

**UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD MÓNICA HERRERA**

Documental sobre Cosplay en Guayaquil

**Autor.-
EMILIA NICOLE ORTEGA VILLAMIL**

Trabajo final para la obtención del Título Licenciada en Periodismo.

Guayaquil, Enero del 2015.

**UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD MÓNICA HERRERA**

Evaluación individual de la investigación del proyecto documental del Cosplay en Guayaquil.

Autor.-
EMILIA NICOLE ORTEGA VILLAMIL

GUÍA
Andrés Sosa

ASESOR
Tina Zerega

Trabajo final para la obtención del Título Licenciada en Periodismo.

Guayaquil, Enero del 2015.

ABSTRACT

Para desarrollar la tesis “Evaluación individual de la investigación del proyecto documental del Cosplay en Guayaquil”, se desarrolló un visionado del primer corte del documental “Ser Ficción” el 4 de noviembre del 2014 en las instalaciones de la Universidad Casa Grande.

Al finalizar, se les entregó una hoja con preguntas a los asistentes, estos fueron: periodistas, investigadores, expertos en ciencias sociales, audiovisualistas y consumidores de documentales para que calificaran diferentes aspectos del producto.

Para obtener los resultados, optamos por realizar un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo), porque se creó un cuestionario de apreciación, y al finalizar se creó un foro para que los asistentes puedan ser más abiertos a sus respuestas.

Una vez tomadas las sugerencias y recomendaciones de los expertos, se tomó la decisión de realizar algunas modificaciones al documental, esto para que la historia se pueda entender de una manera más sencilla.

Índice

Abstract.....	1
CAPÍTULO I: Resumen del proyecto grupal	
1. Introducción.....	
2. Justificación del proyecto.....	
Detalles del proyecto	
2.1 Diseño metodológico.....	
2.2 Objetivos del proyecto.....	
2.3 Objetivos de la investigación.....	
2.4 Tipos de estudio y enfoque escogido.....	
Resultados del proyecto.....	
Conclusiones estratégicas.....	
CAPÍTULO II: Evaluación Individual	
1. Diseños y parámetros de la evaluación.....	
2. Objetivos de la investigación.....	
3. Unidades de análisis.....	
4. Resultados del proyecto.....	
5. Conclusiones y recomendaciones estratégicas.....	
6. Reflexión personal	
Anexos	

Capítulo I: Resumen del Proyecto Grupal

Este documento de trabajo de graduación es producto de dos etapas: 1) una etapa inicial que implicó el desarrollo de un informe grupal de investigación para sustentación del proyecto y 2) una etapa individual que evalúa aspectos específicos del producto final.

En el capítulo del resumen del proyecto grupal, en el que constan la introducción, detalles del proyecto, resultados de investigación y conclusiones estratégicas, los miembros del equipo (Adrián Cárdenas, María Belén Cedeño, Cristina González, Nicole Fuentes, María Graciela Murillo y Emilia Ortega Villamil) comparten el mismo contenido, ya que éste tiene una autoría grupal. Esto se debe a que se realizó un informe de investigación en conjunto que fue presentado como avance de proyecto en el mes de septiembre del 2014.

En la segunda parte del documento, se presentan el diseño de investigación, los resultados de la evaluación, cambios realizados y reflexiones personales que son producto del autor intelectual del presente documento.

1. Introducción y declaración de propósito

1.1 Antecedentes

El término “Cosplay” proviene de las palabras en inglés “Costume” y “Play”, que en su traducción al español quiere decir “Juego de disfraces”. Este término fue empleado por primera vez por Nobuyuki Takahashi entre los años 1983 y 1984 en una serie de publicaciones realizadas en la revista *My Anime*, luego de su visita a la convención mundial de ciencia ficción (WorldCom) en 1983. Los jóvenes que realizan esta actividad reciben el nombre de cosplayers, y encarnan a uno o varios personajes de algún manga, anime, película, libro, cómic, videojuego e incluso cantantes o grupos musicales, así lo relata el estudio “Cosplay y otras tribus urbanas”. (Andrada, E. G., & de la Gándara Martín, J. 2010).

Según dicho estudio, este fenómeno surgió en Odaiba, Japón en los años 70 en las Ferias de Cómic que se realizaban en ese país. Inicialmente los practicantes lucían ropa con estampados de series o personajes de ficción. Posteriormente, con el contacto con las convenciones internacionales de ciencia ficción, la práctica del cosplay fue articulándose como hoy la conocemos, desde los 80’s se incorporó el uso del disfraz y el juego de roles como una forma de se extendió por el mundo y llegó a otros países.

Para entender la práctica del cosplay en Ecuador, hay que entender el ingreso y el consumo del anime a América Latina. En la década de los 70 con la transmisión en televisión de las primeras series de anime dobladas al

español, en países como México, Perú, Chile y Argentina y por supuesto, Ecuador. Series como Heidi (del director Isao Takahata basado en la obra de la suiza Johanna Spyri), Princesa Caballero (de Osamu Tezuka), Candy Candy (de Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi) y Meteoro (de Tatsuo Yoshida) son parte de una exposición a una nueva forma de animación y por consiguiente de estética.

Para Tania Lucía Cobos en su artículo “Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina” indica que “los 90 pueden considerarse como el boom en Latinoamérica con la emisión de series como Los Caballeros del Zodiaco, Ranma 1/2, Dragon Ball, Supercampeones, Sailor Moon, Las Guerreras Mágicas (de CLAMP).”(Cobos, 2010)

Con la entrada de estas series se generan una serie de productos (merchandising) y accesos a esta nueva estética lo cual es el caldo de cultivo a la posterior conformación de culturas juveniles cosplayers en la región. (Cobos, 2010)

En Ecuador existen algunos documentos sobre la cultura del anime en nuestro país como:

- Análisis Simbólico de la Serie de Animación Japonesa “Dragon Ball Z” para Entender el control oriental en el mundo – Fabián Orlando Herrera Quito – Ecuador 2012
- El Impacto de la serie de Anime y Manga Japonés “Naruto” las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas – Daniel Efraín Flores Quito – Ecuador 2013
- Análisis sobre la construcción social de la cultura Otaku Quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social – Verónica Proaño 2013 Universidad de las Américas

En el Ecuador el tema del cosplay no es desconocido. El estudio “Análisis sobre la construcción social de la cultura Otaku Quiteña y sus estrategias de comunicación a partir de la influencia de la cultura japonesa en la ciudad de Quito y diseño de un medio de comunicación para esta agrupación social” realizado en el 2013, cuenta como la cultura Otaku se desenvuelve en la ciudad de Quito y su influencia japonesa en su agrupación. Otros dos estudios sobre la influencia del Anime y Manga encontrados son “Análisis Simbólico de la Serie de Animación Japonesa “Dragon Ball Z” para Entender el control oriental en el mundo” y “El Impacto de la serie de Anime y Manga Japonés “Naruto” las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas”. Los estudios encontrados tocan el tema del cosplay como la influencia oriental sobre los miembros de la cultura juvenil principalmente en la ciudad de Quito.

Estos estudios están enfocados en conocer los impactos de los productos televisivos en determinadas audiencias, por ende su objeto de análisis son segmentados en usuarios de series específicas. Por nuestra parte no estamos abordando la construcción de los cosplayers a partir de consumos específicos, sino más bien el entendimiento de la práctica del cosplay que implica más allá del consumo de anime, implica conocer los usos y apropiaciones de una serie de productos culturales y la conformación de una práctica cultural en la ciudad de Guayaquil.

En Ecuador, las aproximaciones teóricas a esta cultura urbana han sido construidas por medio de los relatos de los primeros cosplayers; quienes ubican la llegada de esta práctica en los intervalos de 1999 y 2005. Lorena Arthos (2014 entrevista), quien es reconocida en el mundo del cosplay como Lia Ivy y que es parte de esta práctica desde el 2006, explica que esta cultura urbana, como ella mismo la define, llegó a Quito en 1999, sin embargo durante los primeros 5 años se realizó una campaña de difusión para que las personas puedan conocer que era anime, manga, cómics y en qué se basaba el cosplay.

Yo creo todo empieza en las apropiaciones juveniles, yo fui parte del primer club del Ecuador que se fundó en Quito en 1999. Al principio como éramos jóvenes nadie sabía realmente lo que era el cosplay ni el anime, la gente no tenía idea de nada.(Arthos 2014. Entrevista)

De acuerdo con Arthos, la primera convención fue realizada en Guayaquil en el 2005 por los miembros del Cómico Club, desde entonces se sumaron ciudades como Quito, Cuenca, Machala y en la actualidad el cosplay agrupa a sus seguidores en eventos y convenciones en los cuales hay exposiciones, concursos, y hasta venta de objetos relacionados con esta actividad

Durante los primeros cinco años se intentó hacer proyecciones en las universidades, pero no le prestaban mucha atención, pero fue en el año 2006 que ya aparece en Quito el primero, pero en Guayaquil también apareció el Club del Comic y otras agrupaciones, porque ya se analiza el tema gráfico y creo que ellos hicieron la primera convención, no estoy muy segura.
(Arthos, 2014. entrevista)

Por su parte el cosplayer Rafael Panchana, señala que:

El cosplay se inició exactamente en el 2005, porque desde ese día comenzaron a premiarse a los que hacían los trajes. Antes del 2005, cuando la gente usaba sus trajes, los miraban como bicho raro, o alguien adefesioso. Pero desde el 2005 se empezaron a hacer concursos y premiar a los participantes
(Rafael Panchana, 2014. Entrevista).

Sin embargo, hay una falta de documentación oficial sobre el cosplay como práctica cultural y, en especial que sea realizado en la ciudad de Guayaquil. Esta falta de documentación tanto académica, como en otros registros como prensa, o archivos personales hace que este tema sea abordado desde una perspectiva cultural a fin de contribuir a la generación de material que permita conocer a profundidad esta cultura juvenil.

Los registros de prensa escrita, televisiva y blogs de cosplayers están enfocados a la cobertura de convenciones, eventos específicos sin considerar la práctica del cosplayer y sus implicaciones culturales: motivos, historia, personajes destacados en el ámbito del cosplay en el país o en la ciudad de Guayaquil, por ende realizar un documental sobre el cosplay contribuye, desde una perspectiva cultural, a conocer y entender esta práctica.

2. Justificación del proyecto

Escogimos realizar un documental para dar a conocer a este grupo juvenil que se interesa por la cultura japonesa y occidental, y que, no solo se enfocan en el traje, sino también en el estudio de un personaje, sus características y la forma de interactuar con su entorno. Con el documental que proponemos realizar, buscamos un acercamiento diferente al que se ha representado en la actualidad por los medios, que ve a este grupo juvenil como una actividad netamente estética, sin realizarse preguntar sobre identidad, identificación y la construcción del yo por medio del cosplay.

El proyecto busca representar el compromiso que requiere interpretar un personaje y la elaboración del traje, lo que demuestra que se necesita de mucho entrega y responsabilidad, que están dispuestos a competir y a asistir a eventos masivos con el mismo, y así obtener reconocimiento por su esfuerzo.

A lo largo del documental se podrá evidenciar las necesidades personales de los personajes y cuáles son los caminos por lo que tienen que pasar para poder seleccionar al correcto. Esto acompañado de su historia personal, sus conflictos internos y familiares, además de cómo lograr llevarlo a cabo con los recursos que tienen a la mano.

Nuestro proyecto espera ser un aporte al estudio de esta cultura juvenil, que en su actualidad no cuenta con documentación clara dentro de la ciudad de Guayaquil.

3. Detalles del proyecto general

El proyecto cuenta con dos etapas de investigación y el producto final documental. En nuestra primera etapa hicimos una descripción y exploración de esta cultura juvenil que nos permitió acercarnos a la práctica y a nuestros posibles sujetos de estudio. En nuestra segunda etapa encontramos a los personajes, que con una mirada etnográfica nos permiten encontrar la línea narrativa para nuestro documental y así lograr el producto final.

El documental girará en torno a dos personajes, Rafael Panchana y Digna Fiallos, quienes llevan practicando cosplay por más de 8 y 5 años respectivamente. Tanto con Digna como con Rafael, veremos cómo es el proceso de selección del personaje y actividades que realizan para llegar al día de la presentación, como la preparación emocional, el traje y el estudio del personaje antes de interpretarlo.

4. Glosario de Conceptos

Durante la investigación nos encontramos con conceptos claves para el desarrollo y entendimiento de esta cultura juvenil, que fueron investigados para la posterior elaboración de un glosario de conceptos.

Entre los conceptos analizados estuvieron:

- Cosplay
- Identidad
- El Self o la construcción del yo
- Identidad Juvenil
- Culturas Juveniles
- Tribus Urbanas
- Hibridez Cultural
- Industrias Culturales
- Periodismo de Investigación
- Investigación base para la creación documental
- Documental
- Guión del documental

Estos conceptos los encontramos en diferentes libros, entre ellos: Crisis o revaloración de la identidad de la sociedad contemporánea del autor Renée de la Torre (2002); Apocalípticos e Integrados de Umberto Eco (1968); Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad de Néstor García Canclini (1989), Materiales para una teoría de las identidades sociales de Gilberto Giménez (1997), La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas de Max Horkheimer y Theodor Adorno (1998), Los

cinco sentidos del periodista: estar, ver, oír, compartir, pensar de Ryszard Kapuscinski (2003), Jóvenes: comunicación e identidad de Jesús Martín Barbero (2002), Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión de Rosana Reguillo (2003), Tribus urbanas y chavos banda. Las culturas juveniles en Cataluña y México Nueva Antropología Vol. XIV de Carles Feixa (1995), entre otros.

5. Diseño Metodológico

Para el Diseño Metodológico de este estudio, hemos dividido la investigación en dos etapas. La primera, para dar a conocer como es el contexto de la práctica cosplay en Guayaquil, y de esta manera poder identificar los personajes para nuestra pieza audiovisual. La segunda etapa consta de la elaboración de un levantamiento de información sobre nuestros personajes seleccionados de la temática Cosplay que posteriormente sea utilizada en la pieza audiovisual.

6. Objetivo de Proyecto

Realizar un documental con una visión antropológica sobre la práctica cosplay.

7. Objetivo General

Conocer los procesos de construcción de identidad a partir de las características, prácticas y significaciones de los individuos que realizan cosplay en la ciudad de Guayaquil en el 2014.

8. Objetivos Específicos (Primera Etapa)

- Investigar los antecedentes del origen del cosplay a nivel nacional y global, y la evolución de sus prácticas.
- Documentar contextos de la práctica.

- Conocer quiénes son los actores relacionados a la industria cosplay en Guayaquil.
- Determinar cómo es la percepción del entorno cercano a los sujetos que realizan esta práctica.
- Conocer conceptos pertinentes a nuestra investigación.
- Describir las características de distintos perfiles de cosplayers en Guayaquil.
- Establecer cuáles son las formas de apropiación y adaptación que esta práctica desarrollan los jóvenes adultos guayaquileños que realizan cosplay, al momento de realizar una caracterización y performance del personaje.
- Conocer los sentidos/construcción del yo relacionado con esta práctica.

9. Tipo de estudio y enfoque escogido

En su primera etapa, este estudio de aplicación es de tipo exploratorio, descriptivo, y en la segunda es de carácter etnográfico.

En la primera etapa exploratoria podremos familiarizarnos con conceptos y temas que desconozcamos o no tengamos claro su significado; y de esta forma podremos llevar posteriormente una investigación más profunda y completa sobre los comportamientos, conceptos, variables, estudios que realicemos sobre los cosplayers.

En el estudio descriptivo se busca especificar las propiedades de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómenos, conociendo cuáles son sus variables y conceptos, para tenerlos claros y poder describirlos independientemente.

En la segunda etapa el estudio se vuelve etnográfico, buscamos comprender procesos sociales a través de nuestros sujetos estudio. Podremos por medio de los cosplayers y su entorno demostrar cómo hay una construcción de identidad a través de su práctica.

El enfoque de nuestro estudio, es netamente cualitativo. Nuestro método de investigación es la entrevista, una técnica cualitativa que nos permite generar una conversación estructurada con nuestra unidad de análisis y así tener una perspectiva del entrevistado.

Los enfoques cualitativos son más flexibles y abiertos, al poderse ajustar su estructura a cada uno de los entrevistados y así lograr una conclusión sobre sus comportamientos o conductas; algo que con las técnicas cuantitativas no se puede lograr. Buscamos tener un acercamiento con nuestras unidades de análisis que nos permita ver su lado social y humano.

10. Definición de Conceptos

- **Cosplay:**

De acuerdo con la Organización de Turismo Nacional de Japón, el Cosplay es definido como la actividad de representar a un personaje de anime, manga, videojuegos u otro medio, utilizando un traje, maquillaje y un performance. En Ecuador, el término cosplay también es utilizado para definir esta actividad.

- **Cosplayer**

Para nuestra investigación hemos definido como Cosplayer a toda persona que realice la actividad de cosplay, ya sea dentro o fuera de convenciones o eventos. En esta definición se incluye a los cosplayers que realizan crossplay (cosplay de un personaje que sea del sexo contrario, adaptando su cuerpo al respectivo género) o gender bender (cosplay de un personaje ajustando su género al de quien lo realiza).

11. Unidades de Análisis

Primera Etapa:

Unidad de Análisis número 1: Cosplayers

Criterios de Muestra:

- Jóvenes entre 19 y 30 años: Es necesario abarcar estas edades debido a que uno de los parámetros a analizar es el nivel de madurez de la muestra.
- Más de 3 años realizando cosplay y continúe activo: Es importante que conozca el medio en el que desenvuelve, sobre todo en Guayaquil.
- Cosplayers que vivan en Guayaquil: Ya que no podemos abarcar un universo tan amplio debido al crecimiento de los cosplayers en Ecuador, hemos tomado a la ciudad de Guayaquil como universo.
- Asistan mínimo a una convención al año: Es necesario que el cosplayer continúe en actividad, para que de esta forma puedan aportar al documental de manera y visual y de contenido, ya que esto nos permitirá mayor posibilidades de narrativa.
- Haber realizado un mínimo de 8 personajes: El hecho de que realicen muchos personajes enriquece y aporta a nuestra investigación por el tema de las identidades en tránsito.
- Clase social Media Baja / Media / Media Alta: Los cosplayers no están ligados a un solo estrato social, hay que mostrar las diferentes formas de vivir, y el proceso del cosplay desde dos puntos de vista diferentes.

Perfiles de cosplayers entrevistados:
<p>Nombre: María de los Ángeles Camones</p> <p>Edad: 24 años</p> <p>Tiene 7 años en esta práctica y en este lapso ha interpretado alrededor de 22 personajes.</p> <p>Su seudónimo es Ángel Kaoru, y estudia Diseño Gráfico y Producción Audiovisual en la Espol.</p>
<p>Nombre: Saudy Angie Ruíz Quiroz</p> <p>Edad: 16 años</p> <p>Empezó a practicar cosplay este año, y en la actualidad tiene un grupo llamado “Lucky Tsuki” con quienes realiza cosplay grupales, el primero que realizaron fue el de los Vocaloid.</p> <p>Saudy estudia en el Liceo Cristiano de Guayaquil.</p>
<p>Nombre: Karin Arévalo Santos</p> <p>Edad: 27 años</p> <p>Es reconocida en el mundo del cosplay como Ceres Maxwell, lleva 7 años en esta actividad y hasta el momento ha encarnado a más de 100 personajes.</p> <p>Karin es Ingeniera en Marketing y Negociación Comercial especializada en Branding y Servicios.</p>
<p>Nombre: Lorena Arthos</p> <p>Edad: 27 años</p> <p>En el 2002 empezó a realizar cosplay, pero no lo hacía con mucha frecuencia, sin embargo desde el 2006 lo realiza ininterrumpidamente. Su pseudónimo es Lia Ivy, y es cosplayer independiente, lo cual le permite trabajar con varios grupos a nivel nacional, y hasta viajar a convenciones fuera del país.</p>
<p>Nombre: Iskra Landucci</p> <p>Edad: 18 años</p> <p>Se inició como cosplayer en el 2012, y se ha caracterizado por interpretar personajes de películas, hasta el momento ha realizado alrededor de 10 cosplays.</p> <p>Iskra estudia actuación en la Escuela de las Artes.</p>

Nombre: Alejandra Quintero

Edad: 23 años

En el 2005 realizó su primer cosplay en Halloween, cuando hizo de Aome, y desde entonces tomó el nombre de este personaje como suyo, y ya nadie la llama por su nombre original, ya que en sus palabras “su nombre no refleja lo que es”.

Aome estudió en el Instituto Gráfico de Artes Digitales (IGAD).

Nombre: Daniela Carvajal

Edad: 19 años

Daniela estudia Publicidad y Relaciones Públicas y Comunicación Web en Estados Unidos, en una universidad de Springfield, Missouri, lleva tres años realizando cosplay, y en la actualidad ha interpretado alrededor de 9 personajes.

Unidad de análisis número 2: Familiares de cosplayers

Criterios de Muestra:

- Ser allegado a una persona que lleve realizando cosplay por más de 4 años y continúe activo.
- Vivan en Guayaquil.

Nombre: Melissa de Landucci

Es la mamá de Iskra Landucci (18 años) quien practica cosplay desde el 2012, y ella la apoya 100% porque considera al cosplay como un arte y una forma de expresión.

Nombre: Elisa Encalada

Elisa es la mamá de Aome Quintero (23 años) quien desde el 2005 decidió empezar esta práctica.

Nombre: Gladis Álava

Aunque al principio no estaba de acuerdo con que su hija sea cosplayer, decidió apoyarla porque vio su creatividad al momento de realizar sus trajes, y porque considera que el entorno en el que se desenvuelve su hija es sano.

Nombre: Maritza Guerrero

Ella señala que está de acuerdo con que su hijo realice cosplay, y que incluso lo ayuda porque es una actividad muy bonita que lo entretiene y lo mantiene lejos de vicios.

Nombre: Gonzalo Loor

Pese a que no está de acuerdo con que su hijo realice cosplay como padre está dispuesto a ayudarlo.

Nombre: Esther Macías

Esther no está de acuerdo con que su hija sea una cosplayer, sin embargo también le brinda su apoyo, y cree que está será solo una etapa en su vida.

Unidad de análisis número 3: Expertos en temas de identidad

Criterios de Muestra:

- Sociólogos, investigadores en Ciencias Sociales que hayan realizado estudios de culturas juveniles: Ellos son una voz profesional que nos ayudará a comprender por qué sucede este fenómeno del cosplay.

Nombre: Carlos Tutivén

Sociólogo, psicólogo , docente en la Universidad Casa Grande, realizó una investigación de juveniles.

Unidad de análisis número 4: Comercio de productos referentes al Cosplay

Criterios de Muestra:

Nombre: Andrés Chávez

Tienda: Jona Anime

Inició el 2013 con la venta de productos de anime porque coleccionaba diferentes artículos, y con el tiempo se dio cuenta que había un mercado de personas que querían vender y otras que querían comprar, y decidió ser el intermediario.

A pesar de no tener un local, realiza en las convenciones a las que asiste la venta de sus productos, como peluches, cartas, llaveros y anime por medio de sus redes sociales.

Nombre: Xavier Manzur

Tienda: Animesana

La afición por el Anime lo llevó a Manzur a iniciarse en el año 2000 en este negocio de venta de series, películas, figuras de acción y botones, en la actualidad no cuenta con un local, pero promociona y vende sus productos por medio de su página web y las convenciones a las que asiste.

Nombre: Jamil Chedrauli

Tienda: Action Planet

En el 2003 inició con la venta de stickers en el Paseo Shopping de Salinas, y poco a poco fue creciendo hasta tener una tienda en el Centro Comercial San Marino.

En sus locales comercializa cartas de juego y figuras de acción de todo tipo, además de películas de anime y cómics.

Nombre: José Carriel

Tienda: Illustratorman

Por la necesidad de dar a conocer el trabajo de ilustradores ecuatorianos, Carriel inició con su emprendimiento en el 2013, donde comercializa historietas nacionales.

A pesar de no tener un local fijo, vende sus productos por redes sociales y en las convenciones a las que asiste.

Nombre: Christopher Ayora

Tienda: Anime All Star

Inició a comercializar productos anime hace 6 años en un evento, a la par que hacía cosplay. Con el paso de los años dejó de encarnar personajes y se metió de lleno en su negocio donde ofrece pelucas, lentes de contactos, trajes para cosplayers, anime, llaveros y demás productos.

- Tenga más de 3 años en el mercado
- Esté presente en al menos 3 convenciones anuales

12. Unidades de Estudio:

Para la segunda etapa de investigación fueron seleccionados los siguientes perfiles de cosplayers:

- Tengan más de 3 años realizando cosplay en Guayaquil
- Hayan realizado un mínimo de 15 trajes.
- Tengan facilidad de tiempo, para poder coordinar horas de grabación.
- Realicen sus propios trajes
- Exista una motivación importante para realizar un cosplay a presentar el último trimestre del 2014, en la ciudad de Guayaquil

Cosplayer número 1: Rafael Panchana

Rafael Panchana (25 años) es el hermano menor dentro de una familia de clase social media-alta de cinco integrantes, quienes nunca lo han apoyado en su afición al cosplay. Durante algunos años compitió en MMA y actualmente es entrenador de jiu jitsu en la academia Bidokan, en la ciudad de Guayaquil. Es reconocido en el mundo del cosplay, tanto nacional como internacionalmente, por los personajes que durante 8 años ha interpretado.

Su primer cosplay fue de Shinji Ikari de Evangelion en una convención que se realizó en la Escuela de Arquitectos, cuando solo tenía 14 años. Además, dentro de los personajes que ha interpretado están Edward Elric, de Full Metal Alchemist, Sasuke e Itachi Uchiha de Naruto, y algunos de Bleach, sin embargo uno de los más importantes en su vida es Sasuke, de la serie Naruto, debido a que representó para él, en ese momento un pasado y presente confuso en su vida después de sufrir varios fracasos tanto en su vida amorosa y social.

Panchana se ha motivado a mantenerse dentro de esta actividad ya que, en sus palabras, tiene la necesidad de crear cosas, ya sea elaborando armas, trajes o props para cosplays, no solo para sus trajes, sino también para sus amigos. La persona que lo incentivó a entrar a esta actividad fue Ricardo Concha, a quien él mismo califica como “un empresario visionario, un gran ejemplo a seguir, y el hermano mayor que siempre quiso tener”. Concha falleció el 9 de

junio del 2010, hasta entonces se encargó de formar VB2, una agrupación, en donde sus miembros se daban apoyo para la confecciones de trajes o de armas.

Para Panchana la muerte de Concha fue un duro golpe, no solo para él, sino también para la comunidad Cosplay Guayaquileña, y se sintió desmotivado. Tiempo después de contactó con Enrique Chávez, actual esposo de su madre Alma, quienes residen en la ciudad de México y organizan el evento Avalancha (Convención importante de Anime y Manga en la ciudad de México y Venezuela), y este año viajará allá para reencontrarse con su madre y trabajar como parte del staff de sus eventos.

En la actualidad trabaja en E-media, y mantiene a su papá de 80 años con quien vive en la misma casa. Antes de partir a México, Rafael quiere realizar un último cosplay que representa su vida actualmente, el personaje del pirata Edward Kenway, de la saga de Assasin's Creed.

Cosplayer número 2: Digna Fiallos

Digna “Naomi” Fiallos es una madre de familia de clase social media baja y realiza Cosplay desde hace 4 años. Vive en la ciudadela Entre Ríos junto a su pareja, Ricardo Aguilera, sus dos hijos de seis y dos años, su mamá, sus hermanos y sobrina.

Naomi, nombre que ella decidió adoptar desde los 8 años, afirma que le encantaba ver series de anime a medida que iba creciendo. A los 15 años quedó embarazada de su primer hijo, Tomás. El padre decidió no hacerse responsable económicamente por su hijo, por ello Digna tuvo que dejar de estudiar y trabajar para mantenerlo. Después de problemas con su trabajo, la mamá le pidió renunciar y dedicarse a criar a su hijo; así, pudo retomar sus estudios a distancia.

A los 18 años se inició en el cosplay gracias a un amigo, quien la incentivó a que realizara esta práctica en una convención en la Universidad Católica. Después, realizó el cosplay de Sakura Kinomoto de la serie Sakura Card Captors. Afirma que este fue su personaje favorito y el más caro que ha hecho hasta la fecha. El hecho que su mamá sea su costurera significa muchas ventajas para Digna, ya que solo gasta en tela y ciertos materiales.

Lo que ha hecho que Fiallos se mantenga por más de 4 años en esta práctica es la satisfacción que le da al ver las caras cuando le piden que se tome fotos con ellos, y el hecho de lograr revivir esa infancia de los demás y no solo la de ella, eso le ha permitido ser constante en esta práctica. Le encanta que la reconozcan por sus personajes.

Después mientras pertenecía al grupo Amina Fan Club, conoció a Ricardo, con quien empezó una relación, tiempo después quedó embarazado de Elyse.

Durante su embarazo, dejó de asistir a convenciones debido a su delicado estado de salud, y meses más tarde de dar a luz, decidió regresar con un cosplay ahora junto a su hija y Ricardo.

En la actualidad, Fiallos continúa realizando cosplays constantes junto a Elyse de dos años, quien a su corta edad ya ha interpretado alrededor de 30 personajes, y es el orgullo de sus padres quienes sueñan que a futuro sea una gran figura reconocida en el mundo del cosplay.

Personajes secundarios

Mónica de Fiallos

Mamá de Diga Fiallos. Ella es la encargada de coser los trajes de Digna y de su hija Elyse. Vive con ellos y se encarga de cuidar a sus nietos.

Ricardo Aguilera (Gouki)

Pareja de Digna y padre de Elyse. Aficionado a los videojuegos y asiste frecuentemente a eventos relacionados a cosplay

Fernando Pujadas

Amigo de Rafael Panchana que vive en el balneario Playas. Es el papá de su ex enamorada, pero con quien tiene una estrecha relación de amistad y le confió su perra.

Karim Arévalo

Amiga de Digna Fiallos. Fue quien introdujo a Digna al mundo del cosplay y van juntas a diferentes convenciones

Joseph Moreira de Luca (Gohan)

Amigo de Rafael Panchana y realiza cosplay con él. Trabaja haciendo taxi amigo.

1. Resultados

Objetivo específico 1	Categoría	Fuentes
Investigar los antecedentes del origen del cosplay a nivel nacional y global y la evolución de esta práctica.	Antecedentes y origen del cosplay a nivel global	Textos de historia, historiadores, personas relacionadas al tema, noticias, reportajes y documentales.
	Antecedentes y origen del cosplay a nivel nacional	Entrevistas a cosplayers, historiadores, noticias, reportajes, estudios de tribus urbanas que se hayan realizado en Guayaquil.
Objetivo específico 2	Categoría	Fuentes
Documentar contextos de la práctica	Eventos donde se practique cosplay	Ferias, convenciones, concursos, museos, taller y conciertos.
Objetivo específico 3	Categoría	Fuentes
Conocer a actores relacionados a la industria cosplay en Guayaquil.	Actores relacionados a la industria cosplay en Guayaquil	Dueños de tiendas, vendedores de comics, manga, figuras de colección y dvd.
Objetivo específico 4	Categoría	Fuentes
Determinar cómo es la percepción del entorno cercano a los sujetos que realizan esta práctica.	Entorno de los cosplayers	Entrevistas a familiares y amigos de cosplayers para saber su opción sobre esta práctica.
Objetivo específico 5	Categoría	Fuentes
Conocer conceptos pertinentes a nuestra investigación	Conceptos referentes a identidad, industria cultural, yo, self.	Expertos en el tema.
Objetivo específico 6	Categoría	Fuentes

Describir las características de distintos perfiles de cosplayers en Guayaquil.	Perfiles de cosplayers activos en la ciudad	Entrevista a varios cosplayers para crear sus perfiles.
Objetivo específico 7	Categoría	Fuentes
Establecer cuáles son las formas de apropiación y adaptación que esta práctica desarrollan los jóvenes adultos guayaquileños que realizan cosplay, al momento de realizar una caracterización y performance del personaje.	Formas de adaptación de los cosplayers al momento de realizar una caracterización y performance del personaje	Entrevistas a cosplayers de larga trayectoria y cosplayers que recién inician.
Objetivo específico 8	Categoría	Fuentes
Conocer los sentidos/construcción del yo relacionado con esta práctica.	Significados del cosplay: Experimentación del yo Moda Pertenencia	cosplayers

1.- El objetivo específico 1 plantea: Investigar los antecedentes del origen del cosplay a nivel nacional y global y la evolución de esta práctica, para lo cual se desagregaron las siguientes categorías:

1.a.- Antecedentes y Origen del cosplay a nivel global

Para Pericles Bayas, quien imparte clases de cultura japonesa en la Universidad de Especialidades Espíritu Santo

El cosplay nació en Japón después de la Segunda Guerra Mundial. Los jóvenes, en particular, tenían esa necesidad de identificarse, de querer hacer sus propias historias, a su manera, con dibujos o disfraces, aunque algunos críticos piensan que solo se trató de una estrategia de marketing para proyectarse como país, como sea... pero lo han logrado. (Entrevista a bayas en la revista Semana de Diario Expreso de domingo 30 de octubre de 2011.)

Así mismo los antecedentes mencionan que:

El cosplay como cultura popular se desarrolla en los 80's influenciado por las Convenciones de Ciencia Ficción realizadas en Estados Unidos, pero en Japón adquieren un sentido más

desarrollado como lo conocemos hoy en día (Andrada, E. G., & de la Gándara Martín, J. 2010)

Con el paso de los años y la globalización, era cuestión de tiempo para que esta práctica llegara al país. “Obviamente llega a Ecuador como llega todo actualmente, a través de los consumos internacionales y luego globales”, aseguró el sociólogo Carlos Tutivén, durante una entrevista realizada al experto para esta tesis. (mayo, 2014)

1.b.- Antecedentes y origen del cosplay a nivel nacional

A pesar de que no existe una fecha exacta sobre la llegada del cosplay al país, varios cosplayers y dueños de tiendas relacionados a esta práctica, estiman que las primeras prácticas empezaron a llegar en 1999, siendo la segunda mitad de la década del 2000 la que consolidó el cosplay y que, hace 3 o 4 años, empezó a tomar más fuerza.

Para Christopher Ayora, de 21 años, quien es el propietario de la tienda Anime All Star.

Hace 6 años atrás ya había convenciones, no era tanto como lo hay ahora, no se había sacado el jugo. Había algunos chicos que averiguaban sobre cosplay, trajes, armaduras, muchos de ellos tuvieron que aprender a coser y diseñar, por esto creo que ya tiene más de 6 años. (Ayora, entrevista 2014)

Con el crecimiento de esta nueva tendencia, los cosplayers se han visto obligados a mejorar con cada traje, por lo que les toma algún tiempo la preparación de cada uno de ellos, ya que las competencias y convenciones se han vuelto más rigurosas, explica Ayora.

Por su parte José Carriel, dueño de la tienda Monocómics expone que:

Ahora que vengo más seguido veo gran evolución en los trajes. Cada vez más elaborados, como se los ve en las series o películas, por lo que ahora quieren hacerlo más realistas. Por ejemplo, recientemente vi un cosplay de Iron Man, que ya incluía plástico y con la pintura si parecía una armadura (Carriel, entrevista 2014)

Esta “profesionalización” o mejora en la calidad de las interpretaciones-indumentarias, es consecuencia de una ya desarrollada práctica urbana que está consolidada y en expansión en nuestra ciudad.

2.- El objetivo específico 2 busca Documentar contextos de la práctica. Para lo cual hemos desarrollado la siguiente categoría:

2.1.- Eventos donde se practique cosplay

En la ciudad de Guayaquil se realizan diferentes actividades relacionadas al cosplay, siendo ya sean ferias, convenciones, museos, conversatorios, conciertos, concursos y demás actividades que congreguen a este grupo juvenil. Las convenciones más importantes y que congregan a más personas en Guayaquil son Matsuri y Budokan.

Desde abril hasta julio del 2014 hemos asistido a varios eventos relacionados a esta práctica, en el que hemos documentado el comportamiento de los cosplayers, tales como su interacción con sus amigos y personas que asisten a estos eventos, formas de expresarse, movimientos con los trajes, y poses para fotografías.

Los eventos son los siguientes:

- 14 de mayo Cómico Club Batman 75 años (Universidad Católica)
- 14 y 15 de junio, Budokan Preview (Universidad de las Artes)
- 28 y 29 de junio, Anitour (Discoteca Glow)
- Desde el 30 de junio hasta el 6 de julio, Convención Nacional del Cómico (Plaza Colón)
- 11 y 12 de julio, Otaku Fest (Plaza Colón)
- 19 de julio, Museo del Cosplay (Museo Presley Norton)

- 25 y 26 de julio, Funny Fest (Plaza Colón)
- 22 de agosto, Guayaquil Expresivo (Universidad Católica Santiago de Guayaquil)

En estos eventos los cosplayers se mostraban abiertos a describir al personaje que interpretaban y cuáles eran sus cualidades. Otra de las características que mostraban era la apertura que tenían con las personas que visitaban el lugar y querían fotografiarse con ellos. A las convenciones también asisten dueños de tiendas de productos manga, anime o comics, que comercializan historietas, videos, figuras de acción, tarjetas de juegos y demás accesorios relacionadas a esta práctica. En diferentes entrevistas a ellos, nos pudimos dar cuenta que, a pesar de no ser cosplayers, se sienten identificados con esta práctica y la ven como un gran nicho comercial que les genera buenos ingresos económicos.

3.- El objetivo específico 3 busca Conocer a actores relacionados a la industria cosplay en Guayaquil. La categoría de análisis desarrollada es la siguiente:

3.1.- Actores relacionados a la industria cosplay en Guayaquil

Desde que el cosplay llegó a Guayaquil, hace más de una década, muchas personas han visto una gran oportunidad de negocio en él, ya que se dedican a comercializar diferentes productos de la cultura japonesa y occidental, ya sea comics, llaveros, figuras de colección, entre otros. Pero hay quienes también

venden productos para completar los trajes de los cosplayers, como pelucas, lentes de contacto y accesorios.

Los comerciantes procuran estar en la mayoría de eventos que se realicen para darse a conocer, además de receptar sugerencias y saber cuáles son las nuevas tendencias. Para conocer más sobre ellos, realizamos 5 entrevistas a propietarios de tiendas, que están inmersos en el mundo del anime y manga, aunque no necesariamente practican cosplay. Los propietarios y las tiendas identificadas son:

- Christopher Ayora- Tienda Anime All Star
- José Carriel- Tienda Illustratorman
- Xavier Manzur- Tienda Animesama
- Andrés Chávez- Tienda Jona Anime
- Jamil Chedrauli, Tienda Action Planet

Xavier Manzur, dueño de la tienda Animesa que comercializa anime, figuras de acción y botones asegura que sus mayores clientes son hombres, en Animesa los precios varían entre \$1 a \$4 dólares.

“Empecé a coleccionar diferentes productos, que los pagaba con mi sueldo, pero con el tiempo me di cuenta que podría crear un negocio y disfrutar de éste”, además expresa que “el mercado

está hecho para durar, ya que salen diferentes temas y más personas que se van enganchando. (Manzur, entrevista 2014)

Por su parte Jamil Chedrauli , propietario de Action Planet, que inició hace 10 años con la venta de calcomanías en el Paseo Shopping de Salinas, menciona que con el tiempo se fueron abriendo oportunidades. Chedrauli ha ido a convenciones, pero no es cosplayer: “Comercializo cartas de juego, figuras de colección de todo tipo, comics, entre otros productos que se ponen de moda”. (Chedrauli, entrevista 2014)

Para Chedrauli, todo tiene su ciclo, por ejemplo si sale la película de Spiderman, lo que más se vende son productos de ese personaje, pero los clásicos, tanto de DC Cómics o anime se venden por igual como de súper héroes, Mazinger o el Dragón del Espacio. Para Chedrauli “En los últimos 3 años ha habido una explosión de convenciones, llegando a haber una cada mes, cuando antes se realizaban 2 al año” (Chedrauli, entrevista 2014)

Por su parte Christopher Ayora, refiriéndose a la cultura del cosplay indica que:

Antes no tenía mucha acogida, pero con el tiempo, las personas se fueron dando cuenta que si realizaban un buen trabajo, podían salir del país a competir y eso los motivó a mejorar y crear mejores trajes cada vez. Y fue que nos dimos cuenta (las casas

comerciales) que era un buen punto de venta traer equipos que y accesorios para los trajes. (Ayora, entrevista 2014)

En las entrevistas realizadas apreciamos que, quienes se encuentran vinculados en el mundo del cosplay, desde la venta de artículos, ven un avance y crecimiento de esta cultura y consideran como rentable, aunque de largo aliento, el fortalecimiento sostenido de esta práctica en la ciudad de Guayaquil.

4.- El objetivo específico 4 planteado es Determinar cómo es la percepción del entorno cercano a los sujetos que realizan esta práctica. Para lo cual se desarrolló la siguiente categoría.

4.1.- Entorno de los cosplayers

Tras 5 entrevistas realizadas a padres de familia de varios cosplayers pudimos darnos cuenta que la mayoría apoya a sus hijos en esta actividad con una relación de cuatro a favor, y dos en contra.

Melissa de Landucci es mamá de Iskra Landucci, una joven de 18 años que está inmersa en el mundo del cosplay desde hace ya tres años. Ella afirma que siempre ha apoyado a su hija, y la ha impulsado a que continúe encarnando a más personajes:

Yo la apoyo 100%, me encanta verla con sus trajes, porque es una forma de expresión, un arte, me gusta ver las expresiones de

las personas cuando la ven... somos un equipo de trabajo, nos alegramos mucho al terminar algún traje, nos acostamos a contar todo lo que pasó durante el día y cosas así, normales para nosotras. (Landucci, entrevista 2014)

Otra de las madres entrevistadas señala qué, citamos: “Me parece bien que Alejandra tenga una actividad que le permita expresarse a través de su fantasía” (Elissa Encalada, entrevista 2014)

En estos dos casos las madres apoyan la realización de cosplay ya que permite, a su criterio, ser creativas y expresar sentimientos y capacidades.

Para los familiares de los cosplayers entrevistados, esta práctica es positiva.

Yo puedo decir que mis padres me han apoyado en cuanto al hecho de las cosas que he hecho, lo que ha sido por mi cuenta, ya sea ir a un evento, salir con mi grupo de amigos de años, los fines de semana o cualquier evento. Nunca me decían “oye no vayas, eso es del diablo”, mis padres me apoyaban yo solo decía a donde iba (Ricardo, entrevista 2014)

Por otra parte, hay quienes no se sienten muy contentos de que sus hijos realicen esta actividad, como es el caso de Gladys Álava, quien hubiera

preferido que su hija se dedique a practicar algún deporte porque según ella eso tiene más salida que el hecho de encarnar a un personaje ficticio.

Yo siempre le digo a ella que me gustaría que fuera otra cosa, como jugadora de básquetbol, yo le digo que ahora las cheerleaders salen a nivel del mundo, se van de gira en cambio el cosplay es como más tranquilo.... sin embargo sí la he apoyado, porque si uno no apoya a los hijos quién lo va hacer. (Álava, entrevista 2014)

Como vemos, en general los entornos de los cosplayers consultados son beneficiosos en cuanto a la capacidad de comprensión familiar, ya que los familiares (mayoritariamente las madres) se suman en la actividad mediante la ayuda en la confección de los trajes o la búsqueda de objetos necesarios para la interpretación.

Al principio mi mamá me decía estoy encantada, quiero hacerte este traje, el de acá, al principio vino varias veces al evento y quería hacerme más trajes, hasta cuando salí embarazada mi mamá me decía quiero hacerte este traje para ti, le gusta prepararse y hacer el traje. A toda mi familia le encanta lo que hago. (Digna, entrevista 2014)

Vemos como en los entornos familiares de los entrevistados la realización del cosplay no representa un obstáculo, sino al contrario es apoyado por la familia, lo cual permite a los cosplayers mantener su interés activo en el tiempo.

5.- El objetivo específico 5 busca Conocer conceptos pertinentes a nuestra investigación para llevar a cabo nuestro documental. Para esto desarrollamos la siguiente categoría:

5.1.- Conceptos referentes a identidad, industria cultural, yo, self.

A lo largo de nuestra investigación utilizaremos diferentes términos relacionados al cosplay que nuestro lector identificará y podrá apropiarse de ellos. El significado de cada uno de ellos fue dado por el sociólogo Carlos Tutivén en una entrevista realizada en mayo de 2014

Cosplayer:

Originalmente un cosplay era un consumidor cultural de los animes y los mangas japoneses. Consumo que en Japón está muy vinculado incluso a la identidad cultura japonesa, en su versión más postmoderna, porque el manga y el anime son una manera de modernizar los grandes mitos y leyendas del Japón antiguo y medieval. (Tutivén, entrevista 2014)

Como mencionamos en el marco teórico de este documento, los cosplayer son quienes se han apropiado de estos productos/significados culturales para generar redes tanto afectivas (grupos, amistades) así como también se han apropiado de estos significados como parte constitutiva de su identidad, ya que este hobby –para algunos-, estilo de vida –para otros, esta mediado por la búsqueda de personajes que permitan transmitir una cualidad/característica que el sujeto quiere/necesita en un momento determinado.

Cultura juvenil:

Ese concepto ha cambiado con el tiempo. En términos muy genéricos una cultura juvenil se la mira como un universo de significados compartidos generados a partir de consumos culturales y que está ligado o cuyas fuerzas de agrupación o de identificación viene no solo marcado por la edad de corte etéreo que cuenta, pero no es tan determinante, sobretodo cuenta una cierta semántica compartida, por semántica quiero decir significados compartidos por los consumos culturales compartidos. (Tutivén, entrevista 2014)

Al compartir redes de significados, universos comunes, los cosplayers en Guayaquil son una cultura juvenil, sin que esto signifique estar marcado por la

edad, sino más bien porque los significados compartidos se movilizan en el mundo de lo considerado joven.

Este concepto es útil para la realización de nuestro documental pues nuestro enfoque es el de explorar en la práctica cultural juvenil del cosplay, es decir las manifestaciones visibles en la cultura de apropiación de significados y su uso compartido en los espacios públicos, así como privados.

Tribus Urbanas:

Son grupalidades vinculadas a una cultura juvenil que tienen visibilidad en el espacio urbano. Esta visibilidad puede ser obvia o clandestina, pública o underground, pero lo que la hace tribu es la pertenencia con mayor fuerza a liderazgo en formas de organización y de acción (Tutivén, entrevista 2014)

Aunque existen tribus urbanas con mayor presencia que otras, los cosplayers pueden considerarse una tribu urbana ya que cuentan con un territorio, unos espacios compartidos. Aunque los territorios pueden ser móviles, las subjetividades de los cosplayers se hilvanan en búsqueda de espacios comunes que permitan compartir estas prácticas que los unifican.

Las prácticas culturales requieren espacios para su ejecución, en este caso los cosplayers cuentan con espacios en donde ponen en ejercicio su práctica y, además generan redes de asociatividad que permiten mantener con vida la transmisión de la práctica cosplay en la ciudad. Por ende es pertinente que conozcamos este concepto en la creación de nuestro documental.

Identidad:

Es una constante experimentación subjetiva. En esta se explora una serie de referentes que siempre están cambiando en la globalización para responder a ciertas preguntas existenciales y modos de comportarse socialmente. Imagen que se construye para un afuera y para una imagen mental interna (Tutivén, entrevista 2014)

Las identidades son móviles, como explica Tutivén, en ese sentido la práctica del cosplay (disfraz y actuación) sintetiza de forma ejemplar ese cambio y búsqueda de construcción permanente. El disfraz y el artificio de la interpretación permite recrearse cuantas veces sea necesario, he aquí que el cosplay es una instancia que permite a los practicantes mutar, adecuarse y encontrar elementos externos a la identidad propia los cuales pueden usar y desechar; manteniendo un flujo de información y afectos generados en cada interpretación.

La construcción del yo, en los cosplayers, pasa por la necesidad explícita de poder articular sus subjetividades a personajes del anime y del manga, por este motivo es necesario que tengamos claro un concepto de identidad en el proceso de realización de nuestro producto documental.

Todos estos conceptos son claves ya que al trabajar con una práctica cultural estamos topando temas como la identidad, las tribus urbanas y las culturas juveniles, pues sirven como ejes que vertebran y sostienen a las prácticas culturales, por ende acercarnos a una aproximación teórica nos permite tener elementos que nos sitúen frente al objeto de investigación con información de contexto relevante para poder enfocar de forma integral el audiovisual.

6.- El Objetivo 6 busca describir las características de distintos perfiles de cosplayers en Guayaquil, para este objetivo desarrollamos una categoría vinculada a los perfiles de los cosplayers:

6.1.- Perfiles de cosplayers activos en la ciudad

Aome Quintero, señaló a través de una entrevista que ella “es tranquila y de bajo perfil” pero los cosplays que ha realizado y planea hacer son personajes principales en las series, y confiesa que le gustaría ser como ellos así sea por un momento.

A los participantes les atrae el aspecto físico y psicológico de un personaje, ya que les parece muy importante que el personaje esté bien hecho, con un acabado estético remarcable, pero que también la interiorización del personaje pueda transmitir a la audiencia toda la interpretación.

Por este motivo los cosplayers, comparten ciertas características en su práctica del cosplay. Citamos algunas de estos puntos comunes:

En definitiva la gracia, el entusiasmo para hacer cosplay es todo un conjunto, desde el hecho de la decisión para hacer el traje es una aventura para uno, digo aventura porque uno se aventura y empieza a preguntar, conocer, investigar y al momento de estar entre personas o entrar en escena. (Ricardo, entrevista 2014)

Para mí el cosplay, primero es mi vida, es una forma de vida diría yo. Que te permite interpretar a un personaje que tanto has querido. Sentirte por un rato, un día, unas horas, como ese personaje que siempre has admirado y estar en la capacidad de poder representarlo y que la gente diga “ella está idéntica”, es como si lo hubieran visto salirse de televisión, y también representarlo como es (Ángel Kaoru, entrevista 2014)

En estas dos entrevistas existe como característica común el bienestar que sienten los cosplayer al generar un trabajo que implica un reto. En esta cultura urbana, a diferencia de otras, existe un marcado interés por generar en los otros (asistentes a las convenciones, cosplayers, familiares) un cumplimiento de un espectáculo bien desarrollado.

7.- El objetivo específico 7 propone Establecer cuáles son los factores y formas de adaptación más comunes que utilizan los jóvenes adultos guayaquileños que realizan cosplay, al momento de efectuar una caracterización y performance del personaje. Para lo cual tenemos la siguiente categoría:

7.1.- Formas de adaptación de los cosplayers al momento de realizar una caracterización y performance del personaje

Para las cosplayers guayaquileñas Haily Guevara y Claudia Franco el aspecto físico y su semejanza con el personaje son muy importantes al momento de la adaptación del personaje, aunque también tienen en cuenta a la personalidad del personaje como un punto importante.

“Tú lo vendes a partir de una peluca, a partir de un traje, de un maquillaje. Yo escojo más a los personajes por cómo se ven, que por cómo son psicológicamente” (Franco, entrevista 2014)

Asimismo Guevara prefiere que sus personajes sean parecidos físicamente a ella para evitar tener que usar elementos extras que puedan perturbar su personificación.

Cuando fueron consultados acerca de si habían adquirido una característica de los personajes de los que hacían sus cosplays, hubo diversas opiniones al respecto. Guevara por ejemplo, indicó que en algún momento ella sí detectó una característica específica de un personaje, ya que al igual que un actor “el proceso tanto de interiorización y desprendimiento del personaje toma su tiempo” (Guevara, entrevista 2014)

Básicamente en las entrevistas realizadas se detecta que los procesos de adaptación, son variados entre hombres y mujeres. Aunque el género no es una variable en nuestra investigación, nos percatamos que las mujeres cosplayers tratan de ubicar personajes con características físicas parecidas, mientras que los hombres buscan personajes que emulen sentimientos/cualidades con los que se sienten identificados. Citamos algunas formas de adaptación mencionadas:

Hombres	Mujeres
<p><i>“De hecho es una búsqueda, Sasuke, de cabello negro, yo soy castaño. En personalidad, yo toda la vida he sido solitario, él es solitario, iba comparando aspectos de él con los míos, él es perfeccionista en las cosas que hace, bueno si me quito la pereza haré mejor las cosas.”</i> (Panchana, entrevista 2014)</p>	<p><i>“Bueno lo escogí porque lo miraba bastante, me sabía sus canciones y miraba los trajes que usaba”</i> (Aome Quintero, entrevista 2014)</p>
	<p><i>“Me han dicho que físicamente la forma de mi cara y rasgos se parecen a los de Raven, también me dijeron que mi traje de Raven ha sido muy bien recibido y en especial por eso me han dicho que me parezco mucho a ella y ese ha sido mi mejor logro”</i> (Carvajal, entrevista 2014)</p>
	<p><i>“Al principio sinceramente decidía porque “este me queda lindo” yo tenía la bebe, me voy a ver bien, voy a lucir mis piernas. Después no me fui por lo bonito, por ejemplo me llamaba más la atención la serie Panty y Stocking, que fue una serie muy 'echi', me decía este se ve muy angelical, estos trajes tienen algo angelical, quería algo complicado, que la gente diga que se esforzó buscándolo, pintándolo, imitándola, se esforzó haciendo todo eso.”</i> (Digna, entrevista 2014)</p>

Todos coinciden que la práctica de esta actividad los ha ayudado a ser personas más sociales. Afirman que sus aptitudes para hablar en público se fueron desarrollando a medida que hacían sus performance. El ser cosplayers les ha dado las herramientas necesarias para poder desenvolverse en un grupo

al incorporar características de sus personajes en su vida posterior. “Tal vez se me han pegado un poco de expresiones que si se me han pegado, se te quedan los tics, como los actores.” (Aome, entrevista 2014).

Tras realizar un grupo focal en el que participaron 4 personas de un rango de edades que abarcaba entre los 20 y los 24 años, vimos que para ellos el cosplay es un hobby y un arte, que trae consigo ciertas emociones y los hace adaptarse a la actitud y personalidad de los personajes que ellos escogen para personificar, disfrazarse y actuar. Tal como señala Jimmy CAMBIAR APELLIDO “Es difícil meterse en el personaje pero sin en el traje, eso no pasa.” (Jimmy, entrevista. 2014)

Todos los participantes, afirmaron que su personalidad y gustos no han cambiado desde que se iniciaron en el cosplay, si no que se han intensificado, es decir, que les gusta mucho más el anime que antes de practicar cosplay.

Es importante destacar que los cosplayers buscan reproducir los personajes de forma fiel, al fortalecer la forma física (maquillaje, traje, gestos) y la adaptación de rol.

8.- El objetivo específico 8 busca *Conocer los sentidos/ construcción del yo relacionado con esta práctica*. Para esto desarrollamos la siguiente categoría:

8.1.- Significados del cosplay:

Esta categoría la hemos desagregado en tres campos:

Experimentación del yo:

En este campo entenderemos cómo los cosplayers experimentan la construcción de su identidad, de su yo social-público y cómo los practicantes del cosplay crean entornos en donde su yo está articulado a la interpretación de roles por medio del empleo del disfraz.

Moda:

En este apartado entenderemos a la moda como la serie de elementos que configuran una estética en la práctica del cosplay. Por ejemplo el uso de disfraces, accesorios, maquillaje y los elementos que permitan generar representaciones a los cosplayers a fin de consolidar su práctica bajo ciertos estándares.

Pertenencia:

Por pertenencia entenderemos las forma en la que la realización del cosplay dota a sus practicantes de unos entornos específicos en los cuales poder

ejecutar su práctica cobra un sentido, pues se inscribe en unas lógicas aceptadas por una comunidad específica.

Acorde a las entrevistas realizadas, los cosplayers escogen a los personajes dependiendo del estilo y personalidad del personaje que desean interpretar. Aunque los aspectos físicos son importantes, la identificación con la identidad del personaje, es vital a la hora de seleccionar una interpretación.

La elección empieza desde que la persona ve el manga o comic y se siente identificada, ya sea por su problemática interna, su relación con los personajes que lo rodean, o simplemente porque creen que sus personalidades son similares. El aspecto físico también es fundamental al momento de escoger un personaje, así lo asegura Karim Arévalo, cosplayer por más de 7 años, quien cree que se debe ser lo más parecido al personaje (incluyendo el traje) para poder interpretarlo. Citamos: “Como soy alta, escojo personajes que sean altos y serios, porque se parecen más a mí, además de haber visto la serie y actuar lo más parecido al personaje cuando estoy en las convenciones”. (Arévalo, entrevista 2014)

Aunque la apariencia es fundamental al momento de interpretar a un personaje, esto no quiere decir que las personalidades deben ser siempre similares, ya que la elección también puede basarse en cumplir metas personales al querer interpretar a un personaje complicado o sencillamente porque le gusta la temática, así lo asegura Iskra Landucci, quien tiene más de tres años inmersa en este mundo:

Estoy estudiando actuación y me gusta bastante el cine, y actualmente hay bastantes personajes malvados, pero eso no quiere decir que yo sea malvada, pero me gusta realizar esa interpretación porque me meto en el papel y lo estudio para poder interpretarlo lo más parecido posible.

Pero también hay quienes usan el cosplay para experimentar y buscar nuevas formas de expresarse, ya sea a través de un traje o del carácter del personaje, lo que les permite ser más extrovertidos y decir lo que piensan así sea por pocas horas. Por ejemplo, Aome Quintero asegura que:

El cosplay me permite actuar y expresarme como lo hace el personaje. Por ejemplo si soy la mujer araña me toca saltar, brincar o correr, pero luego ya vuelvo a ser yo. Por lo general soy bastante tímida, pero cuando estoy con un cosplay soy extrovertida y gusta. (Aome Quintero. Entrevista, 2014)

Gracias al cosplay también ha aprendido diferentes actividades, como a cortarse el cabello, peinarse, maquillarse y realizar los trajes, que en algunos casos los hacen los mismos cosplayers. “Mando a hacer los trajes, pero yo realizo los accesorios, como espadas y armaduras que están hechas de cartón o foami” (Aome Quintero, entrevista 2014)

Los cosplayers no se rigen bajo una regla específica al momento de seleccionar un personaje, lo hacen por diferentes motivos. Pero la gran mayoría concuerda que al momento de interpretarlo. Estos deben de buscar la forma de hacerlo lo más parecido posible, así sea que su tono de piel o figura no coincidan y meterse en el papel.

La exploración de otras identidades es un factor importante para el cosplay, puesto que la caracterización es un elemento relevante en el momento de salir al espacio público.

Por ejemplo, para Ángel Kaoru “Cuando me ha tocado interpretar a un personaje que es serio o malos, siempre me dicen “tienes que estar seria”, tengo que pensar en algo malo. Realmente creo que si debes prepararte psicológicamente para interpretar a un personaje” (Kaoru, entrevista 2014)

Para el cosplayer Panchana:

Si vamos del juego a la realidad, yo soy fanático del juego Assassin's Creed, en el cual interpretas varios personajes que son de una orden de asesinos, el primer personaje nació en la orden y no conoce nada más. En el último él escoge ser asesino, porque escoge camino y muchos de los fanáticos también queremos ser asesinos, viajar, queremos dinero, vivir la vida de ellos, que es una vida muy chévere” (Panchana, entrevista 2014)

Por su parte, Maritza Guerrero, madre de un cosplayer comenta sobre su hijo que “Cambia su forma de hablar y actuar porque quiere parecerse al personaje que interpreta, pero claro, no puede hacerlo todo el tiempo porque se olvida, pero es chistoso verlo actuar como Spider Man o Batman”

En estas citas, vemos como existe una apropiación del personaje, en tanto actuación, sin embargo existe una necesidad de atribuirse características que el personaje posee y la persona no. En ese contexto los sentidos del cosplay trascienden la moda y la pertenencia a un grupo, además permiten experimentar algunas facetas del yo que, socialmente podrían estar estigmatizadas.

En nuestro proyecto documental es importante conocer estos significados del yo en el universo de los cosplayers, pues esto nos permite ahondar en las subjetividades de quienes conforman esta práctica cultural. Como hemos visto, tanto el uso adecuado de la estética, como la apropiación del personaje y la pertenencia a un grupos/entorno social, son factores que atraviesan la práctica del cosplay. Estos elementos son necesarios en la construcción de nuestro proyecto documental, ya que permiten contar con diferentes elementos que nos permitan dimensionar el quehacer del cosplay en Guayaquil.

19. Conclusiones estratégicas

Las decisiones tomadas en el documental son fundamentadas para contrarrestar la forma en que los medios presentan a este grupo de personas. Dentro de nuestra investigación nos encontramos con que los cosplayers a lo largo de las entrevistas en otros medios son enfocados como algo estético, pues las preguntas están enfocadas en estética, show, dándole protagonismo al disfraz.

Con nuestro documental no pretendemos representar a una cultura juvenil, pero sí mostrar de una manera diferente esas individualidades y la relación de nuestros protagonistas con sus personajes.

20. Proyecto

20.1 Sinopsis

Siempre les han encantado las historias fantásticas. Cuentos que suceden en cosmos paralelos, donde no hay impedimentos ni condiciones. Universos que, no exentos de peligros, dan siempre lugar al heroísmo, la magia y salvación; pero siempre, mundos imposibles.

Rafael y “Naomi” traen a la vida una fracción de esas historias en el mundo real. En sus cosplays, ellos atraviesan un proceso de transformación y preparación por cada personaje. Vislumbraremos sus motivaciones,

aspiraciones y como – durante esta práctica se construyen, entre consumos e interpretaciones, parte de su propia historia.

20.2 Ficha técnica

Título: Ser Ficción

Género: Documental

Dirección: Adrián Cárdenas, Ma. Belén Cedeño, Nicole Fuentes y Ma. Cristina González

País: Ecuador

Año: 2014

20.3 Nombre del Documental: “Ser Ficción”

El nombre de esta pieza audiovisual de tipo documental se debe a la situación actual del concepto “identidad”. En la contemporaneidad, la identidad es un campo que se encuentra en crisis, debido a esto, los roles establecidos y patriarcales colisionan y existe un rechazo hacia estos regímenes por parte de una generación. Actualmente un joven no quiere ser padre, no quiere ser madre, no le interesa ser buen hijo o buen alumno, sino que buscan mediante la experimentación, reinventarse y construir su ser. Es en esa experimentación y el cosplay donde todo está permitido.

20.4 Descripción Narrativa

20.4.1 Lineamientos y ejes narrativos

Los ejes del documental serán nuestros personajes: Rafael y Digna. Por medio de ambos, contaremos parte de la práctica cosplay que se realiza en Guayaquil, además de sus historias personales y propias motivaciones.

20.4.2 Evolución de personajes

Los personajes en el documental y dentro del proceso de construcción del mismo pasaron por etapas donde tanto el equipo de grabación junto con ellos establecen una comunicación y una especie de “confianza” frente a la fuerte mirada de la cámara.

El acercamiento con los personajes en nuestro documental, fue progresivo ya que en las primeras entrevistas la posición de la cámara fue distante, casi ausente. Nuestros personajes al principio tuvieron un acercamiento muy bueno ya que realizamos las entrevistas en las convenciones, pero el acercamiento era distinto.

20.4.3 Tipo de narrador

En nuestro documental el uso del recurso narrativo se trabajó usando un narrador omnipotente que brindó a la historia una mirada desde afuera, una mirada un tanto intimista en los lugares donde los personajes se encontraban en esencia.

20.4.4 Tipo de personajes (plano, redondo)

Rafael: En el documental, Rafael nos muestra varias caras de su personalidad: como amigo, como cosplayer, como trabajador, como hijo, ya que se maneja en espacios diferentes. Rafael elige a sus personajes, debido a una identificación personal con ellos, y él se adapta a esta.

Además, este personaje es más diverso en cuanto espacios, ya que sus diferentes actividades se lo permiten. Es importante mencionar que su actividad personal más relevante no es el cosplay, sino entrenar Jiu Jitsu.

Digna: Ella por otro lado, hace su vida más en su casa con sus hijos, y gran parte de conexión con el exterior, lo realiza por las convenciones y sus grupos de amigos relacionados con esta práctica. Tomamos en cuenta que Digna elige sus personajes por una razón estética; aunque si llega a establecer una identificación personal previa con el personaje, en la mayoría de ocasiones predominará la razón estética. Al contrario de Rafael, su actividad más importante afuera de las actividades familiares, es el Cosplay

20.4.5 Espacios

Para el documental, tendremos dos clases de espacios: el público y el privado.

En el espacio público queremos captar los roles que juegan dependiendo del lugar donde se encuentren. Ya sea en una convención, en una reunión social o dando clases de Jiu Jitsu, nuestros personajes mostrarán diversos

aspectos de su personalidad. En el documental, realizaremos ligeras comparaciones de sus actitudes y personalidad con los personajes que eligieron.

En su espacio privado, se mostrará la intimidad del personaje, así como también la relación con su entorno inmediato (familia) En el caso de Digna, éste espacio íntimo sería su casa, donde se muestra como convive con la mamá y sus hijos.

Es importante mencionar que las entrevistas más profundas se las realizará en “su espacio seguro”. Por otro lado, este espacio seguro de Rafael sería el rancho de Fernando en Playas; así, podemos hacer un especial énfasis en que la casa que comparte con su papá no es un lugar del cual se sienta parte.

21. Visuales

21.1 Fotografía o dirección fotográfica

El tipo de fotografía utilizada en el documental busca asemejarse a la mirada subjetiva de un espectador. Sin contar las entrevistas, el proyecto fue registrado con cámara en mano y con lente de 18mm y 50mm.

El diseño de iluminación fue, en la mayor parte del proyecto, natural. Pretendemos no modificar la iluminación de los espacios, para capturarlos con fidelidad.

21.2 Sonoridad

El manejo del sonido en el documental va en relación al ritmo y la intención del mismo, un lugar donde los silencios no tienen protagonismo frente al rango de frecuencia de sonidos y ambiente que tiene el documental. Una característica muy importante de este documental, son los espacios en que los personajes se relacionan y especialmente los puntos de encuentro: las convenciones de anime o cosplay. Esta característica y sonoridad en el espacio nos ayuda a crear un ambiente dentro del documental lleno de influencias orientales (música k-pop).

21.3 Montaje

Las decisiones de montaje hasta el momento sobre el primer corte del documental, son temporales es decir, se respeta el orden de las acciones registradas. Hay un juego con las entrevistas de nuestros personajes principales que nos ayudan a mantener el hilo conductor del documental.

22. Producción:

22.1 Etapas:

La realización del documental se dividió en 3 partes:

Pre producción: Nuestra primera fase de pre producción a primera fue la investigación de campo para poder levantar la información preliminar para nuestro proyecto. Dentro de la investigación pasamos un proceso de búsqueda, para luego a través de mucho análisis y mucha intuición encontrar los ejes más importantes de la historia que queríamos contar. Leyendo, analizando debemos convertirnos en especialistas de nuestro tema, ya que la información obtenida nos ayuda a obtener una libertad creativa al momento del rodaje, al momento de mirar y con las entrevistas a los personajes. La investigación también nos podrá permitir detectar posibles fallos en la narración y en la manera de presentar un personaje.

22.2 Producción:

Dentro de la producción de un documental, el proceso es más complejo ya que a diferencia del cine de ficción nos encontramos en un territorio diferente: el del azar. A nivel de producción de documentales el trabajo fue enfocado en la parte técnica y el manejo del equipo. Además de los cronogramas que fueron creados para facilitar el buen manejo del tiempo.

22. 3 Post-Producción:

Para la postproducción del documental se comenzó con revisión de material y la selección del mismo. Se realizará un esquema de escaleta para comenzar con el primer corte. Al mismo tiempo, contaremos con un diseñador gráfico que ayudará a la conceptualización gráfica del documental.

Una vez realizado el primer corte, se hará una visionado con nuestros tutores y documentalistas como Pedro Intriago Blacio y Pepe Yépez. Así, hacemos una testeo del material y hacer las correcciones pertinentes. Paralelamente, se realizará en conjunto con músicos y productores de audio, la maqueta de sonorización del documental.

Una vez terminada la edición del documental, se procederá a la colorización y mezcla final del sonido. En cuanto se tenga el material listo, se hará un visado final del documental para la evaluación final del proyecto.

23. Diseño de identidad corporativa sustentado:

El afiche principal está dividido en dos partes fundamentales. El isotipo y la imagen. El isotipo maneja una tipografía sobria y sencilla. La imagen nos muestra tres entes: un traje flotante, una sombra y lo que parece ser una figura humana de agua. Esta es la muestra de lo que vendría a ser nuestros personajes y los procesos por los que atraviesan como personas. El cosplay no es

simplemente un traje, sino todo una experimentación en la que incluso la construcción de la identidad y el yo se ven involucrados.

24. Cronograma de Trabajo

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PRODUCCIÓN Y POSPRODUCCIÓN DE LARGOMETRAJE																																				
NOMBRE DEL PROYECTO: Documental Etnográfico sobre Cosplay																																				
DIRECTOR: Adrián Cárdenas, Belén Cedeño, Nicole Fuentes, Ma. Cristina González																																				
SEMANAS DE RODAJE: 9 SEMANAS DE RODAJE																																				
GÉNERO: DOCUMENTAL																																				
PERIODO DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO		2014																																		
ACTIVIDADES	ABR				MAY				JUN				JUL				AGO				SEP				OCT				NOV				DIC			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
PRE-PRODUCCIÓN																																				
INVESTIGACIÓN DE CAMPO	X	X	X	X	X	X	X																													
LOCACIÓN DE LOS ESCENARIOS Y PERSONAJES				X	X	X																														
ESCRITURA DE GUÓN DE DOCUMENTAL (PRIMER BORRADOR)					X	X																														
LOGÍSTICA DE RODAJE				X	X																															
PLAN DE RODAJE					X	X																														
PRODUCCIÓN																																				
RODAJE								X	X	X	X	X	X	X	X	X																				
POSTPRODUCCIÓN																																				
REVISIÓN DE MATERIAL													X	X	X	X																				
EDICIÓN PRIMER CORTE														X	X	X	X																			
CORTE FINAL																X	X																			
EDICIÓN Y MESCLA DE SONIDO																	X	X																		
MUSICALIZACIÓN																						X	X													
COLORIZACIÓN																								X												
DISEÑO E IMPRESIÓN DE MATERIAL GRAFICO PROMOCIONAL																										X										
DISEÑO DE CREDITOS																										X	X									
EVALUACIÓN																																				
MUESTREO A COSPLAYERS																											X	X								
MUESTREO A EXPERTOS (DOCUMENTALISTAS)																											X	X								

25. Roles Individuales

Emilia Ortega – Investigación Periodística

Graciela Murillo – Investigación Periodística

Ma. Belén Cedeño – Dirección y Edición

Adrián Cárdenas – Dirección y Post Producción

Nicole Fuentes – Dirección y Producción

Ma. Cristina González – Dirección y Fotografía.

II. Evaluación Individual

1.1 Objetivos de investigación

Objetivos Generales

- Evaluar la apreciación que existe de la investigación realizada para el documental “Ser Ficción” entre los expertos de Ciencias Sociales, investigadores, audiovisuales, periodistas y consumidores de documental.
- Conocer las opiniones y sugerencias del documental “Ser Ficción” entre los expertos de Ciencias Sociales, audiovisuales, periodistas, investigadores y consumidores de documentales.

Objetivos Específicos

- Conocer las opiniones y sugerencias de periodistas, expertos en Ciencias Sociales, audiovisuales, investigadores y consumidores de documentales sobre la información del cosplay a nivel global que vieron en el documental.
- Evaluar las opiniones y sugerencias de periodistas, expertos de Ciencias Sociales, audiovisuales, investigadores y consumidores de documentales sobre la información que contiene el documental “Ser Ficción”.
- Conocer las opiniones y sugerencias de periodistas, expertos de Ciencias Sociales, audiovisuales, investigadores y consumidores de documentales sobre la calidad de las fuentes escogidas para el documental “Ser Ficción”.

- Conocer las opiniones y sugerencias de periodistas, expertos en Ciencias Sociales, audiovisuales, investigadores y consumidores de documentales sobre la información de los actores relacionados a la industria cosplay.
- Conocer las opiniones y sugerencias de periodistas, expertos en Ciencias Sociales, audiovisuales, investigadores y consumidores de documentales sobre la presentación y claridad de los conceptos claves del documental “Ser Ficción”.

2. Unidades de análisis

2.1 Investigadores y Periodistas

Conocer las opiniones y sugerencias de investigadores y periodistas es fundamental para evaluar la calidad del contenido investigativo del documental “Ser Ficción”.

Estos expertos nos darán críticas sobre el fondo del documental y cuáles son nuestros puntos fuertes y débiles.

2.2 Expertos en ciencias sociales

Dentro de esta unidad de análisis constan sociólogos, psicólogos y antropólogos, que estudian y conocen diferentes tribus urbanas, y nos darán su opinión sobre la investigación realizada a los personajes que forman parte del documental, en este caso los cosplayers.

2.3 Audiovisualistas

Conocer la opinión de audiovisualistas es muy importante para una correcta evaluación del documental, ya que nos dieron su opinión en aspectos técnicos, como: tratamiento de la imagen, tratamiento del sonido, la historia y postproducción.

2.4 Consumidores de Documentales y alumnos de la universidad

Los consumidores de documentales fueron una pieza clave para conocer si el documental se entendió y si una persona que no sabe nada sobre esta cultura juvenil la entendió.

Los alumnos de la universidad de las carreras de Comunicación Audiovisual y Multimedia y de Redacción Creativa también nos dieron retroalimentación para saber si el documental se entendía.

3. Muestra

Nuestra muestra está dividida en dos categorías: expertos que asistieron a la presentación del primer corte a la Universidad, que fueron seis, y los expertos no identificados, a quienes se les envió el documental y las preguntas vía correo electrónico.

A este grupo se sumaron siete alumnos de la Universidad que estudian Comunicación Audiovisual y Multimedia y Redacción Creativa.

A continuación está un recuadro con los nombres, título y experiencia laboral de los expertos que asistieron a la presentación del primer corte del documental “Ser Ficción”.

Nombre	Título Ocupación	Experiencia profesional
José Yépez	Documentalista	Ha realizado alrededor 8 documentales, como Los Años Viejos, La Deuda, entre otros. Con el documental La Nariz del Diablo fue premiado en el festival Encuentros del Cine Latinoamericano en Francia
Pedro Intriago	Periodista y Documentalista	Ha estado involucrado en proyectos documentales. Dirigió el documental “Estación Floresta” y “El Lugar de las Ciruelas”.
Antonio Mancha	Master en montaje Cinematográfico.	Montajista en el documental “El lugar de las ciruelas”
Lucero Llanos	Periodista	Trabajó en la empresa MM Producciones, también como editora del suplemento editorial del Municipio de Guayaquil denominado Más Guayaquil, realizaba textos para la página web El Emprendedor y actualmente trabaja en Diario Extra. Además es fánatica de los anime y del cosplay.
Andrea Cabrera	Periodista y consumidora de documentales	Trabaja en el departamento de comunicación del Municipio de Guayaquil.

4 Tipo de estudio

Nuestro estudio es de tipo evaluativo, porque estamos evaluando el contenido investigativo que tiene el documental “Ser Ficción”.

La evaluación de un proyecto debe ser parte integral del proceso del mismo pero con autonomía frente a éste para poder informar objetivamente con base en la realidad del proyecto y para que se establezcan criterios sólidos para un análisis más allá de los límites establecidos por el proyecto, a fin de comprender e interpretar el fenómeno estudiado. (Tamayo, 2010, pag.3)

[https://icesi.edu.co/revistas/index.php/publicaciones_icesi/article/view
File/536/536](https://icesi.edu.co/revistas/index.php/publicaciones_icesi/article/view/File/536/536)

Las respuestas de los expertos que participaron nos ayudaron a darnos cuenta de las fallas que tenía el documental, con el objetivo de analizarlas y tomar decisiones al momento de reeditar la pieza audiovisual, respecto a la investigación realizada para el documental.

5 Enfoque

Para obtener resultados sobre la investigación realizada en el documental, se realizó una evaluación con enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo)

Para desarrollar el enfoque cuantitativo se recolectó toda la información que se tenía para poder estructurar la evaluación, para que los resultados de esta parte

de la evaluación nos de datos nuevos, datos que no haya surgido en el proceso investigación.

“Por métodos cuantitativos los investigadores se refieren a las técnicas experimentales aleatorias, cuasiexperimentales, test “objetivos” de lápiz y papel, análisis estadísticos multivariados, estudios de muestra, etc” Reichardt, pag 3

http://campuscitep.rec.uba.ar/pluginfile.php/138215/mod_resource/content/1/Reichardt%20y%20Cook_2005_cap%201.pdf

También se realizó una investigación cualitativa para comprender cómo los participantes percibieron y entendieron el documental. Y fue por esto que esta parte de la investigación también se realizó un foro abierto para que los participantes puedan compartir su experiencia y opiniones que por primera vez se realizaba en el país.

“Para el investigador cualitativo, todas las perspectivas son valiosas. Este investigador no busca la verdad o la moralidad, sino una comprensión detallada de las perspectivas de otras personas.”

<http://tecnoeduka.orgfree.com/documentos/investiga/articulos/hacer%20investigacion%20-%20alvarez-gayou.pdf>) J.L. Álvarez (2003)

Fue por esto que se realizó el foro, para escuchar las opiniones de los expertos y ampliar las sugerencias con mayor libertad.

6 Objeto de estudio

El objeto de estudio de la tesis “Evaluación individual de la investigación del proyecto documental del Cosplay en Guayaquil” es conocer la apreciación sobre el contenido investigativo del documental.

7 Técnicas de investigación

En total se utilizaron tres técnicas:

- **Visionado, presentación del primer corte (buscar qué es esto)**

Para desarrollar esta técnica, se invitó a periodistas, investigadores, expertos en ciencias sociales, audiovisuales y consumidores de documentales, para que puedan ver el documental “Ser Ficción”. Esto, con el fin de obtener su retroalimentación sobre el contenido investigativo.

Previo a la observación del documental, se les hizo una presentación sobre la investigación realizada para obtener la información que se demuestra en el documental, además de dar a conocer que se quería mostrar en el documental.

Todo el proceso del visionado duró alrededor de una hora y media, tiempo en el cual también se desarrolló un grupo de discusión, en el que participaron las periodistas Andrea Cabrera y Lucero Llano; los audiovisualistas Antonio Amancha, Pedro Intrigago y José Yépez; y los consumidores de documentales Julia Rovello y Pablo Serrano.

- **Cuestionario de apreciación**

A los asistentes al visionado del documental “Ser Ficción” se les entregó un cuestionario de apreciación de cuatro páginas, y que estaba dividido en seis secciones: Contenido informativo, INVESTIGACIÓN, Guión, Tratamiento de la imagen, Post Producción e Imagen y Comunicación Comercial.

Las opciones a escoger eran: Excelente, Bueno, Aceptable y Deficiente.

Dentro de la categoría de Investigación se preguntaron los siguientes aspectos:

- Investigación del cosplay a nivel global
- Información del cosplay a nivel local
- Calidad de las fuentes escogidas para el documental
- Información de los actores relacionados a la industria cosplay
- Presentación y claridad de los conceptos claves

Una vez respondido todo el cuestionario, se procedió a realizar cuatro preguntas abiertas:

- ¿Qué es para usted un cosplayer después de ver el documental?
- ¿Qué objetivos considera que tuvo el documental?
- ¿Qué fortalezas/debilidades tiene?
- ¿Qué sugerencias tiene?

Con el objetivo de tener una muestra más amplia, se envió el mismo cuestionario a periodistas, audiovisualistas, investigadores, documentalistas y expertos en ciencias sociales. En total obtuvimos 20 respuestas.

Grupo de discusión

Una vez finalizado el cuestionario, se creó un grupo de discusión para que los asistentes tuvieran la facilidad de expresar su opinión y realizar sugerencias sobre cómo mejorar la pieza audiovisual que acaban de ver.

Se optó por esta técnica cualitativa, porque nos ayudó a recopilar información más profunda sobre la apreciación del documental entre los asistentes.

“Los participantes a la reunión no hablan de cualquier cosa, ni de cualquier manera. Hablan del objeto social de la investigación, reconstruyendo simbólicamente al mismo tiempo que reconstruyen su grupo, en discusión explícita o implícita con otros grupos sociales” (pag 11, Callejo Gallego, http://scielo.isciii.es/pdf/resp/v76n5/colabora3.pdf?origin=publication_detail)

Esta técnica de grupo de discusión fue de gran ayuda para obtener la perspectiva de las personas que asistieron al evento, y al mismo tiempo, nosotros, los tesistas, realizábamos preguntas al momento que alguien daba su opinión y sugerencia de cómo mejorar el producto.

8 Resultados de la Evaluación

8.1 Conocer las opiniones y sugerencias de periodistas, expertos en Ciencias Sociales, audiovisuales, investigadores y consumidores de documentales sobre la información del cosplay a nivel global que vieron en el documental.

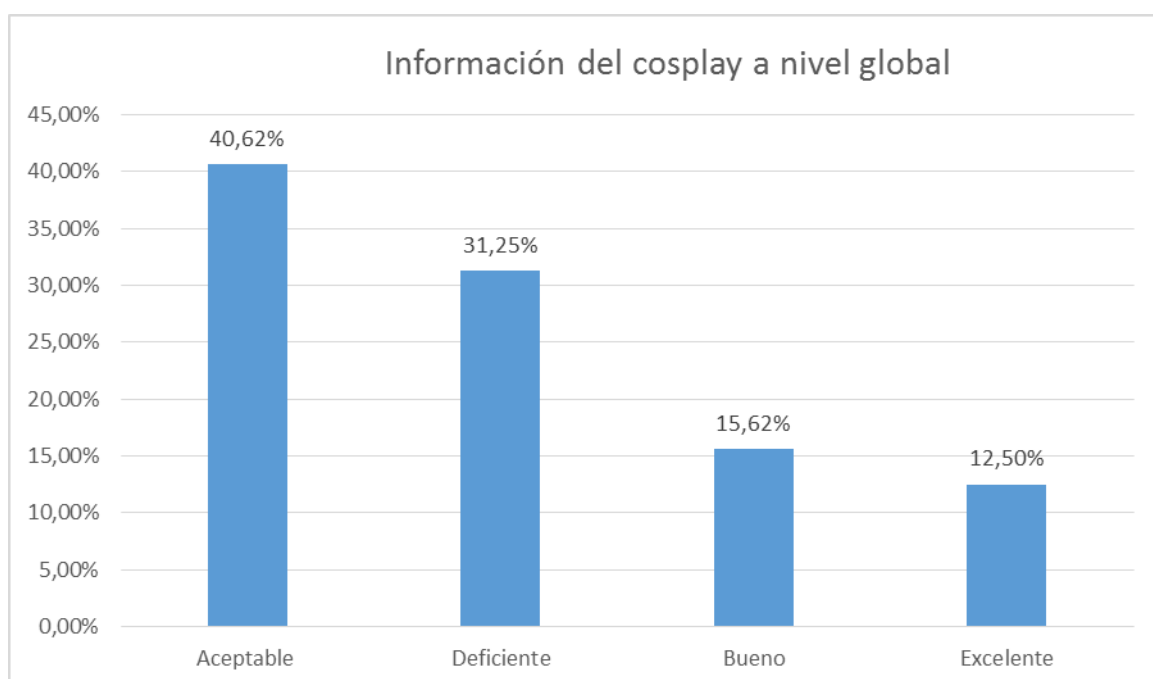


Figura N. 1. Información del cosplay a nivel mundial del primer corte del documental “Ser Ficción”

Fuente: Elaboración propia a partir de 32 cuestionarios de apreciación aplicados a expertos y expertos de Redacción Creativa

Las personas que vieron el documental consideran que la información sobre el cosplay a nivel global fue aceptable, pero no lo suficiente para entender la influencia de este fenómeno a nivel mundial.

Esto, porque en el producto no se profundiza y habla sobre el cosplay y cómo y dónde surgió, sino que al ver el documental “Ser Ficción”, piensan que es algo enfocado para un sólo grupo, sin comprender que existe todo un abanico

de aficionados a la cultura japonesa que no solo involucra cosplayers, sino, aficionados al animé y toda una industria que se alimenta de estos fanáticos.

8.2 Evaluar las opiniones y sugerencias de periodistas, expertos de Ciencias Sociales, audiovisuales, investigadores y consumidores de documentales sobre la información del cosplay a nivel local que contiene el documental “Ser Ficción”.

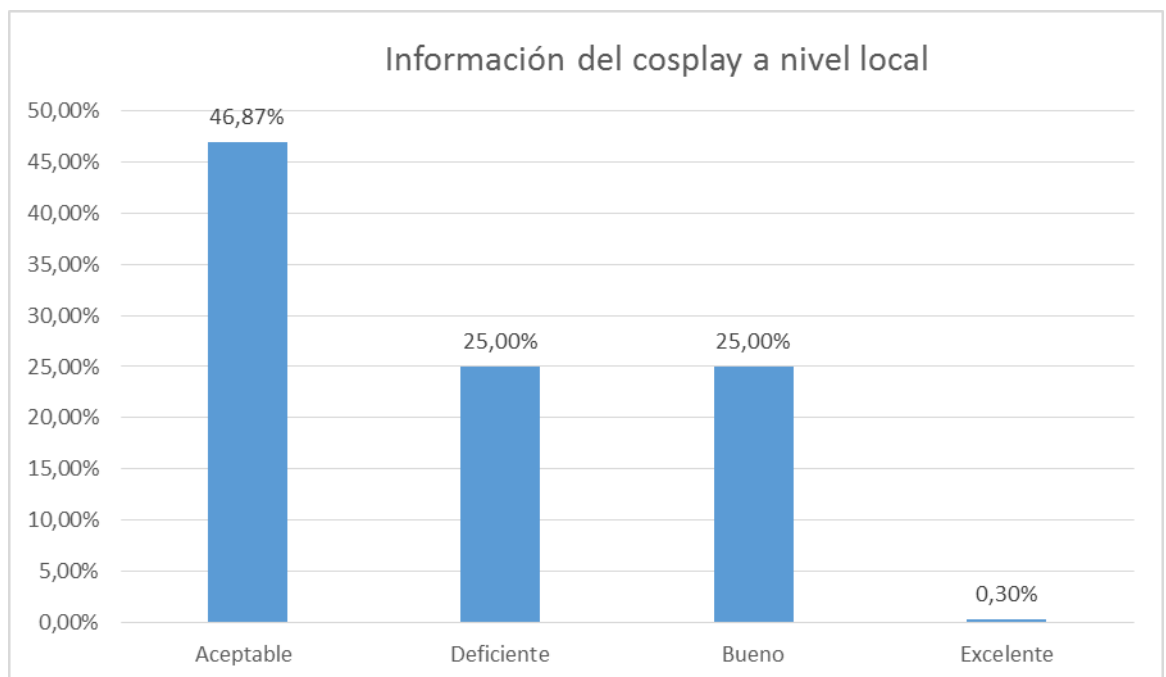


Figura N. 2. Información del cosplay a nivel local del primer corte del documental “Ser Ficción”

Fuente: Elaboración propia a partir de 32 cuestionarios de apreciación aplicados a expertos y expertos de Redacción Creativa

El 55% de los asistentes que vieron el documental consideran que la información sobre el cosplay a nivel local presentada es aceptable, pero que aun así deja algunos vacíos que deben ser llenados, ya que las personas que ven el proyecto no pueden suponer o imaginar situaciones, sino que se las debe dejar clara para que el receptor pueda entender el mensaje.

8.3 Conocer las opiniones y sugerencias de periodistas, expertos de Ciencias Sociales, audiovisuales, investigadores y consumidores de documentales sobre la calidad de las fuentes escogidas para el documental “Ser Ficción”.

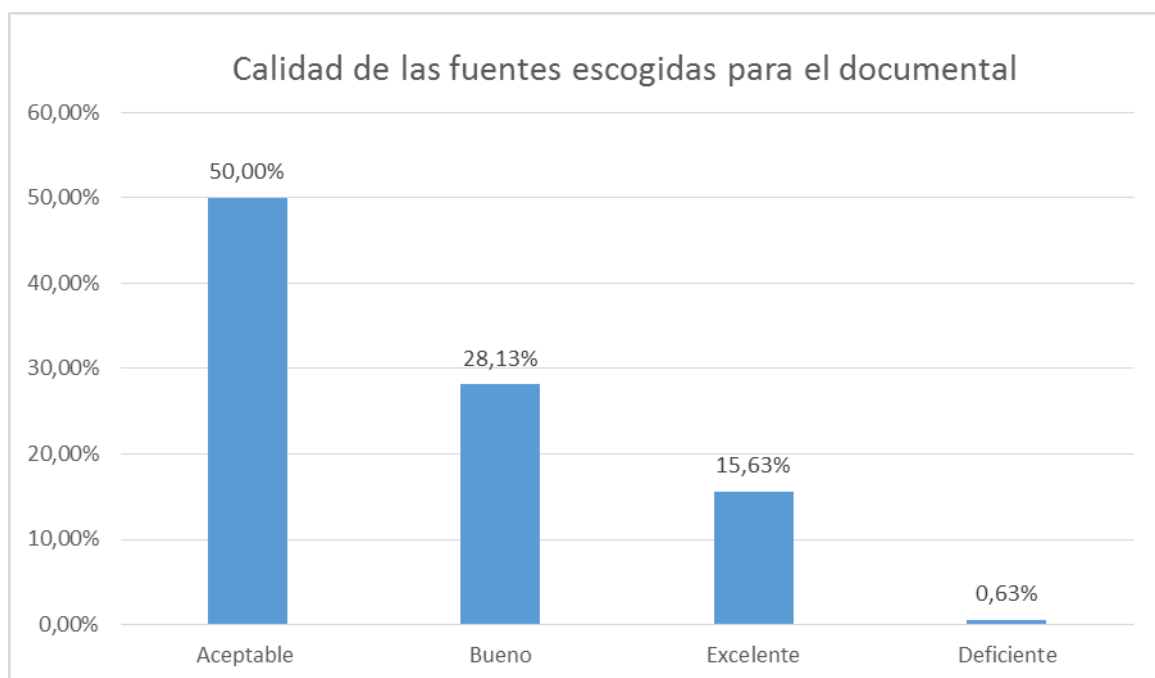


Figura N. 3. Calidad de las fuentes esco del primer corte del documental “Ser Ficción”

Fuente: Elaboración propia a partir de 32 cuestionarios de apreciación aplicados a expertos y experos de Redacción Creativa

Para obtener diversas opiniones y visiones de cómo se desarrolla el cosplay en el país, se realizó una investigación a profundidad para buscar las voces de este proyecto, las que fueron las fuentes escogidas para que nos digan cómo se vive este arte en la ciudad.

Los personajes escogidos (Rafael Panchana y Digna Fiallos) tiene ocho y tres años respectivamente realizando cosplay, además de ser reconocidos en este mundo, lo que les da la libertad de contar cómo se ha ido desarrollando el cosplay a lo largo de estos 10 años.

El 40% de los encuestados considera que las fuentes escogidas eran buenas para el documental, pero durante el conversatorio nos sugirieron que nos adentremos más en su rol de cosplayers, ya que no se los veía en esta faceta, así lo aseguró Andrea Cabrera, periodista que asitió al visionado.

8.4 Conocer las opiniones y sugerencias de periodistas, expertos en Ciencias Sociales, audiovisuales, investigadores y consumidores de documentales sobre la información de los actores relacionados a la industria cosplay.

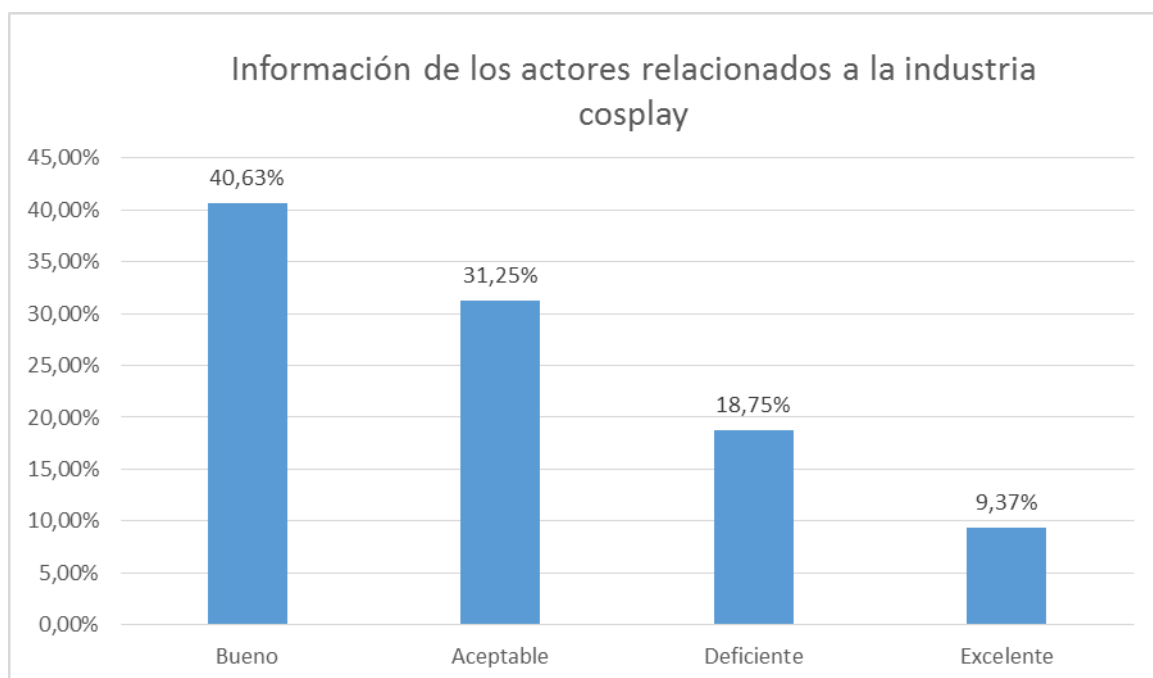


Figura N. 4. Información de los actores relacionados a la industria cosplay del primer corte del documental “Ser Ficción”
Fuente: Elaboración propia a partir de 32 cuestionarios de apreciación aplicados a expertos y expertos de Redacción Creativa

El 45% de los encuestados considera que la información de los actores relacionados a la industria es aceptable, pero no lo suficiente para ponerlos en contexto sobre quiénes participan en esta práctica.

8.5 Conocer las opiniones y sugerencias de periodistas, expertos en Ciencias Sociales, audiovisuales, investigadores y consumidores de documentales sobre la presentación y claridad de los conceptos claves del documental “Ser Ficción”.

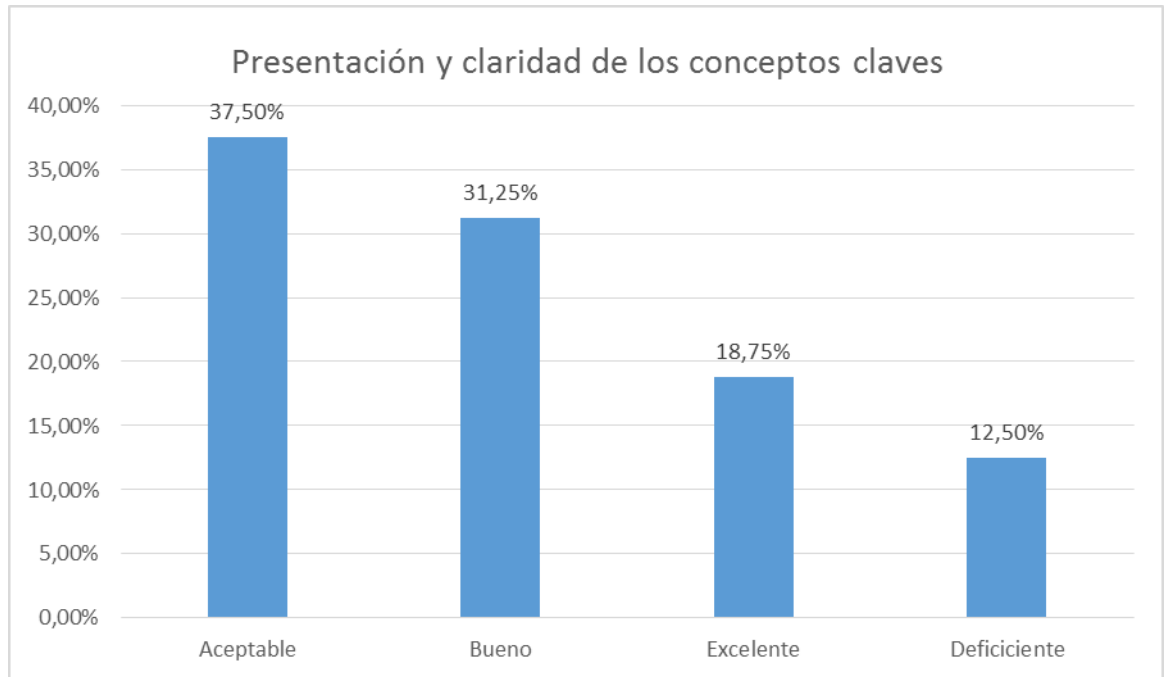


Figura N. 5. Presentación y claridad de los conceptos claves del primer corte del documental “Ser Ficción”

Fuente: Elaboración propia a partir de 32 cuestionarios de apreciación aplicados a expertos y expertos de Redacción Creativa

Es de vital importancia que los consumidores de este documental entiendan cada parte, cada palabra, en sí todo el documental, y que les quede claro los conceptos claves.

Sólo el 35% considera que esta premisa se cumple, pero el resto, por lo que se ha optado por explicar, mediante un chivi (muñeco animado) los conceptos técnicos y básicos que se utilizan en el lenguaje del cosplay.

9. Conclusiones de la evaluación y recomendaciones

9.1 Conclusiones

En el país no existía un documental que representara a este grupo juvenil, que se interesa por los anime, sólo se ha realizado entrevistas a cosplayers y reportajes sobre eventos de este tipo, sin profundizar en el por qué realizan esta actividad y cómo iniciaron.

Al realizar la investigación, nos dimos cuenta que existen diferentes grupo de cosplayers, que no necesariamente son amigos o compañeros de carrera, lo que produce poca unión. Esto conlleva a que la información que proporcionan no sean exacto referente a fecha o lugares donde se congregaban.

A pesar de que se estima que el cosplay llegó a Guayaquil hace 10 años, los medios no le han dado la cobertura necesaria para exponer cómo se desarrolla esta práctica, además de profundizar y analizar.

Al realizar este documental nos dimos cuenta que el tiempo que teníamos para buscar un personaje y exponer la vida de un cosplayer era muy corto, por lo que tuvimos que realizar varios cambios a la forma y fondo del documental, con el objetivo de mostrar lo que queríamos mostrar y dar a conocer la realidad de este grupo juvenil.

Una vez que se muestre esta pieza audiovisual al público en general, esperamos que la sociedad cambie su manera de pensar sobre ellos (de que eran extraños), sino que están interesados en otra cultura, que no necesariamente es la misma que el resto.

9.2 Recomendaciones

- Para mejorar las deficiencias en la apreciación de la información sobre el cosplay a nivel global se tomó la decisión de realizar una introducción, donde se explique los inicios de esta práctica y cómo se fue esparciendo por el mundo.
- Para conocer sobre la historia del cosplay a nivel local, se lo contará en la introducción sobre su llegada a Latinoamérica, Ecuador y Guayaquil, ya que este es el centro de estudios donde desarrollamos nuestra historia.
- Para mejorar la calidad de fuentes escogidas, se optó por usar más tomas de los personajes con los disfraces y en convenciones, donde se muestre porqué han ganado los títulos que los hacen referentes en el medio.
- Para que los espectadores conozcan más sobre la situación actual del cosplay, se optó por contextualizar más la situación con las personas involucradas, como comerciantes, organizadores de eventos y personas que tienen una larga trayectoria en el cosplay.

- Para conocer los conceptos claves sobre el documental, se utilizó un chivi (muñeco interactivo) a manera de profesor que explique algunas palabras claves.

10. Reflexión personal

Durante la realización de este proyecto documental me pude dar cuenta que existen muchas formas de contar una historia, no solamente la tradicional (entrevista/respuesta), sino también formas en que la parte audiovisual ayuda en gran manera.

Mi parte como investigadora fue fundamental para conocer a fondo la práctica del cosplay en el mundo, en Ecuador y más específico en Guayaquil, ya que esta ciudad fue nuestro centro de estudios para desarrollar el proyecto.

En la búsqueda de personajes, conocimos a personas muy interesantes en este mundo, que no sólo destacaban por su personalidad y lo elaborado de sus trajes, sino también por el compromiso que tienen con este arte, y que saben que deben respetarlo para que los respeten en su comunidad.

Ser parte de este proyecto también me permitió analizar y ser más crítica con las escenas y tomas que se seleccionaban para ponerlas en el documental,

además de aprender a economizar tiempo, ya que no toda toma sirve o es necesario.

A medida que el tiempo iba transcurriendo, nos fuimos dando cuenta que realizar un documental no es nada sencillo, y que toma tiempo, por lo que el tiempo no era nuestro mejor aliado, pero con la ayuda de los tutores logramos sintetizar y hacer que nuestro proyecto cuente que quería mostrar, cómo es ser un cosplayer en Guayaquil.

26. Bibliografía

- Álvarez-Gayou, J. L. (2005). Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología. Métodos básicos. Ed. Paidós. México, 127-8.

- Andrada, E. G., & de la Gándara Martín, J. (2010). “Cosplay” y otras tribus urbanas. Un estudio sobre los usos y abusos del atuendo y otras conductas peculiares en las nuevas generaciones japonesas, y su repercusión sobre la salud mental y los modelos de imitación occidentales. *Psicología.com*, 14.
- Bordieu, Pierre & Passeron, Jean-Claude. (1998) *La reproducción: elementos para una teoría del sistema de enseñanza*. (3ra Ed.) México.
- De la Torre, R. (Abril del 2002). Crisis o revaloración de la identidad de la sociedad contemporánea. *Revista Nómadas. Subjetividades contemporáneas: producciones y resistencias*, No. 16, (pp.76-86).
- ECO, UMBERTO. (1968) *Apocalípticos e Integrados*. España: Editorial Lumen
- FEIXA, CARLES (1995): «Tribus urbanas y chavos banda. Las culturas juveniles en Cataluña y México». *Nueva Antropología* Vol. XIV. México: UAM-ACIESAS.
- Font, Domènec (2001) *Jean-Luc Godard y el documental: navegando entre dos aguas*. España. Universitat Pompeu Fabra.
- García Canclini, Néstor (1989). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México.
- García Canclini, Néstor. (2001). *Dilemas de la Globalización: Hibridación Cultural, comunicación y política*. Entrevista. *Revista Voces y Culturas*, núm. 17. España.

- Giménez, G. (1997). Materiales para una teoría de las identidades sociales. *Frontera norte*, 9(18), 9-28.
- González, G. M. (2007). ¿ Identidades o subjetividades en construcción?. *Ciencias Humanas*, 12(37).
- Guber, R. (2001). *La etnografía: método, campo y reflexividad* (Vol. 11). Editorial Norma.
- Horkheimer, Max y Adorno, Theodor. (1998) *La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas. En Dialéctica del iluminismo.* Buenos Aires: Sudamericana.
- Kapuscinski, Ryszard (2003) *Los cinco sentidos del periodista: (estar, ver, oír, compartir, pensar).* México. *Colección Nuevo periodismo (Fundación para un Nuevo Periodismo Iberoamericano).*: *Libros del taller.*
- Martín-Barbero, J. (2002). Jóvenes: comunicación e identidad. *Pensar Iberoamérica: revista de cultura*, 3.
- *Mendoza, Carlos. Documental. México. Cuadernos de Estudios Cinematográficos.*
- RAMÍREZ, F. (2008). El mito de la cultura juvenil. Archivo PDF. Fecha de publicación: Julio.
- Reguillo, R. (2003). Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión. *Revista Brasileira de Educação*, 23, 103-118.

- Rodríguez Gómez, G., Gil Flores, J., & García Jiménez, E. (1999). Metodología de la investigación cualitativa. Málaga: Aljibe.
- Rodríguez, Pepe (1999). *El periodismo de investigación en España*. Barcelona: Paidós.
- Silva, J. C. (2002). Juventud y tribus urbanas: en busca de la identidad. Última década, 10(17), 117-130.
- Thorn, Matthew. (2004) Girls and women getting out of hand: the pleasure and politics of Japan's amateur comics community,' En *MattThorn.com, Shôjo Manga*. Disponible en: http://matt-thorn.com/shoujo_manga/outofhand/index.php, accessed 3 Nov 2008.
- Wolcott, H. F. (1993). Sobre la intención etnográfica. *Lecturas de antropología para educadores*, 127-144.