



**UNIVERSIDAD CASA GRANDE  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA**

# **SER FICCIÓN: DOCUMENTAL SOBRE EL COSPLAY**

**Autora.-**

María Graciela Murillo García

Trabajo final para la obtención del Título Licenciada en Periodismo

Guayaquil, Enero del 2015



UNIVERSIDAD CASA GRANDE  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

# Evaluación individual del contenido in- formativo del proyecto documental del Cosplay en Guayaquil.

**Autora.-**

María Graciela Murillo García

GUÍA

Andrés Sosa Leiva

ASESOR

María Mercedes Zerega

Trabajo final para la obtención del Título Licenciada en Periodismo

Guayaquil, Enero del 2015.

## **Abstract**

El objeto de estudio de la “Evaluación individual del contenido informativo del proyecto documental del Cosplay en Guayaquil”, era conocer la apreciación de nuestra muestra frente al contenido informativo presentado en el documental “Ser Ficción”, a través de encuestas en el contexto de la presentación de un primer corte.

El diseño de la investigación tuvo un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo) y utilizó como técnicas de investigación cuestionarios de apreciación y grupos de discusión que se implementaron durante el primer corte del primer corte del documental.

Después de llevar a cabo el proceso notamos gracias a los resultados de las encuestas de apreciación, y el grupo de discusión, que era evidente que teníamos que realizar varios cambios en el documental, en cuanto a información respecta, pues el espectador necesitaba más contexto, por ello como grupo se tomó la decisión de que al inicio del documental se explique la historia del cosplay mediante una voz en off, para que así se respondan todas las dudas de los espectadores, por ejemplo, cómo surgió el cosplay, cómo llegó a Ecuador, y específicamente a Guayaquil.

## ÍNDICE

<b>Abstract.....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I: Resumen del proyecto grupal .....</b>	<b>4</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>5</b>
<b>Justificación del proyecto.....</b>	<b>11</b>
<b>Detalles del proyecto.....</b>	<b>12</b>
<b>Glosario de conceptos.....</b>	<b>13</b>
<b>Diseño Metodológico.....</b>	<b>15</b>
<b>Resultados del proyecto.....</b>	<b>30</b>
<b>Conclusiones estratégicas.....</b>	<b>58</b>
<b>CAPÍTULO II: Evaluación individual.....</b>	<b>68</b>
<b>Diseño Metodológico.....</b>	<b>68</b>
<b>Resultados de la evaluación.....</b>	<b>80</b>

<b>Conclusiones y recomendaciones estratégicas.....</b>	<b>92</b>
<b>Reflexión personal.....</b>	<b>94</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>96</b>

## **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 Meteorito (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:**

Nombre: María de los Ángeles Camones

Edad: 24 años

Tiene 7 años en esta práctica y en este lapso ha interpretado alrededor de 22 personajes.

Su seudónimo es Ángel Kaoru, y estudia Diseño Gráfico y Producción Audiovisual en la Espol.

Nombre: Saudy Angie Ruíz Quiroz

Edad: 16 años

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.

Saudy estudia en el Liceo Cristiano de Guayaquil.

Nombre: Karin Arévalo Santos

Edad: 27 años

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.

Karin es Ingeniera en Marketing y Negociación Comercial especializada en Branding y Servicios.

Nombre: Lorena Arthos

Edad: 27 años

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.

Nombre: Iskra Landucci

Edad: 18 años

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.

Iskra estudia actuación en la Escuela de las Artes.

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

<p>Nombre: Melissa de Landucci</p> <p>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.</p>
<p>Nombre: Elisa Encalada</p> <p>Elisa es la mamá de Aome Quintero (23 años) quien desde el 2005 decidió empezar esta práctica.</p>
<p>Nombre: Gladis Álava</p> <p>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.</p>
<p>Nombre: Maritza Guerrero</p> <p>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.</p>
<p>Nombre: Gonzalo Loor</p> <p>Pese a que no está de acuerdo con que su hijo realice cosplay como padre está dispuesto a ayudarlo.</p>



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.

**Criterios de Muestra:**

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

**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:**

<p>Nombre: Andrés Chávez</p> <p>Tienda: Jona Anime</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p>Nombre: Xavier Manzur</p> <p>Tienda: Animesana</p> <p>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.</p>
<p>Nombre: Jamil Chedrauli</p> <p>Tienda: Action Planet</p> <p>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.</p> <p>En sus locales comercializa cartas de juego y figuras de acción de todo tipo, además de películas de anime y cómics.</p>
<p>Nombre: José Carriel</p> <p>Tienda: Illustratorman</p> <p>Por la necesidad de dar a conocer el trabajo de ilustradores ecuatorianos, Carriel inició con su emprendimiento en el 2013, donde comercializa historietas nacionales.</p> <p>A pesar de no tener un local fijo, vende sus productos por redes sociales y en las convenciones a las que asiste.</p>
<p>Nombre: Christopher Ayora</p> <p>Tienda: Anime All Star</p> <p>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</p>

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 Venezue-

la), 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 Assassin'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

<p>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.</p>
<p>Ricardo Aguilera (Gouki) Pareja de Digna y padre de Elyse. Aficionado a los videojuegos y asiste frecuentemente a eventos relacionados a cosplay</p>
<p>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.</p>
<p>Karim Arévalo Amiga de Digna Fiallos. Fue quien introdujo a Digna al mundo del cosplay y van juntas a diferentes convenciones</p>
<p>Joseph Moreira de Luca (Gohan) Amigo de Rafael Panchana y realiza cosplay con él. Trabaja haciendo taxi amigo.</p>

## 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	Actores relacionados a la in-	Dueños de tiendas, ven-



la industria cosplay en Guayaquil.	dustria cosplay en Guayaquil	dedores 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 dis-

frases, 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 dé-

cada 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, reciente-

mente 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 Matsu-ri 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 ex-



ternos 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:

<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>
<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.” ( Panchana, entrevista 2014)</i></p>	<p><i>“Bueno lo escogí porque lo miraba bastante, me sabía sus canciones y miraba los trajes que usaba” (Aome Quintero, entrevista 2014)</i></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” (Carvajal, entrevista 2014)</i></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.” (Digna, entrevista 2014)</i></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 Sánchez “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 la 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 serio”, 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 prueba 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																																			
	ABR				MAY				JUN				JUL				AGO				SEP				OCT				NOV							
ACTIVIDADES	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				
<b>PRE-PRODUCCIÓN</b>																																				
INVESTIGACIÓN DE CAMPO	X	X	X	X	X	X	X	X																												
LOCACIÓN DE LOS ESCENARIOS Y PERSONAJES					X	X	X	X																												
ESCRITURA DE GUÓN DE DOCUMENTAL (PRIMER BORRADOR)						X	X	X																												
LOGÍSTICA DE RODAJE					X	X	X	X																												
PLAN DE RODAJE					X	X	X	X																												
<b>PRODUCCIÓN</b>																																				
RODAJE									X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X																
<b>POSTPRODUCCIÓN</b>																																				
REVISIÓN DE MATERIAL															X	X	X	X	X	X																
EDICIÓN PRIMER CORTE																	X	X	X	X																
CORTE FINAL																					X	X	X	X												
EDICIÓN Y MESCLA DE SONIDO																							X	X												
MUSICALIZACIÓN																									X	X	X	X								
COLORIZACIÓN																																	X	X	X	X
DISEÑO E IMPRESIÓN DE MATERIAL GRAFICO PROMOCIONAL																																			X	X
DISEÑO DE CREDITOS																															X	X				
<b>EVALUACIÓN</b>																																				
MUESTREO A COSPLAYERS																																	X	X	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.

## **Capítulo II: Evaluación individual**

### **1. Diseño metodológico de la evaluación**

#### **1.1 Objetivos de investigación**

##### **➤ Objetivos Generales**

- Evaluar el contenido informativo del proyecto documental “Ser Ficción” entre periodistas, docentes de Ciencias Sociales, investigadores, audiovisualistas y consumidores de documentales.
- Conocer las opiniones y sugerencias de periodistas, docentes de Ciencias Sociales, investigadores, audiovisualistas y consumidores de documentales frente al contenido informativo que presenta el documental “Ser Ficción”.

➤ **Objetivos Específicos**

- Conocer las opiniones y sugerencias de periodistas, docentes de Ciencias Sociales, investigadores, audiovisualistas y consumidores de documentales, frente a la información sobre los cosplayers presentada a través del documental.
- Conocer las opiniones y sugerencias de periodistas, docentes de Ciencias Sociales, investigadores, audiovisualistas y consumidores de documentales, sobre la información sobre la práctica de cosplay en Guayaquil que presenta el documental.
- Evaluar las reacciones y opiniones de periodistas, docentes de Ciencias Sociales, investigadores, audiovisualistas y consumidores de documentales, frente a la forma en la que fueron mostrados en el documental los datos obtenidos a través de la investigación previa.
- Evaluar las reacciones y opiniones de periodistas, docentes de Ciencias Sociales, investigadores, audiovisualistas y consumidores de documentales, frente a la capacidad de sintetizar la información presentada a través del documental.

**2. Unidades de análisis**

**1.1 Periodistas y Audiovisualistas**

Las opiniones y sugerencias de los periodistas y expertos en el campo audiovisual son de vital importancia a la hora de medir la calidad del contenido informativo presentado a través del documental “Ser Ficción”.

Con respecto a los audiovisualistas, se trató de receptar opiniones de personas cercanas al género documental, como por ejemplo documentalistas, estudiantes y Licenciados en Comunicación Audiovisual y Multimedia.

## **2.2. Docentes de ciencias sociales e investigadores**

Dentro de este ítem se consideró que era necesario que psicólogos, antropólogos, sociólogos e investigadores de tribus urbanas observen este documental, ya que sus opiniones y sugerencias nos servirían de guía para mejorar el contenido informativo que presenta el documental.

## **2.3. Alumnos de la universidad y consumidores de documentales**

También serán parte de nuestra muestra alumnos de la Carrera de Comunicación Audiovisual y Multimedia que actualmente cursan la materia de Redacción Creativa en la Universidad Casa Grande, y consumidores de documentales ya que su feedback (retroalimentación) es necesario para corroborar que la idea principal del documental finalmente logra transmitirse.



### **3. Muestra**

Después de definir nuestra unidad de análisis, fue necesario determinar quiénes serían los sujetos que formarían parte de nuestra muestra para llevar a cabo la evaluación del contenido informativo del documental.

Citando a autores como Jiménez Fernández, Tomás García Muñoz, (2002) señala que la muestra “es una parte o subconjunto de una población normalmente seleccionada de tal modo que ponga de manifiesto las propiedades de la población. Su característica más importante es la representatividad, es decir, que sea una parte típica de la población en la o las características que son relevantes para la investigación”.

#### **3.1 Tipo de muestra: sujetos-tipo, expertos**

En nuestro caso decidimos hacer una selección de muestra no probabilística de sujetos-tipos voluntarios y expertos, y centrarla en un grupo de profesionales para que ellos a través de sus comentarios, nos ayudaran para la posterior edición del contenido informativo de nuestro documental.

A diferencia de la muestra probabilística, en la muestra no probabilística los sujetos generalmente son escogidos según el criterio personal y la intención del investigador.

“Las muestras no probabilística, también llamadas muestras dirigidas, suponen un procedimiento de selección informal. Se utilizan en muchas investigaciones, y a partir de ellas, se hacen inferencias sobre la población. (Hernández, et al,2003, p 236).

Como mencionamos anteriormente en esta evaluación es necesaria la presencia de expertos, para que el producto pueda ser valorado por personas cuyas opiniones puedan contribuir a su mejoría contribuir al documental.

En ciertos estudios es necesaria la opinión de sujetos expertos en un tema. Estas muestras son frecuentes en estudios cualitativos y exploratorios que para generar hipótesis más precisas o para generar materia prima para diseño de cuestionarios. (Hernández, Fernández y Baptista; 2003)

Por su parte, los sujetos-tipos fueron seleccionados a partir de características específicas que los convierte en sujetos adecuados para desarrollar nuestra evaluación; es decir, personas consumidoras de documentales, periodistas, sociólogos y antropólogos.

Como señalan los autores Hernández, Fernández y Baptista (2003), la muestra de sujetos tipos “se utilizan en estudios exploratorios y en investigaciones de tipo cualitativo, donde el objetivo es la riqueza, profundidad y calidad de la información, y no la cantidad, y estandarización.

### **3.2 Muestra analizada**

Nuestra muestra fue de 32 encuestados, el 62,5% de la muestra se encargó de responder el cuestionario en la plataforma Google Sheets, mientras el 37,5% de lo hizo durante el la presentación del primer corte.

Existieron expertos de dos categorías, 6 identificados que asistieron a la presentación del primer corte, y expertos no identificados que realizaron la encuesta de manera online.

A estos se agregaron 7 alumnos de la la Facultad de Comunicación Social de la Universidad Casa Grande que actualmente cursan la materia de Redacción Creativa.

A continuación presentamos un recuadro que presenta la muestra de los expertos que respondieron la encuesta en el marco de la presentación del primer corte y que posteriormente fueron parte del grupo de discusión.

Nombre	Título	Experiencia profesional
--------	--------	-------------------------

	Ocupación	
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, ya que en este caso lo que estamos evaluando es el contenido informativo del documental “Ser Ficción” frente a quienes escogimos como nuestra muestra.

Citando a Edward Suchman, el autor Santiago Correa señala que la investigación evaluativa es “... un tipo especial de investigación aplicada cuya meta, a diferencia de la investigación básica, no es el descubrimiento del conocimiento. Poniendo principalmente el énfasis en la utilidad, la investigación evaluativa debe proporcionar información para la planificación del programa, su realización y su desarrollo. La investigación evaluativa asume también las particulares características de la investigación aplicada, que permite que las predicciones se conviertan en un resultado de la investigación” (Correa, op. cit., citando a Suchman, 1967).

El estudio evaluativo además nos servirá en primera instancia para mejorar lo que se está evaluando, pues a través de él obtendremos sugerencias valiosas que nos servirán a la hora de tomar decisiones con respecto a qué agregar o borrar de nuestra pieza audiovisual, ya que a través de él, lograremos saber qué aspectos evaluados en cuanto a contenido informativo son los que tienen mejores resultados, y cuáles son los más débiles.

## **5. Enfoque**

Para la realización de esta evaluación se utilizará un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo).

El enfoque cualitativo permite evaluar de forma más abierta, y en este caso es necesario ya que queremos profundizar en las opiniones de nuestra muestra, y que los datos proporcionados sean más precisos.

...La investigación cualitativa da profundidad a los datos, la dispersión, la riqueza interpretativa, la contextualización del ambiente o entorno, los detalles y las experiencias únicas. También aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, así como flexibilidad. (Hernández, Fernández y Baptista; 2003; p.18)

Por su parte, el enfoque cuantitativo nos facilitará la medición de los datos obtenidos a través del cuestionario de apreciación que le entregamos a nuestra muestra.

## **6. Objeto de Estudio**

Nuestro objeto de estudio es conocer la apreciación de la muestra con respecto al contenido informativo del documental.

## **7. Técnicas de investigación**

Las técnicas utilizadas fueron:

- **Presentación de primer corte**

Para el desarrollo de esta técnica se invitó a la presentación del primer corte del documental a periodistas, docentes de Ciencias Sociales, investigadores, y audiovisuales, para que pudieran observar el documental “Ser Ficción” y posteriormente evaluar su contenido informativo.

Este proceso se realizó el día martes 4 de noviembre en la Sala de Conferencias del Edificio Blanco de la Universidad Casa Grande.

La hora de inicio estaba prevista para las 18h00 sin embargo la proyección empezó con una hora de retraso debido a que estábamos esperando que todos los expertos que estaban invitados llegaran, una vez que todos estaban en sus asientos se procedió a entregarles un cuestionario de apreciación para que pudieran evaluar el contenido informativo del documental, y a la vez responder cuatro preguntas generales que estaban ubicadas al final de dicho cuestionario.

El proceso tardó alrededor de una hora y media ya que después de la proyección del documental, se armó un grupo de discusión dentro del cual estuvieron los audiovisuales Antonio Amancha, Pedro Intriago, y Pepe Yépez, las periodistas Lucero Llanos y Andrea Cabrera, y los consumidores de documentales Julia Ravello y Pablo Serrano.

- **Cuestionario de apreciación**

Antes de realizar la presentación del primer corte del documental “Ser Ficción” se les entregó a los asistentes un cuestionario de apreciación que constaba de 4 pági-

nas y estaba dividido en 6 secciones que correspondían a los diferentes aspectos del documental que serían evaluados.

El cuestionario constaba de preguntas cerradas o estructuradas, y fue elaborado en función de la necesidad de conocer la apreciación de los espectadores frente al contenido informativo de nuestro documental.

Los participantes tuvieron opción a calificar entre Excelente, Bueno, Aceptable, y Deficiente varios aspectos de la pieza audiovisual como: contenido informativo, investigación, imagen y comunicación comercial, guión, post producción y tratamiento de la imagen.

Dentro de la categoría Contenido Informativo se consideraron los aspectos de:

- Información de los cosplayers
- Información sobre la práctica de cosplay en Guayaquil
- Presentación de datos obtenidos
- Síntesis de la información obtenida

Al final del cuestionario se realizaron 4 preguntas abiertas:

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



- ¿Qué sugerencias tiene?

Así los observadores pudieron anotar detalles más pormenorizados sobre las sugerencias que tenían acerca de posibles cambios en la pieza audiovisual.

Sin embargo, para poder tener una muestra más amplia decidimos poner el cuestionario en línea a través de la aplicación Google drive, y mediante links insertados las personas podrían ingresar al documental para posteriormente evaluarlo tal como se hizo en la presentación del primer corte, y recibimos la respuestas de 20 personas, entre investigadores, audiovisualistas y periodistas.

- **Grupo de discusión**

Al final se abrió un grupo de discusión a través del cual los profesionales compartieron opiniones, sugerencias e hicieron comentarios acerca de las fortalezas y debilidades de la pieza documental en general.

El grupo de discusión es una técnica cualitativa de análisis que sirve como herramienta para recolectar información.

Un grupo de discusión puede ser definido como una conversación cuidadosamente planeada, diseñada para obtener información de un área definida de interés, en un ambiente permisivo, no directivo. Se lleva a cabo con aproximadamente siete a diez personas, guiadas por un moderador experto. La discusión es relajada, confortable y a menudo satisfactoria para los participantes ya que exponen sus ideas y comentarios en común. Los miembros del grupo se influyen mutuamente, puesto que responden a las ideas y comentarios que surgen en la discusión. (Krueger, 1991: 24)

A través de la utilización de este método logramos, además de recopilar resultados, en lo que a opiniones y sugerencias respecta, comprender qué opiniones y qué sugerencias eran más importantes de tomar en cuenta para posteriormente realizar los cambios sugeridos.

## **8. Resultados de la evaluación**

### **➤ Encuesta de apreciación**

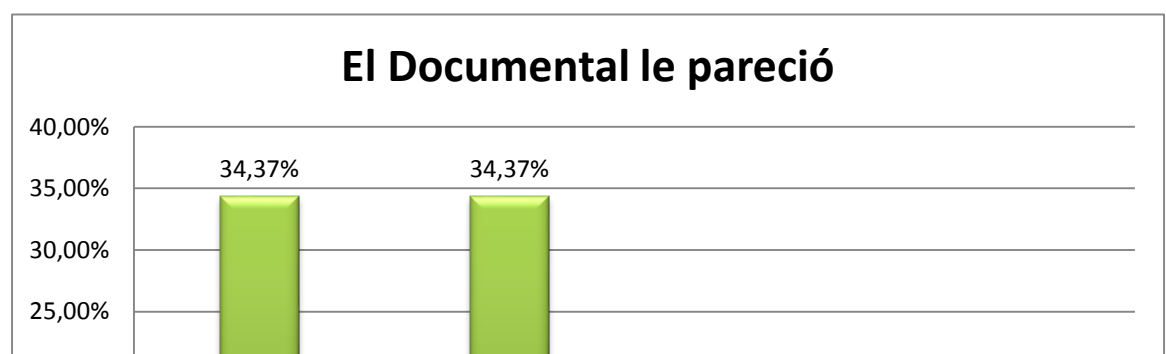
En este ítem se muestran los datos obtenidos a través de la encuesta de apreciación que fue respondida por expertos, entre ellos, periodistas, audiovisualistas e investigadores, y estudiantes.

Para poder realizar un análisis más claro se desarrolló una hoja de cálculo en Microsoft Excel para tabular los datos recogidos a través de la encuesta, y posteriormente analizarlos a través de cuadros y gráficas.

El tamaño de la muestra fue de 32 encuestados, un 62,5% respondió la encuesta a través de la plataforma Google Sheets, mientras el 37,5% de la muestra restante lo hizo durante el visionado del documental.

Nuestros encuestados fueron en un 46,87% audiovisualistas, 25% periodistas, 6,25% investigadores. y 21,87% de estudiantes de comunicación.

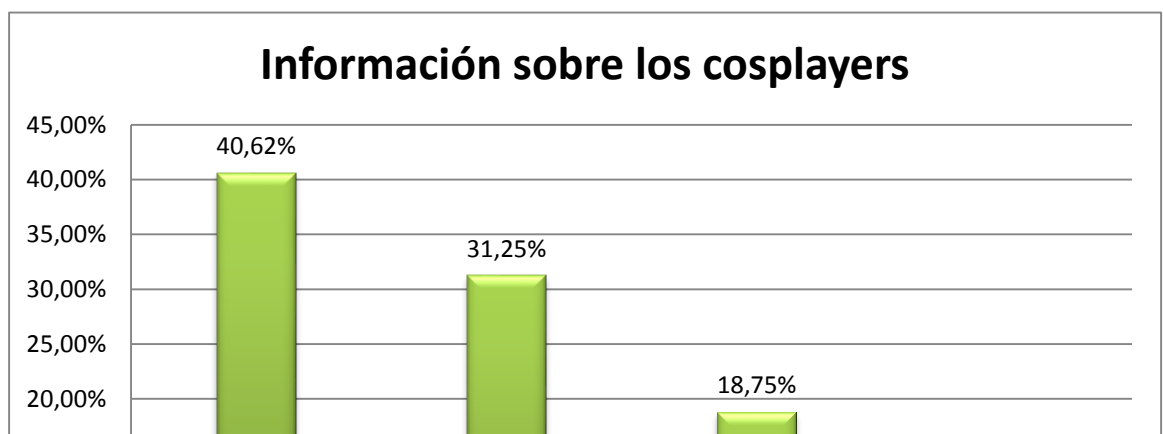
Antes de iniciar el cuestionario para conocer la apreciación de la muestra frente al contenido informativo del documental, se elaboró una pregunta acerca de que les pareció en general la pieza audiovisual, a lo que un 34,37% respondió que era un excelente documental, otro 34,37% cree que es aceptable, un 15,62% lo considera bueno, y al 15,62% le parece que es un documental deficiente.



### **Gráfico 1. Apreciación del contenido informativo del primer corte del documental “Ser Ficción”**

Fuente: Elaboración propia a partir de 32 cuestionarios de apreciación aplicados a expertos, audiovisualistas, periodistas y estudiantes de Redacción Creativa.

A continuación se procedió a preguntarles a los encuestados que les parecía la información acerca de los cosplayers presentada a través del documental, a lo que el 40,62% de los encuestados respondió que les parecía bueno, a un 31,25% le pareció aceptable, un 18,75% señaló que era deficiente, mientras un 9,3% la consideró excelente.

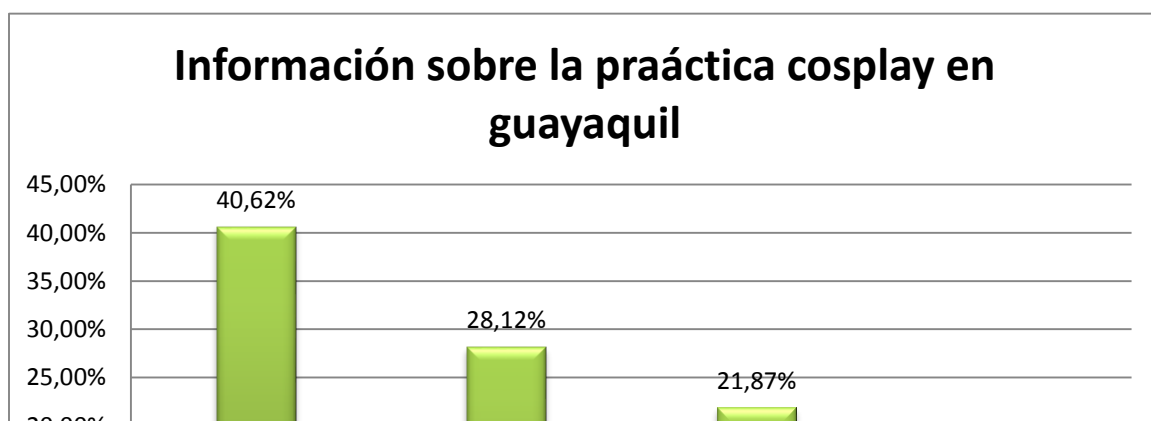


### **Gráfico 2. Apreciación del contenido informativo del primer corte del documental “Ser Ficción”**

Fuente: Elaboración propia a partir de 32 cuestionarios de apreciación aplicados a expertos, audiovisualistas, periodistas y estudiantes de Redacción Creativa.

Los encuestados además fueron consultados acerca de qué les pareció la información sobre la práctica de cosplay en Guayaquil que se presenta en la pieza audiovisual.

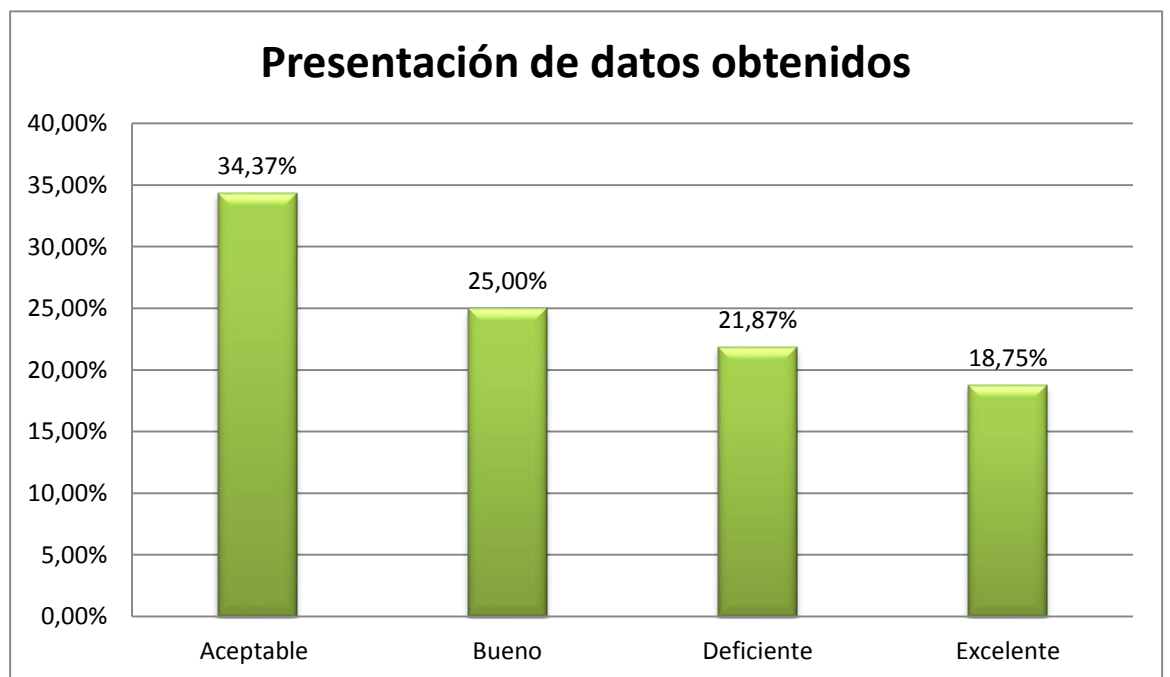
El 34% de los encuestados respondió que le parecía deficiente, un 40,62% contestó que la información presentada era aceptable, para otro 28,12% la información presentada fue buena, el 21,87% cree que fue deficiente, mientras a un 9,37% le parece que es excelente.



### Gráfico 3. Apreciación del contenido informativo del primer corte del documental “Ser Ficción”

Fuente: Elaboración propia a partir de 32 cuestionarios de apreciación aplicados a expertos, audiovisualistas, periodistas y estudiantes de Redacción Creativa.

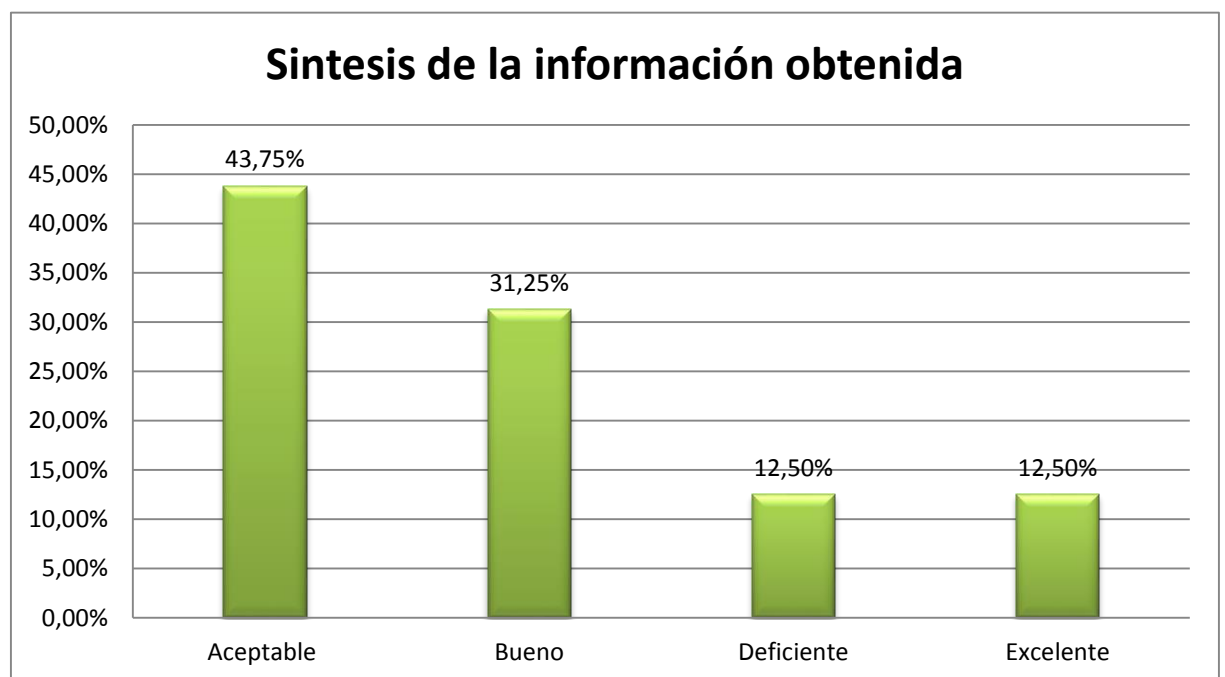
Asimismo se les consultó a los encuestados qué les parecía la forma en la que habían sido presentados en el documental los datos obtenidos durante la investigación a lo que el 34,37% respondió que le parecía aceptable, un 25% cree que fue bueno, un 21,87% considera que fue deficiente, y finalmente otro 18,75% cree que fue excelente.



#### Gráfico 4. Apreciación del contenido informativo del primer corte del documental “Ser Ficción”

Fuente: Elaboración propia a partir de 32 cuestionarios de apreciación aplicados a expertos, audiovisualistas, periodistas y estudiantes de Redacción Creativa.

Finalmente se preguntó a la muestra qué le pareció la manera en que fue sintetizada la información que se recogió durante la investigación previa a la realización del documental, frente a este ítem el 43,75% respondió que le parecía aceptable, un 31,25% la consideró buena, el 12,50% la consideró deficiente y solo un 12,50% contestó que le parecía excelente.



## **Fuente: Elaboración**

### **Gráfico 5. Apreciación del contenido informativo del primer corte del documental “Ser Ficción”**

Fuente: Elaboración propia a partir de 32 cuestionarios de apreciación aplicados a expertos, audiovisualistas, periodistas y estudiantes de Redacción Creativa.

En lo que respecta a las preguntas abiertas que también fueron parte del Cuestionario de Apreciación, las respuestas fueron variadas.

En la primera pregunta: ¿Qué es para usted un cosplayer después de ver el documental?, varias personas respondieron que era un aficionado al anime y al manga, o personas que se disfrazan de sus personajes favoritos, sin embargo también hubo quienes señalaron que realmente no les quedaba claro qué era un cosplayer, porque la información presentada es un poco confusa.

En la segunda pregunta: ¿Qué objetivo considera que tuvo el documental?, hubo una diversidad de respuestas, algunos encuestados respondieron que el objetivo principal del documental era mostrar lo que es el cosplay en Guayaquil, otros señalaron que el documental intentaba mostrar la importancia del evento Budokan



y algunos señalaban que no estaba esclarecido cuál era el objetivo de este documental.

En la tercera: ¿Qué fortalezas/debilidades tiene?, los encuestados indicaron que entre las principales fortalezas de la pieza audiovisual se ubican lo interesantes que pueden resultar los personajes, siempre y cuando logren desarrollarse bien, y que la línea gráfica va acorde al video; y como debilidades ubicaron que no hay un hilo conductor en la historia, que hace falta un poco más de contexto, y que el documental tiene deficiencias técnicas y estructurales

En la última pregunta: ¿Qué sugerencias tiene?, los encuestados señalaron que sería bueno que se utilicen subtítulos, porque hay partes de los diálogos que no logran escucharse, y que tratemos de mostrar por qué ellos realizan esta práctica y qué significado tiene en sus vidas.

➤ **Grupos de discusión**

Una vez que los asistentes a la presentación del primer corte de nuestro documental terminaron de llenar la encuesta de apreciación, se dio paso a un grupo de discusión, cuya moderadora fue María Belén Cedeño Blacio, uno de los miembros del grupo, ella se encargó de abrir el debate que comenzó con la opinión de una de la periodista Lucero Llanos, quien dio su opinión en lo que a contexto e información se refiere, ya que siente que el documental es un poco débil en esa parte.

Falta contextualizar, obviamente el que está un poco vinculado con el tema sabe lo que es el Budokan, sin embargo no estás diciendo cuantas convenciones hay en el año, cuánta gente aproximadamente hace cosplay, falta información, si es un documental no debería de saltarse esta parte de poner cifras y datos. (Llanos, grupo de discusión noviembre 2014).

Llanos además hizo referencia al incremento de convenciones que ha habido en los últimos meses, y recalcó que sería bueno que alguien lo diga en el documental.

Después de la intervención de Llanos, la periodista Andrea Cabrera opinó acerca de los personajes secundarios del documental, señalando que al estar tan ligados a los personajes principales no aportan mucho a la historia, sobre todo en cuanto a información de cosplay.

Entre las sugerencias de ambas periodistas también estuvo agregar claquetas para saber quiénes son cada una de los demás personajes que presenta el documental, para poder ubicar al lector.

Por su parte el documentalista Pepe Yépez indicó que como espectador, después de ver el documental se sentía muy confundido, porque no terminó de entender que es lo que nosotros queríamos comunicar con el documental.

Me aventuraría luego de una primera mirada a decir que falta un poquito profundizar en porqué estas personas hacen esto, porque queda como un poquito superficial, talvéz llego a esa conclusión porque no entendí mucho, quizás si esté ahí pero está confuso. Tengo la sensación de que se necesitaría que ellos digan ante la

cámara por qué hacen esto, qué es lo que los lleva a hacer esto. (Yépez, grupo de discusión noviembre 2014).

Yépez también recalcó que el hecho de que uno de los personajes realice Jiu Jitsu no aporta mucho a la línea narrativa de la historia, ya que en vez de contribuir puede resultar como un elemento más de distracción para el espectador.

Al igual que Yépez, el audiovisualista Pedro Intriago comentó que estaba un poco confundido con respecto a lo que el documental quiere contar.

Qué es lo que se cuenta, se cuenta sobre el cosplay, se cuenta sobre el cosplay en Guayaquil, se cuenta sobre ellos en relación al cosplay, me parece que en ese sentido me queda muy flojo, entonces me pierdo y me confundo sobre qué es lo que se está contando. (Intriago, entrevista 2014).

El documentalista Antonio Mancha comentó que en el transcurso del documental se cuentan demasiadas historias, sin embargo ninguna termina de concretarse, y más que contribuir con el documental lo que provocan es confusión en el espectador.

Dentro de la historia, de lo estructural, yo no veo esto del cosplay como parte de una cultura, como parte de un estilo vida, que hasta cierto punto yo entendía que era lo que ustedes querían reflejar. (Mancha, entrevista 2014).

Mancha hizo hincapié en que durante el documental no se muestra información sobre la práctica de cosplay en Guayaquil, que por ejemplo hacía falta un poco más de información acerca de las convenciones, porque es necesario que a través del documental metamos a los espectadores dentro de la historia.

Lucero Llanos opinó nuevamente, y dijo que se pudo haber explotado mucho más la parte visual de lo que es el cosplay en sí, haciendo especial insistencia en que deben mostrarse más convenciones.

## **9. Conclusiones de la evaluación y recomendaciones**

Finalmente llegamos a la conclusión de que en lo relacionado al contenido informativo los espectadores necesitan que el documental tenga más información, sobre todo en lo que a la práctica del cosplay respecta, ya que tanto los encuestados como los miembros del grupo de discusión coinciden en su mayoría en que se necesita más contexto.

Como grupo se tomó la decisión de que al inicio del documental se explique la historia del cosplay mediante una voz en off, para que así se respondan todas las dudas de los espectadores, por ejemplo, cómo surgió el cosplay, cómo llegó a Ecuador, y específicamente a Guayaquil.

Por otra parte también se editarán las entrevistas realizadas a los personajes, quitando algunas escenas, diálogos, y entrevistas que no aportan al desarrollo de la historia, y agregando otros para que logren entenderse ciertas cosas que como nos señalaban, podían ser distractores o confundían al espectador.

Así mismo se tratará de encontrar entrevistas que den cuenta de por qué ellos han escogido hacer parte de su vida esta actividad, qué los motiva a hacerlo, y a la par se agregarán imágenes que le den color al documental.

Con estas decisiones tomadas, el grupo espera que la idea del documental logre ser transmitida, y que al espectador no le quede ningún tipo de duda.

## **10. Reflexión personal**

La realización del documental “Ser Ficción” ha sido un reto y a la vez una gran experiencia, pues me permitió involucrarme más en la parte audiovisual, y me invitó a explorar nuevos campos de la comunicación, ya que además de descubrir lo que para mí es una nueva forma de hacer documentales, me permitió compartir con los cosplayers, y abordar la comunicación desde una nueva arista.

La experiencia que viví siendo parte de este proyecto fue enriquecedora, pues tuve la oportunidad de trabajar con cuatro compañeros con un modo de trabajar distinto, que son muy buenos en su área, y aunque en principio sentí que como periodista mi participación sería casi nula ya que el tipo de documental que decidimos hacer, no respondía a los tipos de piezas audiovisuales que yo había realizado antes, o las que estaba acostumbrada a consumir; poco después me di cuenta



que mis conocimientos en periodismo de investigación serían claves para la realización de este proyecto, aunque de una manera distinta, servirían a la hora de la selección de personajes ya que ahí una entrevista estructurada sería clave.

Finalmente siendo honesta me hubiera gustado que se cumpla la motivación por la que decidí ser parte de este proyecto, que para mí era darles a conocer a los consumidores de documentales, a los jóvenes, al mundo, a través de esta pieza audiovisual lo que es el cosplay en Guayaquil, y cómo son las convenciones en esta ciudad, quizás si la investigación hubiera estado más enfocada en ello mi aporte como periodista podría haber sido mayor.

## **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 Lúmen
- 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](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.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Hurtado, I. T. J (1998) *Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio*. Valencia: Universidad de Carabobo.
- Krueger, R. A. (1991). *El grupo de discusión: guía práctica para la investigación aplicada*. Ediciones Pirámide.
- Muñoz, T. G. (2003). El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación. *Espanha: Almenjandrelo*. Acedido em <http://personal.telefonica.terra.es/web/medellinbadajoz/sociologia/ElCuestionario.pdf>.
- Uribe, S. C., Zapata, A. P., & Gómez, B. R. Investigación evaluativa.

# ANEXOS

Listado de las personas que recibieron la evaluación del documental

<b>Nombre</b>	<b>Profesión</b>
Eduardo Muñoz	Profesor
Carlos Tutivén	Profesor
Óscar Arias	Multimedia
Andrea Salas	Productora en Teleamazonas
Andrea Cabrera	Periodista
Verónica Baquerizo	Tiene un programa de radio
Adrian Peñaherrera	Ilustrador
Javier Fuentes	Camarógrafo y fotógrafo
Arturo Varas	Periodista

Kléber Castro	Periodista
Melissa Sánchez	Periodista
Rubén Montoya	Periodista
Óscar Pineda	Periodista
Diana Holguín	Periodista
Jessica Zambrano	Periodista
Kristel Freire	Periodista
Rubén Aroca	Sociólogo
Roxana Toral	Periodista
Lucero Llanos	Periodista
Marcelo Martínez	Sociólogo
María Cristhina Andrade	Periodista especializada en documentales
Daniela Mejía	Periodista
Karla Naranjo	Periodista
Paola Ulloa	Periodista
Karina Acosta	Fotógrafa
Nathalie Zevallos	Productora en CD7
William Orellana	Fotógrafo
Lilibeth Coloma	Fotógrafa y redacción creativa
Blanca Moncada	Periodista
Cristhian Freire	Publicista
Miguel Villamil	Ingeniero en Marketing
Fernando Valle	Ciencias Políticas
Shirley Balladares	Fotógrafa
Karla López	Multimedia
Simonée Feraud	Multimedia
Cristhian Barragán	Fotógrafo
Marcia Navia	Multimedia
Brisa Gutiérrez	Redacción
Óscar Pozo	Multimedia
Joseph Ramsey	Multimedia
Noris Arroyave	Periodista
Carolina Druet	Periodista
Juan Sebastián Iturralde	Periodista
Karla Ordeñana	Periodista
Diana Varas	Documentalista
Fernanda Varas	Periodista
Fernando Fraschini	Director Aprendamos
Isabela Ponce	Periodista

Jonathan Lucero	Ciencias Sociales
Lucio Heller	Director Aprendamos
Naomi Núñez	Ciencias Sociales
Pedro Intriago	Documentalista
José Yépez	Documentalista
Ernesto Yitux	Productor de TV
Fabián Darío	Ciencias Sociales
Ángela Herrera	Productora Aprendamos
Félix Chong	Audiovisualista
Diego Mansur	Audiovisualista
Jorge Cucalón	Audiovisualista
Salvatore Fonseca	Audiovisualista
Daniel Vinueza	Audiovisualista
Juan Sebastián Mosquera	Audiovisualista
Augusto Calderón	Audiovisualista
Luis Eduardo Albán	Audiovisualista
Analía Bermeo	Audiovisualista
Denisse Andrade	Audiovisualista
Xavier Zurita	Audiovisualista
Solange Romo	Comunicación
José Luis Cornejo	Audiovisualista

### **Transcripción Grupo de Discusión:**

**María Belén Cedeño:** Aquí pueden emitir sus comentarios entorno al guión, a la imagen, a la investigación del proyecto en sí.

**Lucero Llanos:** Comenzamos por el lado periodístico, en el que falta contextualizar un poquito, el Budokan es conocido, por el que está vinculado al tema del animé sabe. Pero por ejemplo no estás diciendo cuantas convenciones hay en el



año, cuanta gente aproximadamente hay que hace Cosplay, de que edades, o sea un poquito más de información, cifras, datos, estadísticas, ahorita hay prmás eventos en la Plaza Colón, creo que son cada semana, sería bueno que alguien lo diga, o alguien que tenga un poco de peso, como un organizadores.

**Andrea Cabrera:** Claro, una de las preguntas era la calidad de los personajes secundarios están demasiado ligados al protagonista, por eso no aportan mucho, de hecho casi no hablan. En esa parte si hace falta un personaje de afuera que no te despegue del objetivo porque está bien que se hayan centrado en dos personajes y en un mismo evento porque eso limita el documental, pero no te aportan esos personajes al cosplay y de que se trata.

**Lucero Llanos:** El cosplay en Guayaquil tiene fuentes como Melvin Hoyos, que de cualquier Manera él como es del Municipio de Guayaquil si está metido bastante en temas de animación, cosplay y te podría ayudar un poco.

También están los chicos del Cómico Club de Guayaquil porque saben bastante del tema. Otra cosita que deberían hacer es decir quiénes son las costureras, decir el nombre y que hace allí. Ya identificamos a los dos Cosplayers principales que son Panchana y la otra chica, y los demás cosplayers, pero faltan las otras fuentes deben poner el nombre, quienes son, a que se dedican y cómo interactúan con esto.

**María Belén Cedeño:** Pedimos su opinión ahora a los audiovisualistas sobre el guión y la imagen.

**Pepe Yopez:** Yo no quisiera entrar en detalles, sino como simple espectador debo decir que me siento muy confundido con lo que vi, porque no termino de entender

que es realmente lo que se quiere decir con este documental, me aventuraría luego de una primera mirada a decir que falta un poquito profundizar en porqué estas personas hacen esto, porque queda como un poquito superficial, tal vez llego a esa conclusión porque no entendí mucho, quizás si esté ahí pero está confuso. Tengo la sensación de que se necesitaría que ellos digan ante la cámara por qué hacen esto, qué es lo que los lleva a hacer esto, no es una tarde de diversión, como algo así dice la chica, yo creo que es más, o no es más; y por ejemplo una pregunta les hago Porque Panchana que practica Cosplay y también JiuJitsu, qué tiene que ver eso en la película, por qué ustedes le dan ese espacio a esa otra actividad, porque al menos a mí me resulta un elemento más para confundirme.

**Pedro Intriago:** Yo no sé muy bien si haya que contextualizar la temática, me pasa algo parecido a Pepe, me confunde, y yo no sé qué es lo que me están contando. cuenta sobre el Cosplay, o sobre el Cosplay en Guayaquil, o se cuenta sobre ellos y el Cosplay que hacen. Me parece que en ese sentido todo me queda muy flojo, eso me hace perder el hilo sobre qué es lo que se está contando.

Qué es lo que se cuenta, se cuenta sobre el cosplay, se cuenta sobre el cosplay en Guayaquil, se cuenta sobre ellos en relación al cosplay, me parece que en ese sentido me queda muy flojo, entonces me pierdo y me confundo sobre qué es lo que se está contando; y obviamente eso conlleva a que no haya algo que fundamentalmente debe haber en un documental que es sobre el personaje, entonces no hay una construcción del personaje.

Yo a pesar de haber visto el documental, no puedo decir quién es Panchana y quién es la chica, no puedo decir con exactitud quienes son ellos.

Algo que me parece un poco caótico al momento de contar la historia es el audio, eso hay que arreglarlo porque no se entienden muchas cosas.

**Antonio Amancha:** Definitivamente es bastante confuso, me parece que hay demasiadas historias abiertas que no terminan en nada y reiterando lo que han dicho mis colegas, se habla de temas irrelevantes como el Jiu-jitsu y otras historias que están ahí, y más que contribuir con la construcción de personajes en sí, contribuye a que estemos naufragando realmente.

Al final puedo decir a parte de los personajes no me parecieron demasiado interesantes, pero no estoy seguro si eso tiene que ver en sí con los personajes como tal o que de alguna forma la historia contribuya a que al perderse los personajes no nos generen ningún interés o empatía, en lo personal.

Entonces yo también que dentro de la parte de la historia, de lo estructural, yo no veo esto del cosplay como parte de una cultura, como parte de un estilo vida, que hasta cierto punto yo entendía que era lo que ustedes querían reflejar, eso yo no lo veo reflejado, yo lo que veo reflejado es un joven que se quiere disfrazar de su personaje favorito para divertirse y sobre la otra chica no tengo claro que es de ella, no sé que hace, solo veo que se pone unas pelucas con la niña, entonces esos personajes como tales no me dicen nada sobre la cultura del Cosplay que era parte

de la intención de la historia, y mucho menos hablan del cultura del Cosplay en Guayaquil, yo no he aprendido sobre la cultura del Cosplay aquí.

Me parece que hacen faltan otras voces que complementen esto, y como alguno del grupo de periodistas decía también deberían poner información sobre las convenciones, hace falta que nos metan en la historia y sobretodo trabajar mucho en los personajes porque se los dejan de lado y hay personajes que terminan aburriendo y no nos conectan con la historia y eso es grave.

Más allá de los aspectos técnicos, que no es que no sean importantes, pero se los puede corregir con más facilidad que con una falla de su estructura e historia.

**Andrea Cabrera:** Creo que deberían volver a explicar quién es la voz de Goku, y porque eligieron ese evento. Hacen una toma muy corta y no se ve quién es el, si deberían presentar más sobre él, eso ayudaría a entender ese evento.

Algo que hace perder la atención de su documental es lo del JiuJitsu. Tengo la impresión que han tratado de enfocarse en la vida de estas dos personas, pero me parece que es un detalle que no aporta al documental de la cultural del Cosplay, deberían encontrar algo que contextualice más la cultura del Cosplay.

**Lucero Llanos:** Por ejemplo una cosa que si concuerdo con mis compañeros audiovisuales es que lo del JiuJitsu me pierde un poco la atención con la del cosplay, tengo la impresión que han intentado documentar la vida de estas dos personas, pero es un detalle que no aporta a proyectar la cultura Cosplay.

