualidad entre su vida como humano y su existencia como arma letal. Además, el diseño de los personajes, con expresiones exageradas y detalles que reflejan su estado psicológico, complementa la atmósfera opresiva y visceral de la obra, consolidando una identidad visual única dentro del género.</i></p>		

Color			
Paleta cromática utilizada:		Paleta cromática del personaje:	
#BE280D	#F6F2E9	#F18D8D	#CDCDD9
#E06E2F	#242B3B	#79141A	#121421

Colores predominantes:
Personaje Referenciado
#F6F2E9 #BE280D

Colores predominantes:
Cosplay
#CDCDD9 #121421

Contrastes y combinaciones:	
<i>Se equilibra el plateado de las sierras con el negro y rojo para realzar la agresividad del personaje.</i>	

Forma	
Proporciones:	(Equilibrio entre elementos grandes y pequeños)
Referencia:	<i>Las sierra en la cabeza es grande, mientras que el torso sigue una proporción humana estándar.</i>
Cosplay:	

Adaptación a la anatomía:	(Ajustado, voluminoso)
Referencia:	<i>Ajustado al cuerpo, pero las piezas mecánicas requieren estructuras de soporte para comodidad.</i>
Cosplay:	

Textura	
Materiales Empleados:	
Referencia:	<i>Metal, engranajes, maneras, tela camisa y pantalón sastre</i>
Cosplay:	<i>Goma EVA, cartón, tela camisa y pantalón de tela.</i>
Sensación visual y táctil:	(Seda fluida, cuero rígido, terciopelo denso)
Referencia:	<i>Visual: Liso, suave y rugoso</i>
Cosplay:	<i>Visual: Liso, suave y áspero</i>
	<i>Táctil: Suave, áspero y rugoso.</i>
Técnicas de creación o modificación de textura:	(Estampado, bordado, envejecimiento, quemado)
Referencia:	<i>Desgaste, golpes generados en batalla.</i>
Cosplay:	<i>Desgaste y rasgaduras generados de manera manual.</i>

Silueta	
Tipo de silueta general:	(Reloj de arena, recta, acampanada, voluminosa)
Referencia:	<i>Recta, con un gran volumen en la cabeza</i>
Cosplay:	
Impacto en la apariencia del personaje:	
Referencia:	<i>Refuerza su imagen aterradora y agresiva, destacando el elemento mecánico sobre lo humano.</i>
Cosplay:	
Ajuste al cuerpo:	(Ceñido, drapeado)
Referencia:	<i>Ceñido en torso y piernas, voluminoso en cabeza y brazos.</i>
Cosplay:	<i>Es ceñido en el torso y piernas con volumen únicamente en la cabeza.</i>

Detalles Ornamentales	
Decoraciones clave: (Bordados, encajes, pedrería, grabados)	
Referencia:	<i>Motosierra en la cabeza, sierras en los brazos, detalles de sangre y desgaste en la ropa.</i>
Cosplay:	<i>Casco tipo motosierra, detalles de sangre en camisa.</i>
Ubicación de los detalles:	
Referencia:	<i>Cabeza y extremidades, con efectos en la camisa y pantalón.</i>
Cosplay:	<i>Cabeza con efectos únicamente en la camisa.</i>

Influencia en la estética del cosplay: (Histórico, futurista, fantástico)	
Referencia:	<i>Diseño impactante y violento, resaltando la transformación monstruosa del</i>
Cosplay:	<i>personaje.</i>

Técnicas utilizadas: (Pintura a mano, aplicación de vinilos, modelado en 3D)	
Referencia:	<i>Salpicaduras.</i>
Cosplay:	<i>Pintura textil, modelado del casco y cierras en goma EVA.</i>

FICHA DE DISEÑO			
Datos generales			
Nombre del Diseñador/Cosplay:	<i>Adolfo Iglesias</i>	Fecha:	<i>10/3/25</i>
Nombre del Personaje:	<i>Chainsaw Man</i>	Conjunto:	<i>2</i>
Geometrales en escala 1.5			

12 cm

63 cm

50 cm

15 cm

CD190

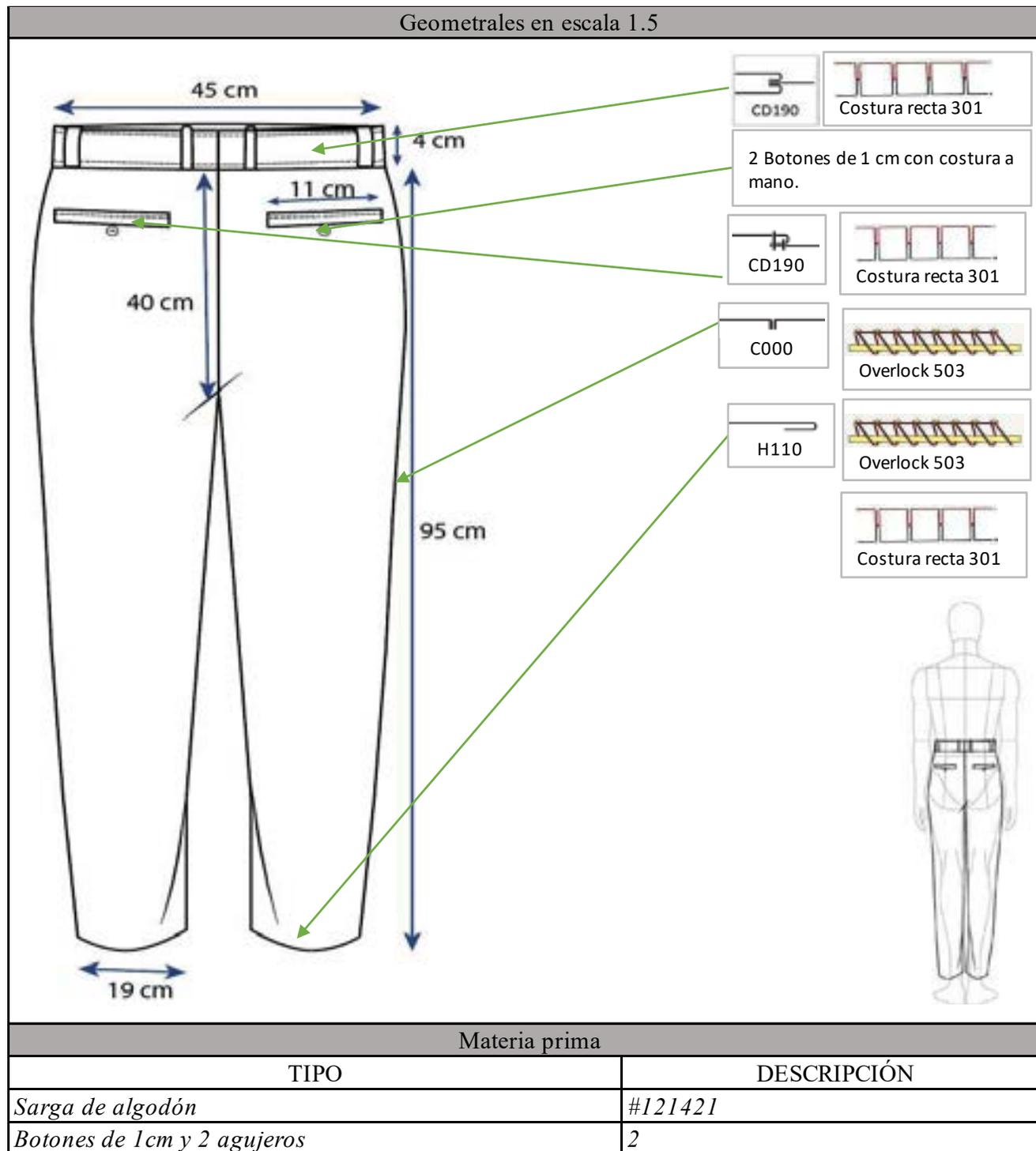
H110

H110

Costura recta 301

Overlock 503

Pespunte en puños y camisa.



Nota: En esta ficha se analiza el diseño de cada prenda que compone el traje.

En la figura 39 se encuentra la ficha de materialidad la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar los materiales; a través de ella.

Figura 39

Ficha de materiales Casco de motosierra de Chainsaw Man.

Ficha de Materiales			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Denji/ Chainsaw Man</i>	Fecha:	<i>15/3/2025</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>Adolfo Iglesias/ Binbago Cosplay</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>		
Nombre de la prenda:	<i>Casco Motosierra.</i>		
Telas			
Personaje de referencia:			
Tipo de Tela:	S/D		
Cosplay realizado:			
Tipo de Tela:	Algodón Stretch		
Código de color:	#121421	Textura:	Lisa, suave
Uso en la prenda:	Ayuda a cubrir la piel del cosplayer.		
Materiales no Textiles			
Personaje de referencia:			
Nombre del material	Metal		
Características Principales:	El metal se genera desde la piel del personaje y adapta las formas de las piezas		
Técnica de Manipulación:	S/D		
Ubicación dentro del cosplay	Todo el casco, engranajes y picos de la sierra		
Cosplay realizado:			
Nombre del material	Goma EVA		
Características Principales:	Ligero y fácil de dar forma.		
Técnica de Manipulación:	Calor y cemento de contacto.		

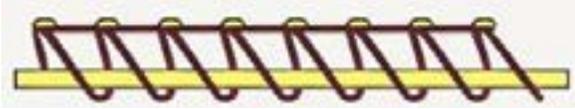
Ubicación dentro del cosplay		Todo el casco, engranajes y picos de la sierra
Nombre del material	Cartón	
Características Principales:	Ligero y con rigidez	
Técnica de Manipulación:	Cúter y cemento de contacto.	
Ubicación dentro del cosplay		Parte larga de la motosierra.
Nombre del material	Pintura en aerosol.	
Características Principales:	Permite generar el brillo que dan los metales.	
Técnica de Manipulación:	Pintar las partes del casco para que sean similares a los materiales del original.	
Ubicación dentro del cosplay		Todo el casco.
Nombre del material	Pelotas de Ping Pong	
Características Principales:	Emulan los ojos del personaje.	
Técnica de Manipulación:	Para colocarle en el casco y tenga el efecto deseado se le debe abrir un orificio por el cual entren luces LED	
Ubicación dentro del cosplay		Ojos del personaje.
Nombre del material	Serbo Motor	
Características Principales:	Genera la capacidad a la motosierra de poder moverse.	
Técnica de Manipulación:	Cables y luces Led	
Ubicación dentro del cosplay		En la parte interna del casco.

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

En la figura 40 se encuentra la ficha de técnicas la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las técnicas utilizadas; a través de ella.

Figura 40

Ficha de técnicas del casco de motosierra de Chainsaw Man

Ficha de Técnicas			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Denji/ Chainsaw Man</i>	Fecha:	<i>15/3/25</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>Adolfo Iglesias/ Binbago Cosplay</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>		
Nombre de la prenda:	<i>Casco Motosierra.</i>		
Técnicas de Manipulación de la Tela			
Personaje de referencia:			
Tipo de tela utilizada:	S/D		
Cosplay realizado:			
Tipo de tela utilizada:	Algodón Stretch		
Método de corte:	Patrones genéricos para capuchas		
Técnica de costura empleados:	Overlock		
			
Refuerzos o estructuras:	S/D		
Acabados y detalles:	S/D		
Técnicas de Trabajo con Materiales No Textiles			
Personaje de referencia:			
Material empleado:	Metal		
Proceso de ensamblaje:	Se crea partiendo desde la piel de la clavícula del personaje.		

En la figura 41 se encuentra la ficha de definición de complejidad la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las prendas del cosplay; a través de ella.

Figura 41

Ficha de definición de complejidad de Camisa básica de Chainsaw Man

Ficha de definición de la prenda						
Información General						
Nombre del cosplay:	Denji/ Chainsaw Man			Fecha:	15/3/25	
Nombre del diseñador/Cosplayer:	Adolfo Iglesias/ Binbago Cosplay					
Investigador responsable:	Pamela C. Marín G.					
Nombre de la prenda:	Camisa básica					
Descripción de la prenda:	Se trata de una camisa de vestir de manga larga en color blanco, con un corte clásico y ajustado al cuerpo. Su diseño sobrio enfatiza la imagen común y corriente de Denji antes de su metamorfosis.					
Nivel de complejidad						
3 Complejo, 2 medio y 1 sencillo						
Complejidad a nivel de Patronaje						
3	2				1	
						●
Complejidad a nivel de Armado						
3	2				1	
						●
Complejidad a nivel de Tecnologías aplicadas						
3	2				1	
						●
Uso en Cosplay:	La camisa de Chainsaw Man es un elemento fundamental de su apariencia, representando el contraste entre su vida cotidiana y su transformación brutal como demonio.					

En la figura 42 se encuentra la ficha de materialidad la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar los materiales; a través de ella.

Figura 42

Ficha de materialidad de la camisa de Chainsaw Man

Ficha de Materiales			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Denji/ Chainsaw Man</i>	Fecha:	<i>15/3/2025</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>Adolfo Iglesias/ Binbago Cosplay</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>		
Nombre de la prenda:	<i>Camisa básica</i>		
Telas			
Personaje de referencia:			
Tipo de Tela:	<i>Algodón</i>		
Código de color:	<i>#F6F2E9</i>	Textura:	<i>Suave</i>
Uso en la prenda:	<i>Usado en la prenda total de la prenda.</i>		
Cosplay realizado:			
Tipo de Tela:	<i>Algodón</i>		
Código de color:	<i>#CDCDD9</i>	Textura:	<i>Suave</i>
Uso en la prenda:	<i>Usado en la prenda total de la prenda.</i>		
Insumos			
Personaje de referencia:			
Tipo de Insumo:	<i>Botón de 1cm</i>		
Cantidad Utilizada:	<i>10</i>		
Propósito dentro del cosplay:	<i>Cerrar la camisa</i>		
Método utilizado de aplicación:	<i>Costura Manual</i>		
Cosplay realizado:			
Tipo de Insumo:	<i>Botón de 1cm 4 agujeros</i>		
Cantidad Utilizada:	<i>10</i>		

Propósito dentro del cosplay:	<i>Cerrar la camisa</i>
Método utilizado de aplicación:	<i>Costura Manual</i>

Materiales no Textiles	
Personaje de referencia:	
Nombre del material	<i>Manchas rojas</i>
Características Principales:	<i>El personaje cuando combate se llena de manchas rojas</i>
Técnica de Manipulación:	<i>Salpicaduras</i>
Ubicación dentro del cosplay	<i>Camisa y puños.</i>

Cosplay realizado:	
Nombre del material	<i>Pintura acrílica</i>
Características Principales:	<i>Pintura de tonos rojos para simular las manchas rojas del personaje.</i>
Técnica de Manipulación:	<i>Pintura manual.</i>
Ubicación dentro del cosplay	<i>Parte baja de la camisa y puños</i>

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

En la figura 44 se encuentra la ficha de definición de complejidad la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las prendas del cosplay; a través de ella.

Figura 44

Ficha de definición del pantalón de Chainsaw Man.

Ficha de definición de la prenda						
Información General						
Nombre del cosplay:	<i>Denji/ Chainsaw Man</i>			Fecha:	<i>15/3/25</i>	
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>Adolfo Iglesias/ Binbago Cosplay</i>					
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>					
Nombre de la prenda:	<i>Pantalón de Tela</i>					
Descripción de la prenda:	<i>Se trata de un pantalón de vestir negro, de corte recto y ajuste relajado. Su estructura permite movilidad sin perder su aspecto formal y sobrio.</i>					
Nivel de complejidad						
3 Complejo, 2 medio y 1 sencillo						
Complejidad a nivel de Patronaje						
3			2			1
						●
Complejidad a nivel de Armado						
3			2			1
						●
Complejidad a nivel de Tecnologías aplicadas						
3			2			1
						●
Uso en Cosplay:	<i>El pantalón de Chainsaw Man es una prenda sencilla pero clave en su diseño, reflejando la crudeza y practicidad de su atuendo.</i>					

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

Detalles Ornamentales	
Nombre	<i>Goma EVA</i>
Técnica recomendada	<i>Modelado manual</i>
Ubicación	
<i>Sierras de cabeza y brazos.</i>	
Procedimiento	
<i>Modelar las motosierras y también para ayudar a quitar peso ya sea en el casco para comodidad del cosplayer.</i>	

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

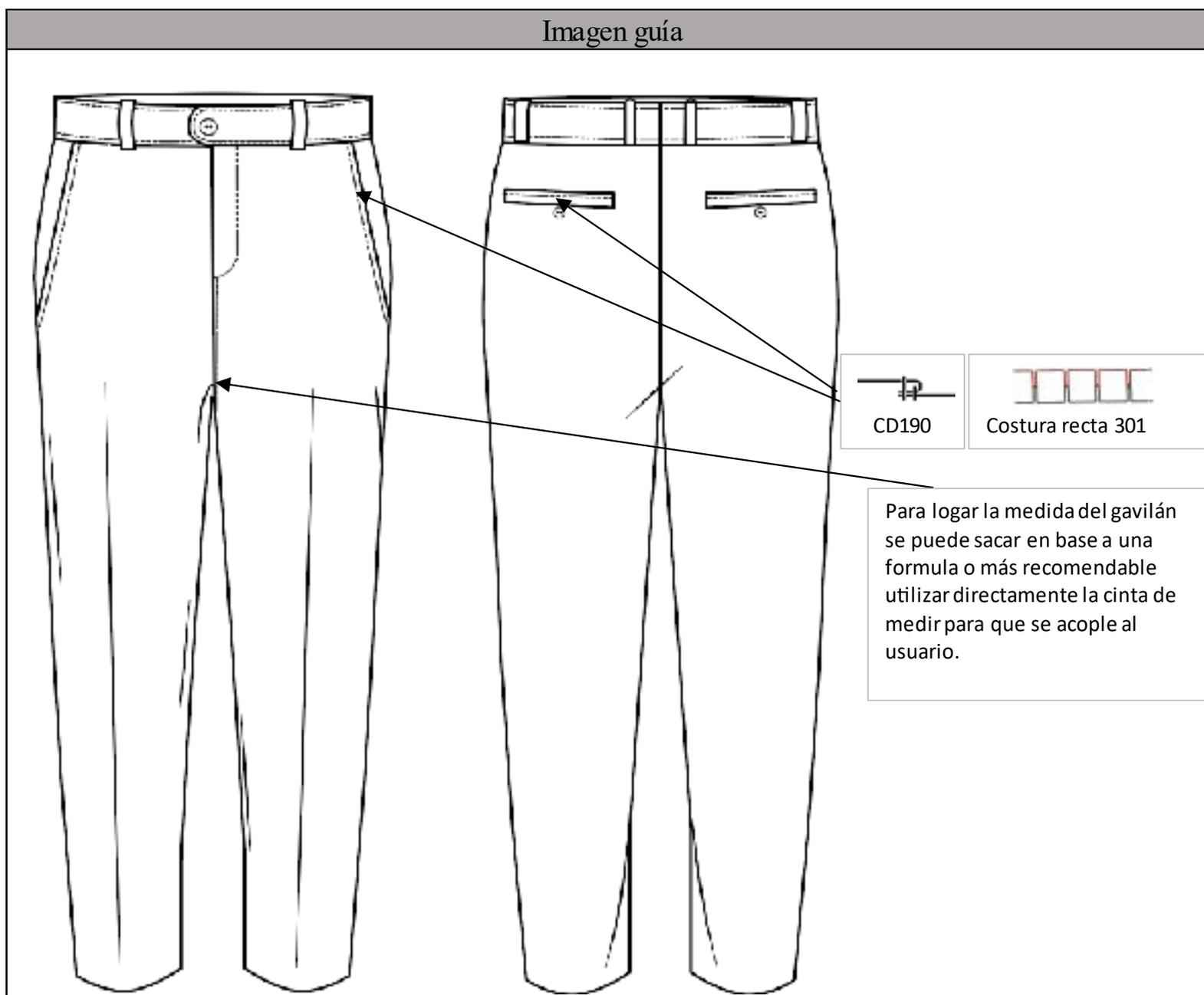
En la figura 49 se encuentra la ficha de recomendaciones de Materiales y técnicas la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las técnicas utilizadas; a través de ella.

Figura 49

Ficha de recomendaciones de materiales y técnicas de la camisa de Chainsaw Man

Ficha de Recomendaciones de materiales y técnicas.			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Chainsaw Man/ Denji</i>	Fecha:	<i>7/4/25</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>Adolfo Iglesias/ Binbago</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>		
Nombre de la prenda:	<i>Camisa</i>		
Telas y procesos			
Tipo de Tela:	<i>Algodón</i>		
Uso en la prenda:	<i>Para confeccionar la prenda.</i>		
Tratamiento previo:	<i>Puede aplicarse antes o después de coser, colocarle en un espacio abierto y salpicar la pintura</i>		
Método de corte:	<i>Generar patrones personalizados o buscar en internet.</i>		
Técnica de costura recomendados:	<i>301 y 505</i>		
			
Insumos y procesos			
Tipo de Insumo:	<i>Entretela</i>		
Cantidad recomendada:	<i>1/4</i>		
Propósito dentro del cosplay:	<i>Generar mas rigidez.</i>		
Método utilizado de aplicación:	<i>Calor con plancha</i>		
Técnicas de aplicación:	<i>Colocar la entretela únicamente en cuello y puños para darle rigidez y forma.</i>		

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.



Nota: Ficha realizada por autoría propia para registrar las propuestas de materiales y técnicas.

Figura 51

Traje de Moe Kinomoto



Nota: Participante Moe Kinomoto ganador del Yue Fest 2023 por Marín. Adaptado de MoeKumcosplay, Instagram

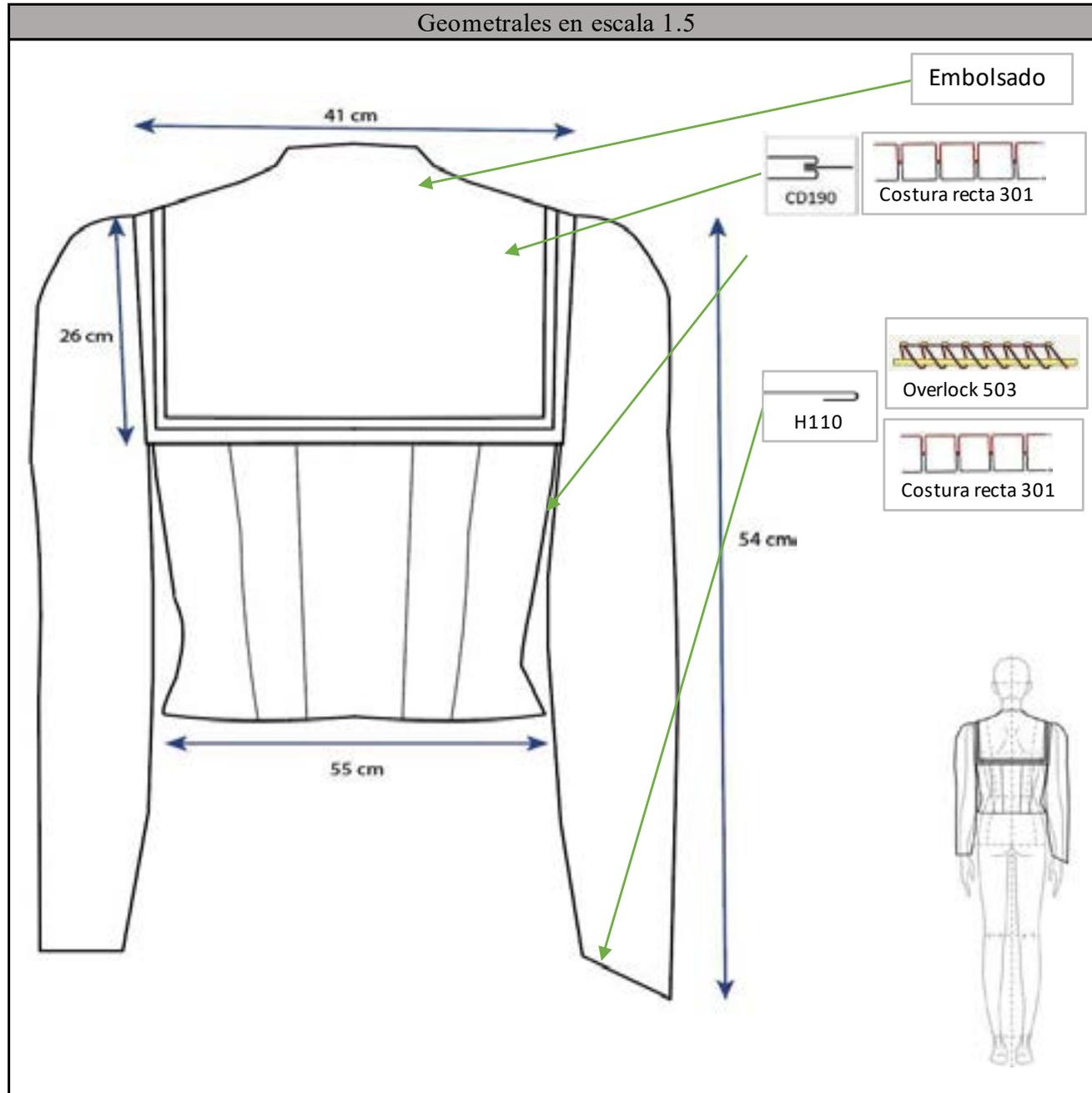
<https://www.instagram.com/moekumcosplay/>

Textura	
Materiales Empleados:	<i>La tela tiene desde fabrica una textura lisa que se mantiene en el saco.</i>
Sensación visual y táctil: (Seda fluida, cuero rígido, terciopelo denso)	
Referencia:	<i>Visual: Tela rígida que da forma al cuerpo ligera</i>
Cosplay:	<i>Visual: Gabardina ligera pese a tener rigidez no permite darle forma en el cuerpo.</i>
Técnicas de creación o modificación de textura: (Estampado, bordado, envejecimiento, quemado)	
S/D	

Silueta	
Tipo de silueta general: (Reloj de arena, recta, acampanada, voluminosa)	
Referencia:	<i>Reloj de arena.</i>
Cosplay:	<i>Recta.</i>
Impacto en la apariencia del personaje:	
Referencia:	<i>Dan un aspecto pulcro y ceñido a la figura.</i>
Cosplay:	<i>Pese a ser ceñido al cuerpo las pinzas emulan ligeros pliegues que no concuerdan con la prenda de referencia.</i>

Detalles Ornamentales	
Decoraciones clave: (Bordados, encajes, pedrería, grabados)	
Referencia:	<i>Tiene 4 botones en la parte delantera del saco la cual llega hasta el bretel y el corbatín con un lazo con 2 filos.</i>
Cosplay:	<i>No existen los botones que sobresalen en el saco del uniforme y el lazo consta únicamente de un nudo simple.</i>
Influencia en la estética del cosplay: (Histórico, futurista, fantástico)	
Referencia:	<i>En si el uniforme es una referencia al estilo clásico de uniformes femeninos en</i>
Cosplay:	<i>Japón</i>

Geometricales en escala 1.5



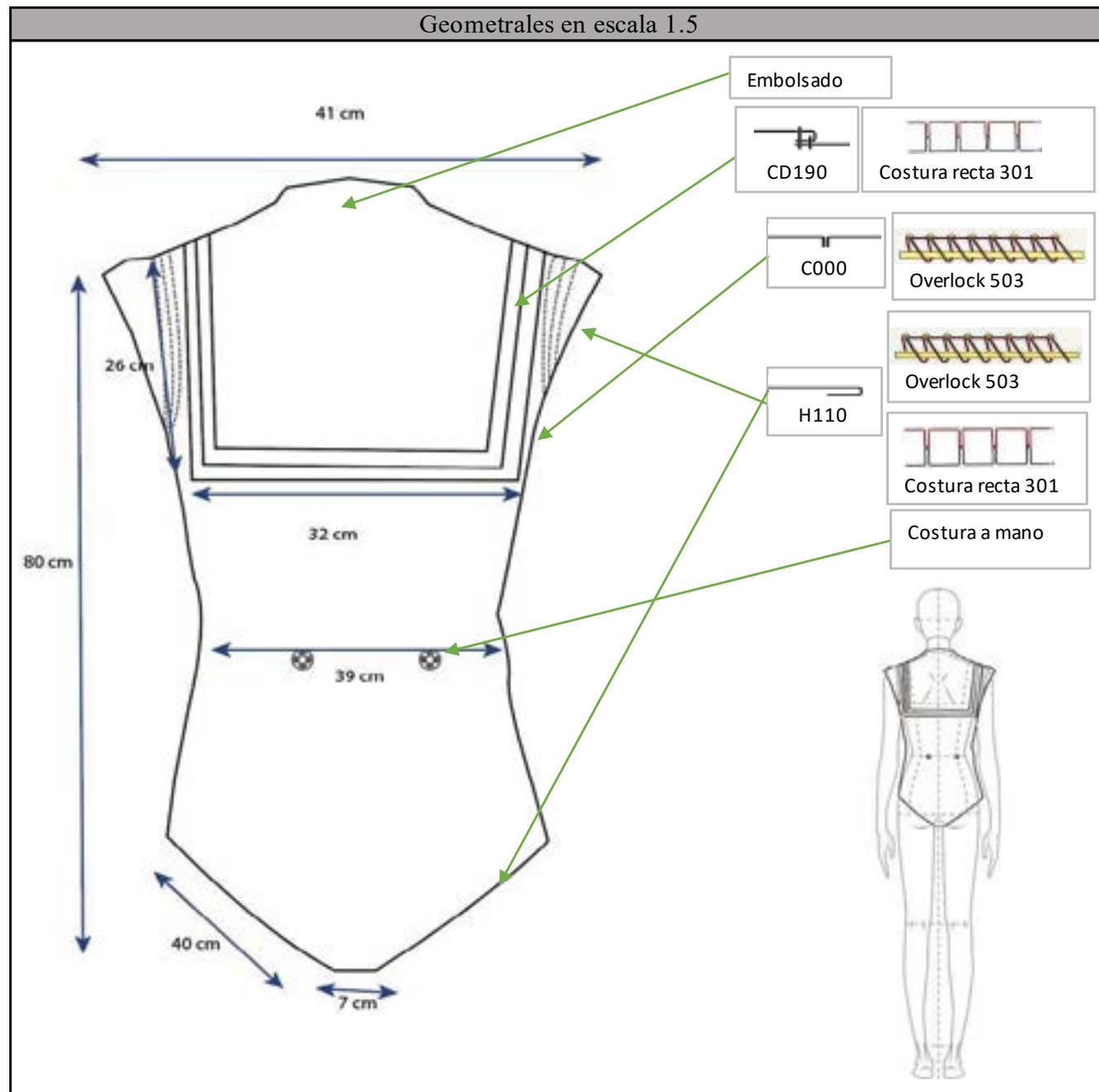
Materia prima

TIPO	DESCRIPCIÓN
<i>Gabardina</i>	#1E2829
<i>Gabardina</i>	#C7C7C5
<i>Tercio Pelo</i>	#78202C
<i>Botones Automáticos 1,5cm</i>	Metal
<i>Bies</i>	Blanco

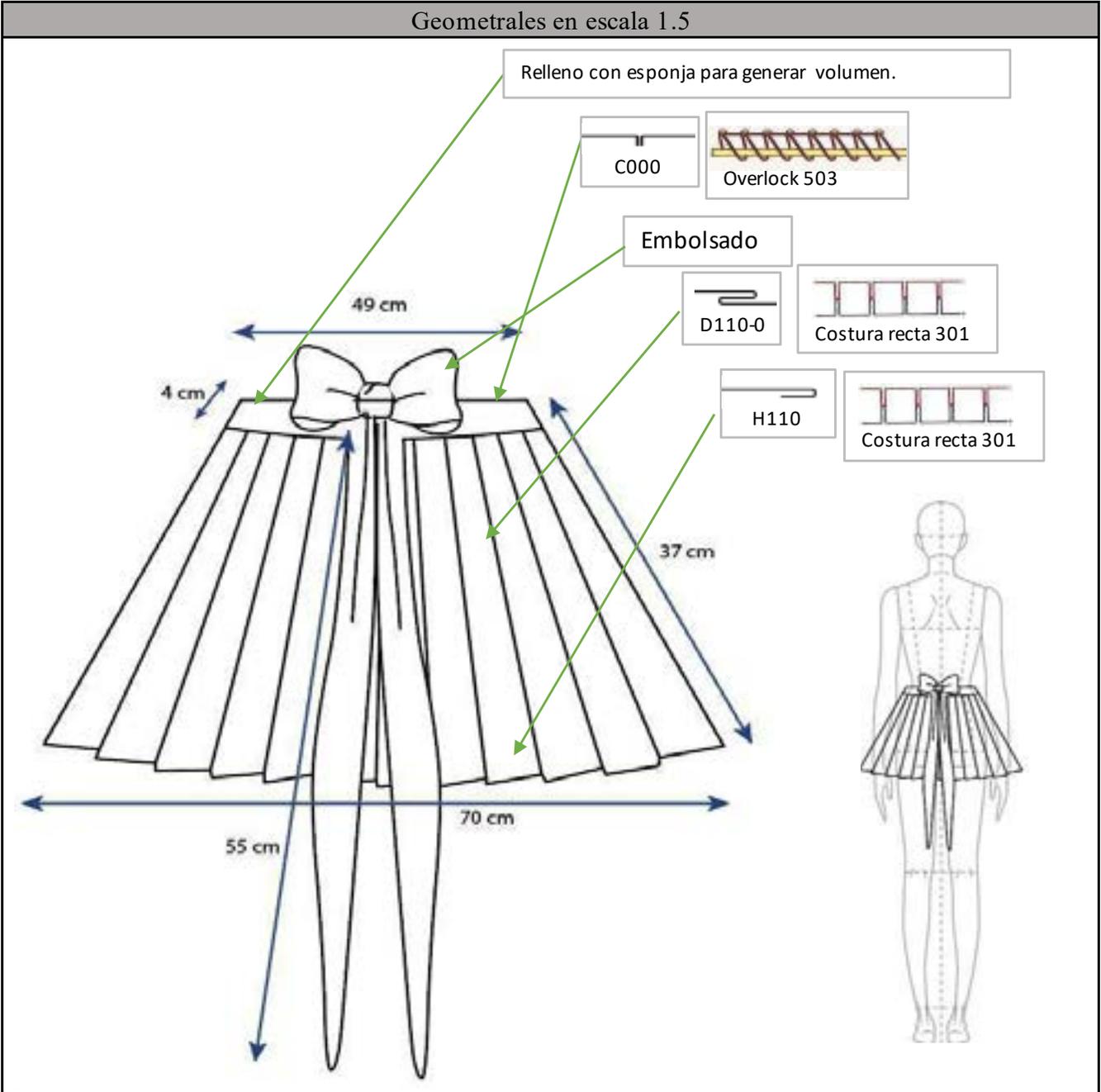
FICHA DE DISEÑO			
Datos generales			
Nombre del Diseñador/Cosplay:	<i>David Rodas</i>	Fecha:	<i>10/3/25</i>
Nombre del Personaje:	<i>Sailor Mars/Rei Hino</i>	Conjunto:	<i>2</i>
Geometricas en escala 1.5			
		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">C000</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">D110-0</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">H110</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;"> Overlock 503 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;"> Costura recta 301 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;"> Overlock 503 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;"> Costura recta 301 </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;"> Abertura en el centro con botones automáticos. </div>

FICHA DE DISEÑO			
Datos generales			
Nombre del Diseñador/Cosplay:	David Rodas	Fecha:	10/3/25
Nombre del Personaje:	Sailor Mars/Rei Hino	Conjunto:	3
Geometrales en escala 1.5			

The drawing shows a front view of a Sailor Mars/Rei Hino top. Key dimensions include: 17 cm for the top collar width, 15 cm for the collar depth, 20 cm for the shoulder width, 49 cm for the bust width, 77 cm for the total length, 39 cm for the waist width, and 5 cm for the bottom hem width. A detailed view of the heart-shaped bow is provided with dimensions: 20 cm for the top width, 12 cm for the height, 1 cm for the center depth, and 14 cm for the bottom width. Sewing instructions include: 'Relleno con esponja para generar volumen.' (Foam filling for volume), 'CD190' (collar binding), 'Costura recta 301' (straight stitch), 'C000' (collar binding), 'Overlock 503' (overlock), 'Costura a mano.' (hand stitching), and 'Embolsado' (pocketing).



Materia prima	
TIPO	DESCRIPCIÓN
<i>Tela brillante</i>	#78202C
<i>Pacific</i>	<i>Blanco</i>
<i>Botones Automáticos 1,5cm</i>	<i>Metal</i>
<i>Bies</i>	<i>Blanco</i>
<i>Tercio Pelo</i>	#12064E



Materia prima	
TIPO	DESCRIPCIÓN
<i>Tela brillante</i>	#78202C
<i>Esponja</i>	<i>Añadir volumen</i>
<i>Pacific</i>	<i>Blanco</i>

En la figura 53 se encuentra la ficha de definición de complejidad la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las prendas del cosplay; a través de ella.

Figura 53

Ficha de definición de complejidad del saco de Rei Hino

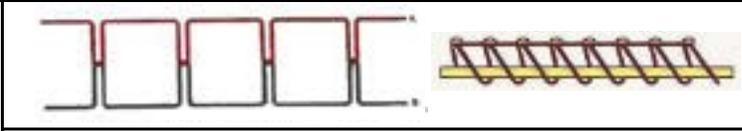
Ficha de definición de la prenda						
Información General						
Nombre del cosplay:	<i>Rei Hino/ Sailor Mars</i>			Fecha:	<i>10/3/25</i>	
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>David Rodas / Moe Kinomoto</i>					
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>					
Nombre de la prenda:	<i>Primera fase uniforme escolar parte superior Rei Hino.</i>					
Descripción de la prenda:	<i>La parte superior del uniforme escolar refleja sobriedad, disciplina y elegancia, en perfecta armonía con su carácter reservado y tradicional.</i>					
Nivel de complejidad						
3 Complejo, 2 medio y 1 sencillo						
Complejidad a nivel de Patronaje						
3	2				1	
					●	
Complejidad a nivel de Armado						
3	2				1	
					●	
Complejidad a nivel de Tecnologías aplicadas						
3	2				1	
					●	
Uso en Cosplay:	<i>Dentro del cosplay de Rei Hino/Sailor Mars, el saco funciona como una capa la cual cubre de la parte superior del traje, simbolizando la transformación en Sailor Scout.</i>					

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

En la figura 55 se encuentra la ficha de técnicas la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las técnicas utilizadas; a través de ella.

Figura 55

Ficha de técnicas del saco de Rei Hino

Ficha de Técnicas			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Rei Hino/ Sailor Mars</i>	Fecha:	<i>10/3/25</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>David Rodas / Moe Kinomoto</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>		
Nombre de la prenda:	<i>Primera fase uniforme escolar parte superior Rei Hino.</i>		
Técnicas de Manipulación de la Tela			
Personaje de referencia:			
Tipo de tela utilizada:	<i>Sarga negra y poliéster para las piezas estructuradas.</i>		
Método de corte:	<i>Corte con tijeras y patrones previamente elaborados.</i>		
Técnica de costura empleados:	<i>Costura a máquina con sobrehilado en bordes internos. 505</i>		
			
Refuerzos o estructuras:	<i>Entretelas para cuello.</i>		
Acabados y detalles:	<i>Bordado en el escudo del colegio, aplicación de botones decorativos.</i>		
Cosplay realizado:			
Tipo de tela utilizada:	<i>Gabardina</i>		
Método de corte:	<i>Tijera</i>		
Técnica de costura empleados:	<i>Overlock y Maquina Recta</i>		
			
Refuerzos o estructuras:	<i>N/D</i>		
Acabados y detalles:	<i>Pespunte, bolsillos funcionales y botones automáticos.</i>		

En la figura 56 se encuentra la ficha de definición de complejidad la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las prendas del cosplay; a través de ella.

Figura 56

Ficha de definición de complejidad de la falda de Rei Hino

Ficha de definición de la prenda						
Información General						
Nombre del cosplay:	<i>Rei Hino/ Sailor Mars</i>			Fecha:	<i>10/3/25</i>	
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>David Rodas / Moe Kinomoto</i>					
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>					
Nombre de la prenda:	<i>Primera fase uniforme escolar parte inferior Rei Hino.</i>					
Descripción de la prenda:	<i>La parte inferior del uniforme escolar refleja sobriedad en perfecta armonía con el cuello marinero del saco.</i>					
Nivel de complejidad						
3 Complejo, 2 medio y 1 sencillo						
Complejidad a nivel de Patronaje						
3	2				1	
						●
Complejidad a nivel de Armado						
3	2				1	
						●
Complejidad a nivel de Tecnologías aplicadas						
3	2				1	
						●
Uso en Cosplay:	<i>Dentro del cosplay de Rei Hino/Sailor Mars, la falda funciona como la primera capa de la parte inferior del traje, simbolizando la transformación en Sailor Scout.</i>					

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

En la figura 57 se encuentra la ficha de materialidad la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar los materiales; a través de ella.

Figura 57

Ficha de materiales de la falda de Rei Hino

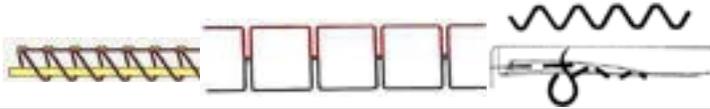
Ficha de Materiales			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Rei Hino/ Sailor Mars</i>	Fecha:	<i>10/3/25</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>David Rodas / Moe Kinomoto</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>		
Nombre de la prenda:	<i>Primera fase uniforme escolar parte inferior Rei Hino.</i>		
Telas			
Personaje de referencia:			
Tipo de Tela:	<i>Poliéster y algodón, con posible combinación de sarga para mayor estructura.</i>		
Código de color:	<i>#4D5353</i>	Textura:	<i>Suave</i>
Uso en la prenda:	<i>Usado como tela base en la confección de la falda escolar de Rei Hino</i>		
Cosplay realizado:			
Tipo de Tela:	<i>Gabardina Ligera</i>		
Código de color:	<i>#4A4E56</i>	Textura:	<i>Lisa</i>
Uso en la prenda:	<i>Usado para la falda escolar de Rei Hino</i>		
Insumos			
Personaje de referencia:			
Tipo de Insumo:	<i>Cierre invisible.</i>		
Cantidad Utilizada:	<i>1</i>		
Método utilizado de aplicación:	<i>Maquina recta con costuras ocultas y pespuntos</i>		
Cosplay realizado:			
Tipo de Insumo:	<i>Botón automático</i>		
Cantidad Utilizada:	<i>8</i>		
Propósito dentro del cosplay:	<i>Una abertura del saco con mayor facilidad</i>		
Método utilizado de aplicación:	<i>Costura manual.</i>		

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

En la figura 58 se encuentra la ficha de técnicas la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las técnicas utilizadas; a través de ella.

Figura 58

Ficha de técnicas de la falda de Rei Hino

Ficha de Técnicas				
Información General				
Nombre del cosplay:	<i>Rei Hino/ Sailor Mars</i>		Fecha:	<i>10/3/25</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>David Rodas / Moe Kinomoto</i>			
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>			
Nombre de la prenda:	<i>Primera fase uniforme escolar parte inferior Rei Hino.</i>			
Técnicas de Manipulación de la Tela				
Personaje de referencia:				
Tipo de tela utilizada:	<i>Sarga negra y poliéster para las piezas estructuradas.</i>			
Método de corte:	<i>Corte con tijeras y patrones previamente elaborados.</i>			
Técnica de costura empleados:	<i>Costura a máquina con sobrehilado en bordes internos. 505</i>			
				
Refuerzos o estructuras:	<i>Entretelas para falda.</i>			
Cosplay realizado:				
Tipo de tela utilizada:	<i>Gabardina</i>			
Método de corte:	<i>Corte con tijeras y patrones previamente elaborados.</i>			
Técnica de costura empleados:	<i>Overlock, máquina recta y embolsado</i>			
				
Refuerzos o estructuras:	<i>Tricot</i>			
Acabados y detalles:	<i>Pespunte.</i>			

Técnicas de Manipulación de Insumos	
Personaje de referencia:	
Material Utilizado:	<i>Cierre invisible</i>
Técnicas de aplicación:	<i>Para la aplicación del cierre se usaron costuras ocultas y pespuntos.</i>
Cosplay realizado:	
Material Utilizado:	<i>5 Botones automáticos.</i>
Técnicas de aplicación:	<i>Costura manual.</i>

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

En la figura 59 se muestran los elementos de diseño que se presentan en la segunda fase del cosplay de Sailor Mars.

Figura 59

Ficha de Elementos de diseño de Sailor Moon

Ficha de Elementos de Diseño			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Rei Hino/ Sailor Mars</i>	Fecha:	<i>10/3/25</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>David Rodas / Moe Kinomoto</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>		
Narrativa visual:			
<p><i>El traje de Sailor Mars intensifica el rojo vibrante, revelando su fuego interno y su determinación. La evolución de su imagen, desde una figura contenida hasta una presencia dinámica, establece una conexión entre el diseño del personaje y su desarrollo emocional, resaltando cómo los colores, las formas y los detalles visuales comunican su identidad y su propósito dentro de la historia.</i></p>			
Color			
Paleta cromática utilizada:		Paleta cromática del personaje:	
#4B015A	#FFFFFF	#E70103	
Colores predominantes:		Colores predominantes:	
Personaje Referenciado		Cosplay	
#FFFFFF	#E70103	#981F24	#C8D0DB
Contrastes y combinaciones:			
<p><i>El rojo se equilibra con el blanco, mientras el azul oscuro en el lazo trasero agrega profundidad.</i></p>			

Forma	
Proporciones:	(Equilibrio entre elementos grandes y pequeños)
Referencia:	<i>Equilibrio entre el volumen inferior y superior.</i>
Cosplay:	<i>Equilibrio en la parte superior e inferior.</i>
Adaptación a la anatomía:	(Ajustado, voluminoso)
Referencia:	<i>Ajustado en torso, amplio en falda.</i>
Cosplay:	<i>Ajustado en torso, amplio en falda.</i>

Textura	
Materiales Empleados:	
Referencia:	<i>Satén para el lazo y falda, spandex o poliéster para el torso, guantes de lycra.</i>
Cosplay:	<i>Tela brillante, tela con lentejuelas, pacific, algodón.</i>
Sensación visual y táctil:	(Seda fluida, cuero rígido, terciopelo denso)
Referencia:	<i>Visual: Suave y brillante en el tejido base, mate en los detalles estructurados.</i>
Cosplay:	<i>Visual: Brillante y suave. Táctil: Rugoso y suave.</i>
Técnicas de creación o modificación de textura:	(Estampado, bordado, envejecimiento, quemado)
Referencia:	<i>S/D</i>
Cosplay:	

Silueta	
Tipo de silueta general:	(Reloj de arena, recta, acampanada, voluminosa)
Referencia:	<i>Acampanada en la parte inferior con torso ceñido.</i>
Cosplay:	<i>Silueta reloj de arena.</i>
Impacto en la apariencia del personaje:	
Referencia:	<i>Refuerza su estilo dinámico y guerrero con una imagen estilizada.</i>
Cosplay:	
Ajuste al cuerpo:	(Ceñido, drapeado)
Referencia:	<i>Ajustado en torso, estructurado en el cuello y mangas, fluido en la falda.</i>
Cosplay:	<i>Ajustado en torso, ligeramente flojo en cintura y fluido en la falda.</i>

Detalles Ornamentales	
Decoraciones clave: (Bordados, encajes, pedrería, grabados)	
Referencia:	<i>Broche en el pecho con piedra roja, tiara dorada con gema, lazos grandes.</i>
Cosplay:	<i>Broche en el pecho con impresión 3D, una diadema dorada con gema y un lazo grande</i>
Ubicación de los detalles:	
Referencia:	<i>Pecho, cintura y espalda</i>
Cosplay:	
Influencia en la estética del cosplay: (Histórico, futurista, fantástico)	
Referencia:	<i>Elementos icónicos del estilo mágico y heroico de la serie.</i>
Cosplay:	
Técnicas utilizadas: (Pintura a mano, aplicación de vinilos, modelado en 3D)	
Referencia:	<i>S/D</i>
Cosplay:	<i>Impresión en 3D, aplicación de vinil.</i>

En la figura 61 se encuentra la ficha de materialidad la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar los materiales; a través de ella.

Figura 61

Ficha de materiales del Body y los guantes de Sailor Moon.

Ficha de Materiales				
Información General				
Nombre del cosplay:	<i>Rei Hino/ Sailor Mars</i>		Fecha:	<i>10/3/25</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>David Rodas / Moe Kinomoto</i>			
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>			
Nombre de la prenda:	<i>Segunda fase traje de Sailor Scout Body.</i>			
Telas				
Personaje de referencia:				
Tipo de Tela:	<i>Spandex o lycra</i>			
Código de color:	<i>#FFFFFF</i>	Textura:	<i>Mate</i>	
Uso en la prenda:	<i>Blusa y guantes</i>			
Tipo de Tela:	<i>Sarga, popelina o satín</i>			
Código de color:	<i>#4B015A</i>	Textura:	<i>Brillante</i>	
Uso en la prenda:	<i>Colocado en los lazos del broche.</i>			
Tipo de Tela:	<i>Sarga, popelina o satín</i>			
Código de color:	<i>#E70103</i>	Textura:	<i>Brillante</i>	
Uso en la prenda:	<i>Colocado en la base de los guantes y cuello de marino.</i>			

En la figura 62 se encuentra la ficha de técnicas la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las técnicas utilizadas; a través de ella

Figura 62

Ficha de técnicas de body y guatesd e Sailor Mars.

Ficha de Técnicas			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Rei Hino/ Sailor Mars</i>	Fecha:	<i>10/3/25</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>David Rodas / Moe Kinomoto</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>		
Nombre de la prenda:	<i>Segunda fase traje de Sailor Scout Body.</i>		
Técnicas de Manipulación de la Tela			
Personaje de referencia:			
Tipo de tela utilizada:	<i>Spandex o lycra</i>		
Método de corte:	<i>Patronaje personalizado.</i>		
Técnica de costura empleados:	<i>Costuras y uniones ocultas</i>		
			
Refuerzos o estructuras:	<i>Mangas, cintura y base de los guantes tiene volumen.</i>		
Acabados y detalles:	<i>Acabado en el busto</i>		
Tipo de tela utilizada:	<i>Sarga, popelina o satín</i>		
Método de corte:	<i>Anudado en el cuello</i>		
Técnica de costura empleados:	<i>Costura oculta</i>		
			
Refuerzos o estructuras:	<i>Volumen en base de guantes, cintura y mangas.</i>		
Acabados y detalles:	<i>Unión con el broche lo que hace que tenga pliegues</i>		

Material Utilizado:	<i>Tricot</i>
Técnicas de aplicación:	<i>Pegado en los moños superior e inferior.</i>

Técnicas de Trabajo con Materiales No Textiles	
Personaje de referencia:	
Material Utilizado:	<i>S/D</i>
Técnicas de aplicación:	<i>S/D</i>

Cosplay realizado:	
Material empleado:	<i>Filamento para impresión 3D</i>
Proceso de ensamblaje:	<i>Se lo coloca con costura manual.</i>
Detalles finales y personalización:	<i>Previa a la impresión se da forma de corazón y con 3 orificios</i>

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

En la figura 64 se encuentra la ficha de materialidad la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar los materiales; a través de ella.

Figura 64

Ficha de materiales de la falda de Sailor Moon.

Ficha de Materiales				
Información General				
Nombre del cosplay:	<i>Rei Hino/ Sailor Mars</i>		Fecha:	<i>10/3/25</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>David Rodas / Moe Kinomoto</i>			
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>			
Nombre de la prenda:	<i>Segunda fase traje de Sailor Scout Falda.</i>			
Telas				
Personaje de referencia:				
Tipo de Tela:	<i>Sarga, popelina o satín</i>			
Código de color:	<i>#E70103</i>	Textura:	<i>Brillante</i>	
Uso en la prenda:	<i>Colocado en el largo de la falda y los lazos de la parte posterior.</i>			
Tipo de Tela:	<i>Spandex o lycra</i>			
Código de color:	<i>#FFFFFF</i>	Textura:	<i>Mate</i>	
Uso en la prenda:	<i>Pretina de la falda.</i>			
Cosplay realizado:				
Tipo de Tela:	<i>Tela con lentejuelas</i>			
Código de color:	<i>#981F24</i>	Textura:	<i>Rugosa</i>	
Uso en la prenda:	<i>Colocado en la falda.</i>			
Tipo de Tela:	<i>Pacific</i>			
Código de color:	<i>#CD0DB</i>	Textura:	<i>Suave</i>	
Uso en la prenda:	<i>Pretina de la falda.</i>			

En la figura 65 se encuentra la ficha de técnicas la cual se aplica a cada prenda de manera individual, cuya finalidad es analizar las técnicas utilizadas; a través de ella

Figura 65

Ficha de técnicas de la falda de Sailor Moon

Ficha de Técnicas			
Información General			
Nombre del cosplay:	<i>Rei Hino/ Sailor Mars</i>	Fecha:	<i>10/3/25</i>
Nombre del diseñador/Cosplayer:	<i>David Rodas / Moe Kinomoto</i>		
Investigador responsable:	<i>Pamela C. Marín G.</i>		
Nombre de la prenda:	<i>Segunda fase traje de Sailor Scout Falda.</i>		
Técnicas de Manipulación de la Tela			
Personaje de referencia:			
Tipo de tela utilizada:	<i>Sarga, popelina o satín</i>		
Método de corte:	<i>Patrones personalizados.</i>		
Técnica de costura empleados:	<i>Costura recta y costuras ocultas.</i>		
			
Refuerzos o estructuras:	<i>S/D</i>		
Acabados y detalles:	<i>S/D</i>		
Cosplay realizado:			
Tipo de tela utilizada:	<i>Tela con lentejuelas</i>		
Método de corte:	<i>Patrones y retirar lentejuelas.</i>		
Técnica de costura empleados:	<i>Costura recta y costuras ocultas.</i>		
			

Técnicas de Manipulación de Insumos	
Personaje de referencia:	
Material Utilizado:	<i>S/D</i>
Técnicas de aplicación:	<i>S/D</i>

Cosplay realizado:	
Material Utilizado:	<i>Botones automáticos</i>
Técnicas de aplicación:	<i>Costura manual de los broches hembra para que puedan coincidir con los botones colocados en el Body.</i>

Material Utilizado:	<i>Tricot</i>
Técnicas de aplicación:	<i>Con ayuda de una plancha y vapor se aplica sobre el Tricot y la tela base para que ambas se peguen entre si con ayuda del calor.</i>

Material Utilizado:	<i>Crin</i>
Técnicas de aplicación:	<i>Para unir el crin con el satín se debe coser con el borde de la falda y posteriormente doblar el crin hacia la parte interna para poder esconder entre la tela y el forro.</i>

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

Detalles Ornamentales	
Nombre	<i>Bordado</i>
Técnica recomendada	<i>Modelado manual</i>
Ubicación	
<i>Parte superior derecha.</i>	
Procedimiento	
<i>El personaje en su fase de estudiante tiene un bordado sutil de las siglas del colegio en donde estudia.</i>	

Nota: En esta ficha se analiza la complejidad de cada prenda que compone el traje.

Detalles Ornamentales	
Nombre	<i>Impresión 3D</i>
Técnica recomendada	<i>Modelado</i>
Ubicación	
<i>Lazo superior morado</i>	
Procedimiento	
<i>Para un acabado mas prolijo se podría colocar como el corazón y debajo de este un ciclo similar a un anillo y por ahí colocar la tela evitando así deformar el corazón.</i>	

Nota: En esta ficha se registran las recomendaciones de cada traje en base a elementos de diseño.

- Fandom: Comunidad de aficionados y seguidores de un tema, género, serie o subcultura en particular. Los fandoms pueden incluir personas que se interesan por el anime, videojuegos, cómics, cine, entre otros, y participan activamente en discusiones y eventos relacionados.
- Gadgets: Dispositivos o herramientas tecnológicas que se utilizan en el cosplay para mejorar la experiencia visual o de actuación. Los gadgets pueden incluir luces, efectos especiales, y cualquier otra tecnología que ayude a crear un ambiente más realista o interactivo.
- Geek: Persona apasionada por temas técnicos o de cultura pop, especialmente relacionados con la tecnología, la ciencia ficción, los cómics, los videojuegos, entre otros. A menudo, los geeks se identifican por su conocimiento especializado en áreas particulares.
- Manga: Término japonés que hace referencia a los cómics o historietas de origen japonés, que se caracterizan por sus particularidades estilísticas y narrativas. El manga abarca una amplia variedad de géneros y se lee típicamente de derecha a izquierda.
- Otaku: Término utilizado en Japón para referirse a una persona extremadamente apasionada por el anime, manga y la cultura japonesa en general. Aunque el término ha sido utilizado de forma negativa en ocasiones, también ha sido reclamado por la comunidad como un símbolo de identidad.
- Prop: Objeto o accesorio utilizado para complementar un traje de cosplay y mejorar la autenticidad de la representación del personaje. Los props pueden ser armas, herramientas, o cualquier objeto relevante al personaje.
- Prop Maker: Persona encargada de la creación y fabricación de props personalizados para cosplay. Estos objetos son hechos a medida y con un alto nivel de detalle para imitar los originales con la mayor precisión posible.
- Rigging: Técnica utilizada en la creación de trajes de cosplay o disfraces que implica el uso de mecanismos para facilitar el movimiento de los trajes o accesorios. El rigging puede incluir estructuras de soporte para mover partes del traje, como alas, colas o partes móviles.
- Things to Come: Título de una película de ciencia ficción de 1936, que se refiere a un futuro distópico y es conocida por sus innovaciones visuales y por ser una de las primeras representaciones futuristas en el cine. La frase también se utiliza para referirse a la anticipación de futuros eventos o desarrollos en un campo determinado.
- Wig: Peluca usada para complementar el traje y representar con mayor fidelidad a un personaje. Su uso es común en el cosplay para imitar peinados específicos.
- Wig Maker: Persona especializada en la creación, diseño y fabricación de pelucas personalizadas

para cosplay, adaptadas a las necesidades específicas del personaje y del cosplayer.

- World Science Fiction Convention (Worldcon): Convención internacional de ciencia ficción donde los fans y creadores de este género se reúnen para compartir sus obras, discutir temas de ciencia ficción y participar en actividades relacionadas. Es una de las convenciones más importantes del mundo de la ciencia ficción.

Referencias

Barbieri, D. (2017). COSTUME IN PERFORMANCE: Materiality, Culture, and the Body. *In Costume in Performance: Materiality, Culture, and the Body*. <https://doi.org/10.1080/23322551.2020.1782150>

Barthes, R. (1977). *Image Music Text* \.

Castelán García, C. A. (2012). *Cosplay: encarnación de narrativas de anime y manga (relato de un proceso en progreso)*. <https://academica-e.unavarra.es/server/api/core/bitstreams/24b43d53-9195-4b79-8c7b-c97378431ac0/content>

Castelán García, C. A. (2016). Tecnologías performativas en el disfraz. Recodificación corporal en el cosplay. TDX (*Tesis Doctorals En Xarxa*).

Collazos, I. (2024, May 10). *Técnicas avanzadas de confección para cosplays*. *Movilnet*.

Crawford, G., & Hancock, D. (2019a). Cosplay and the Art of Play. *In Cosplay and the Art of Play*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-15966-5>

Crawford, G., & Hancock, D. (2019b). *Cosplay and the Art of Play Exploring Sub-Culture Through Art*. <http://www.palgrave.com/gp/series/14823>

De Paula, L. (2024). *Conoce la Verdadera Historia y Origen del Cosplay*. SKdesu.

- fuera de Estados Unidos | Cultura | EL PAÍS*. El País. <https://elpais.com/cultura/2025-03-05/la-comic-con-de-san-diego-elige-malaga-como-sede-de-su-primera-edicion-fuera-de-estados-unidos.html>
- Schusterman, R., & Eagleton, T. (1991). The Ideology of the Aesthetic. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 49(3). <https://doi.org/10.2307/431482>
- Smith, D., Stannard, C., & Kuttruff, J. T. (2020). Closet cosplay: Everyday expressions of science fiction and fantasy fandom among women. *Fashion, Style and Popular Culture*, 7(1). https://doi.org/10.1386/fspc_00004_1
- Star Cosplay. (2022). *Procesos de elaboración. Montaje de detalles en el traje de Deku*.
- Telenchana Quilligana, R. J. (2020). *Diseño de trajes de fantasía, con la intervención de motivos tradicionales locales*.
- Tipos de Telas. (2020). *Telas para disfraces y cosplay más recomendadas*. Tipos de Telas. <https://www.tipos-detelas.com/telas-para-disfraces-y-cosplay/>
- Vacacela, S. (2015, February 1). *Vestido de fantasía | PPT*. <https://es.slideshare.net/slideshow/power-point-vestido-de-fantasia/44138722>
- Velasco, L. (2022, March 2). *Cómo se hace un Cosplay | Técnicas Profesionales*. Notodoanimacion.Es. <https://www.notodoanimacion.es/como-se-hace-un-cosplay-tecnicas-profesionales/>
- Volpintesta, L. (2014). *Fundamentos del Diseño de Modas* (1st ed.). Promopress Editions.
- Yang, Y. (2022). The art worlds of gender performance: cosplay, embodiment, and the collective accomplishment of gender. *Journal of Chinese Sociology*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40711-022-00168-z>

Anexos

Anexos 1

Listado de distribuidores de telas y otros insumos de producción

Distribuidores	Alcance internacional	Alcance nacional
Popelina	GO Traders S.A., Kaltex, Impalmex, y Central Textilera	Fibesa Fb-inc S.A.S. y Distribuidora Químicos
Gabardina	Kaltex, Tecnodenim y QuimiNet	Textiles Álvarez, Impordenim Cia Ltda, Intela Cia. Ltda. y Franceluz
Lino y Algodon	Lord Spices Group S.L., QuimiNet y Trade Map	Ecuacotton S.A., Textiles La Escala S.A. y Intela Cia. Ltda.
Tergal	QuimiNet, Fabricantes y Distribuidores Globales	QuimiNet, Enovabest y Francis Importadora
Franela	Gimbel Mexicana, Manufacturas de Guatemala, La Nueva Perla y Green Arrow Exports	Insomet Cia. Ltda., Textileza® y QuimiNet
Spandex/Lycra	Distribuidora Josabeth, Rancho San Emilio, Innvetrina y Dada Textil	INCHEM, TEXPAC y QuimiNet
Vinil	Vinyl Colors, SAAM Importaciones y QuimiNet	Adfolsa – Materiales Autoadhesivos S.A., Brander y Solutek B2B
Cuero Sintetico	DuPont, Wuxi Meditex y Cueromex Wet Blue	Alfa Cuero, Qiwa y Curtisoluciones
Neopropeno	DuPont, Wuxi Meditex, Tangos Enlaroca y Zone3	Ecuanitriilo, Casaquim S.A. y Cucasa
Lame	Amerimet y Masegosa Consulting	Remeco, Enovabest y LHenriques
Satin Brillante	EXPOTEXTILES S.A.S y Europages	Revatex y DIN Cia. Ltda.
Terciopelo	IndustryStock, Cosmos y Europages	Terciosa Terciopelos Ecuatorianos S.A. y QuimiNet
Velour	Texnotej, GIA Texas y Deco Simil	Ecuacotton S.A., Enovabest y Dismarex S.C.

Organza	Europages, Alibaba y IndiaMART	Packra y Dismarex S.C.
Tul	QuimiNet, Jiaxing SL Textile Co., Ltd. y Grupo Acytex	Remeco y Enovabest
Chiffon	QuimiNet, LNGROUPCO y Distribuidora de Textiles Avante	H&Z Distribuidora y QuimiNet
Georgette	Alibaba, IndiaMART y Europages	Cordialsa, Enovabest y Dismarex S.C.
EVA Foam	Evacolors, QuimiNet y Excel Foam	Construplast y QuimiNet
Worbla	Cosplay Supplies, Thibra y Worbla.com	Enovabest y Remeco
Fieltro	IndustryStock, Cosmos y QuimiNet	DIN Cia. Ltda., Remeco y Nexdu

Nota: La ficha de elementos de diseño realizada por autoría propia.

Anexos 2

Rúbrica del concurso del World Cosplay Summit.

10 Puntos	Trajes
10 Puntos	Performance
5 Puntos	Fidelidad del conjunto.
Reglas:	Todo cosplay presentado a concurso debe representar a personajes de un manga, anime o videojuego de origen japonés. Por supuesto, los trajes deben estar hechos por los propios participantes, siendo su obligación también la de llevar hasta 3 trajes distintos para el evento: uno para el desfile, otro para las entrevistas y la prensa, y el de la competición. Se ha restringido el uso de cosplays basados en series de la editorial Shueisha durante el concurso, ya que ésta ha decidido no ceder sus derechos." (World Cosplay Champions, 2025)

Nota: Rúbrica utilizada para la selección del ganador del World Cosplay Summit.

Observaciones con imagen de referencia y la pieza del cosplay

A: Textura visual de líneas emulando madera o paja.

B: Ligeras aberturas en la base representando el desgaste por vivir en el bosque.



A: No tiene la forma acampanada y es suelto.

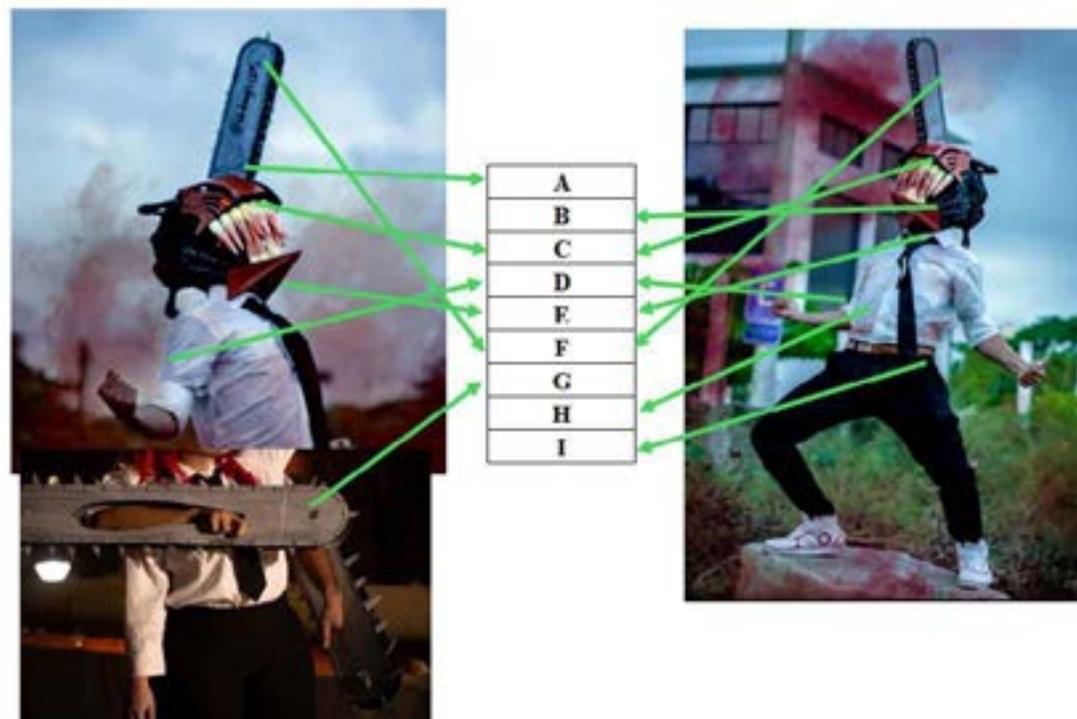
B: Ligeras aberturas pero no similares a las de la referencia.

Chainsaw Man:

Observaciones con imagen de referencia y la pieza del cosplay



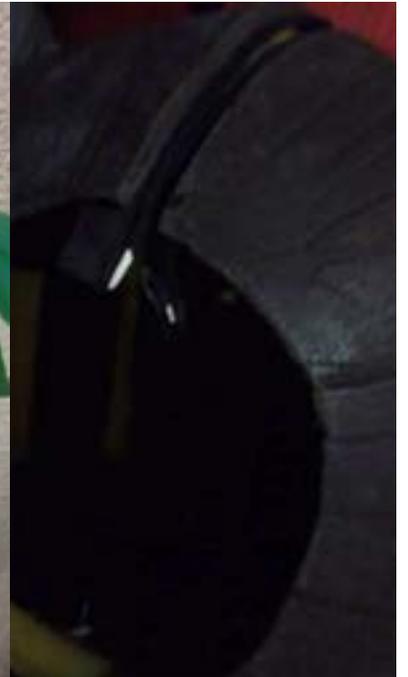
A: Cabeza de motosierra de tonos naranjas.
B: Cables y tubos generados desde la clavícula.
C: Dientes delgados y filosos.
D: Mangas dobladas hasta los codos.
E: Corbata ligeramente suelta.
F: Motosierra con manchas rojas y con mayor longitud.
G: Motosierra de los brazos surge desde antebrazos y entre los dedos.
H: Cinturón negro con hebilla marco de caja.
I: Pantalón parcialmente ceñido al cuerpo.



Fotos del traje de Skull Kid:

Anexo 5

Fotografías de los trajes.



Fotos del traje de Chainsaw Man



Fotos del traje de Sailor Mars



