



**Universidad  
Israel**

## **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

### **ESCUELA DE POSGRADOS “ESPOG”**

#### **MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL DISEÑO**

*Resolución: RPC-SO-21-No. 449-2020*

#### **PROYECTO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE MAGISTER**

<b>Título del proyecto:</b>
Estrategias de diseño narrativo para documentar la comunidad cosplay en quito: Discriminación y Colaboración
<b>Línea de Investigación:</b>
Condicionamientos socioculturales de la práctica y Gestión del Diseño e Innovación tecnológica
<b>Campo amplio de conocimiento:</b>
Artes y Humanidades
<b>Autor/a:</b>
Byron Ricardo Rodríguez Parra
<b>Tutor Técnico:</b>
Mg. José Vergelin
<b>Tutor Metodológico:</b>
Ph.D. Yolvy Quintero

**Quito – Ecuador**

**2025**

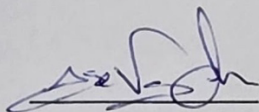
## APROBACIÓN DEL TUTOR



Yo, Mg. José Alejandro Vergelin Almeida con C.I: 1709834483 en mi calidad de Tutor del proyecto de investigación titulado: Estrategias de Diseño Narrativo para Documentar la Comunidad Cosplay en Quito: Discriminación y Colaboración.

Elaborado por: Byron Ricardo Rodríguez Parra, de C.I: 1719053900, estudiante de la Maestría: Gestión del Diseño, de la **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL (UISRAEL)**, como parte de los requisitos sustanciales con fines de obtener el Título de Magister, me permito declarar que luego de haber orientado, analizado y revisado el trabajo de titulación, lo apruebo en todas sus partes.

Quito D.M., Viernes 07 de marzo de 2025



**Firma**

## DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE



Quito D.M Viernes 07 de marzo de 2025

Yo, Byron Ricardo Rodríguez Parra con C.I: 1719053900, autor/a del proyecto de titulación denominado: Estrategias de Diseño Narrativo para Documentar la Comunidad Cosplay en Quito: Discriminación y Colaboración. Previo a la obtención del título de Magister en Gestión del Diseño.

Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar el respectivo trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

1. Manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Tecnológica Israel los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor@ del trabajo de titulación, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital como parte del acervo bibliográfico de la Universidad Tecnológica Israel.
2. Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de prosperidad intelectual vigentes.

Quito D.M Viernes 07 de marzo de 2025

  
Firma

## Tabla de contenidos

APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL ESTUDIANTE .....	iii
<b>INFORMACIÓN GENERAL .....</b>	<b>1</b>
Contextualización del tema .....	1
Problema de investigación.....	2
Objetivo general .....	3
Objetivos específicos .....	3
Vinculación con la sociedad y beneficios directos .....	3
<b>CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO .....</b>	<b>4</b>
1.1 Contextualización general del estado de arte .....	4
1.2 Proceso investigativo metodológico.....	8
1.3 Análisis de resultados .....	10
<b>CAPÍTULO II: PROPUESTA.....</b>	<b>13</b>
2.1 Fundamentos teóricos aplicados .....	13
2.2 Descripción de propuesta .....	16
2.3 Validación de la propuesta .....	27
2.4 Matriz de articulación de la propuesta.....	29
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>30</b>
<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>31</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>32</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>34</b>

## Índice de figuras

ILUSTRACIÓN 1: TAMAÑO DE UNIVERSO VS MUESTRA INTENCIONAL .....	9
ILUSTRACIÓN 2: FORMULARIO WEB .....	10
ILUSTRACIÓN 3: AFICHE DOCUMENTAL .....	14
ILUSTRACIÓN 4: MODELO DESIGN THINKING .....	15
ILUSTRACIÓN 5: ORGANIZADOR VISUAL .....	18
ILUSTRACIÓN 6: PROCESO DE SELECCIÓN .....	19
ILUSTRACIÓN 7: FICHA DESCRIPTIVA DEL PROTAGONISTA .....	20
ILUSTRACIÓN 8: PLAN DE RODAJE .....	21
ILUSTRACIÓN 9: GUIÓN VISUAL .....	23
ILUSTRACIÓN 10: PALETA DE COLOR .....	23
ILUSTRACIÓN 11: PLANOS DE TOMAS .....	24
ILUSTRACIÓN 12: GESTIÓN Y DIRECCIÓN .....	25
ILUSTRACIÓN 13: ROADMAP DEL CORTOMETRAJE DOCUMENTAL .....	26
ILUSTRACIÓN 14: MATRIZ DE EVALUACIÓN .....	29
ILUSTRACIÓN 15: MATRIZ DE ARTICULACIÓN DE LA PROPUESTA .....	30

## INFORMACIÓN GENERAL

### Contextualización del tema

El COSPLAY, en sus siglas en japonés (コスプレ), que se deriva de las palabras “custome” que significa en español disfraz y “play” que su significado en español es juego, uniendo estos dos términos se forma el custome play actuar con disfraz, de igual manera el COSPLAY se denomina en la cultura COSPLAYER en la cual estaremos topando la investigación, antes de todo debemos contextualizar su inicio su historia que nace en Japón alrededor de la década de 1970 en un evento principal de ComicMarket que se lleva a cabo cada año en ODAIBA (TOKIO), es ahí donde los aficionados lucen todos los personajes que les gusta de las series de mangas animés y juegos de video, este estilo no requiere solo de vestirse como un personaje, conlleva mucho más trabajo, análisis detallado de cada personaje que se representa desde su apariencia hasta llegar a lo más profundo de sus personalidades.

En la actualidad esta cultura ha ido creciendo cada vez más, ya es común ver cosplayers en cualquier evento de esta temática, este movimiento se ha convertido en su forma de ser y es una muy buena figura de dar sus respetos hacia los comic, mangas o videojuegos favoritos, por citar un ejemplo a nivel internacional muy cercano es el de Perú ganando territorio y popularidad dando gracias a los comics y la más reciente como lo es One Piece.

El mundo del cosplay se vive como una subcultura en la que las personas afines a esta afición son los participantes, el cosplay es definirlo como personas que se disfrazan y hacen suyo a los personajes de diferentes ámbitos como lo son el anime, el manga, los videojuegos y otras muchas culturas más populares.

Esto no es solamente una manera de entretener que contiene un puesto cultural muy significativo, un ejemplo en Japón existe locales de comida y bares en las cuales se aprovecha para que los meseros cuenten con su cosplay para atender los clientes.

Pero a todo esto, nos preguntamos ¿qué es un cosplayers?. Es un aficionado, amante a la interpretación, caracterización disfrazada de un personaje de su ámbito favorito, formar parte de esta comunidad es un compromiso muy alto, ya que es una inversión significativa de dedicarle horas y efectivo para la elaboración de los disfraces, accesorios y estudio minucioso de la caracterización del personaje, desde sus movimientos, su expresión corporal.

Existe mucho concursos muy tradicionales o habituales sobre el tema de la convención anime en varios países, otorgando puntajes al disfraz en conjunto con la mejor interpretación de este,

existen muchos concursos a nivel internacional de renombre como los son la Comic Con Intenational en San Diego, EE. UU. en Tokio el GameShow, el BlizzCon que se lo lleva a cabo en Anaheim EE. UU. en Japón también se realiza el World Cosplay Summit – Nagoya y muchos eventos alrededor del mundo.

Lo más hermoso de esta cultura es que son muy inclusivos y variados sin importar el año que nacieron o su genero, esto nos menciona que cualquier persona puede llegar a ser un cosplay, aunque no debemos juzgarlos ya que atrás de cada persona existe una historia un nivel grado de profesionalidad y emociones latentes de cada cosplay. (Malpartida, 2024)

En Ecuador, la cultura cosplay ha ganado mucho protagonismo creando sin duda alguna una comunidad llena de unión, una comunidad vibrante y muy activa en todos los espacios que tienen la posibilidad de permaneces presentes.

En Ecuador existe varios eventos de la cultura, uno de ellos es la Comic Con que se lleva a cabo 8 años consecutivos en Guayaquil, sobre el Centro de convenciones reuniendo a varios amantes del Cosplay aprovechando para exhibir sus trajes, accesorios y representaciones inspirados en sus personajes favoritos, como es el ejemplo de Belén Navia que acompañó en esta gala como LUX del videojuego de League of Legends, ella contó que “El personaje que representa le gusta mucho, que tiene un diseño que le gustó mucho, para lograr el personaje se demora sobre una hora y treinta minutos” Belén Navia, 26 años – diseñadora gráfica. (El Universo, 2022)

Sin olvidarnos que los cosplayers en la actualidad en Quito - Ecuador tienen como reto enfrenar su doble realidad, mientras que dentro de los grupos activos o más llamados dentro de la comunidad se fomenta el respeto, colaboración, empatía y apoyo, pero por otro lado dentro de la sociedad enfrenan discriminación por adoptar y celebrar tradiciones culturales extranjeras.

### **Problema de investigación**

En la comunidad de Quito el cosplay son grupos conformados como microcosmos donde es muy valorado la creatividad y la cooperación fomentada en todos los miembros activos de esta comunidad, pero también enfrenan desafíos enormes o significativos ya que se tiene con una percepción negativa dentro de la sociedad ecuatoriana.

Esta perspectiva negativa se refleja en forma de discriminación y críticas hacia los cosplayers por adoptar este tipo de tradiciones y elementos culturales que nos son propios de nuestra cultura de nuestro país de origen.

¿Cómo transmitir la pasión y los desafíos de los amantes del cosplay mediante un cortometraje que capture su esencia, su sentimiento y su vida cotidiana dentro de esta cultura?

### **Objetivo general**

Crear un cortometraje documental que analice la dinámica de discriminación y colaboración dentro de la comunidad de cosplay evidenciando la vida cotidiana de las personas amantes del cosplay en Quito.

### **Objetivos específicos**

1. Contextualizar los fundamentos teóricos sobre el cosplay en Ecuador.
2. Diagnosticar las formas de discriminación que enfrentamos los cosplayers en Ecuador.
3. Elaborar un cortometraje documental que analice la dinámica de discriminación y colaboración dentro de la comunidad cosplay
4. Valorar a través de criterio de especialistas el cortometraje.

### **Vinculación con la sociedad y beneficiarios directos:**

El cortometraje documental será una ventana del día a día de los cosplayers en Quito, brindando un espacio para que los integrantes de la comunidad compartan sus anécdotas, desafíos y triunfos. A través del testimonio, tomas de eventos podremos evidenciar su creatividad en sus representaciones de personajes.

Al presentar estos temas en un formato audiovisual que nos transmita ese dinamismo que busca el proyecto que es el sensibilizar al público general sobre el impacto artístico del cosplay, también lograr generar un diálogo en torno a la aceptación y respeto sobre estas expresiones culturales, así mismo, el documental nos ayudará como un apoyo significativo para la investigación académica, brindando una perspectiva detallada sobre el cosplay sus dinámicas y retos que afrontan.

Este proyecto no solo documentará sus expresiones artísticas, sino que también visualizará cómo es el sentir de estas personas dentro de la comunidad enfrentan estos prejuicios y fortalezcan su presencia en el ámbito cultural. Con ello, se espera no solo evidenciar los desafíos y travas, sino también inspirar una mayor aceptación, comprensión y reconocimiento a su entrega por la pasión que sienten.

## **CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

### **1.1. Contextualización general del estado del arte**

#### **Definición de Subcultura**

Una subcultura son conjuntos organizados de creencias, también puede ser de actitudes, conductas que comparten grupos y llegan a distinguirse del resto de la sociedad conocida como tradicional que viene a ser una cultura dominante.

Las subculturas son alimentadas son personas que cuentan con un sentido de identidad y pertenencia en conjunto esto puede ser en parte o temas de política, filosóficos étnicos de religión como también de la parte de gustos de consumo aquí tenemos un modelo muy particular son los OTAKUS estos giran en torno a todo el mundo de las caricaturas japoneses esto va muy ligado también al cosplay subculturas que les apasionan el mundo tecnológico y compartir su tiempo en línea.

Estas subculturas tienen mucha semejanza a las también llamadas Tribus urbanas, pero debemos tener en cuenta que para lograr que las tribus urbanas lleguen a considerar una subcultura deben contar con una presencia significativa en la sociedad, la diferencia entre estas dos son que la subcultura perdura en el tiempo y las tribus urbanas son momentáneas por temporalidad de edad de los jóvenes. (Concepto, 2022)

La terminología de subcultura describe a un grupo de personas con un mismo gusto que se diferencia del grupo principal de la cultura. Los integrantes de una subcultura pueden unirse por algunas razones, incluyendo el compartir una estética similar del mismo gusto, intereses por bandas o grupos musicales. Estas características comunes ayudan a definir y fortalecer la identidad del grupo en la cuales van a contar con el apoyo de las personas afines. Las subculturas no siempre se oponen de manera radical a la cultura principal, aunque existen grupos que incluyen posturas mucho más extremas en contra de la cultura principal. La distinción clave entre los integrantes de una subcultura y aquellos que simplemente comparten ciertos gustos radica en los símbolos y la estética que adoptan. Esta identidad visual y simbólica hace que los miembros de una subcultura sean fácilmente reconocibles y se diferencien claramente del resto de la sociedad. (Economipedia, 2021)

#### **Que es el cosplay**

El mundo del cosplay dio inicio originalmente como acto de moda dentro de la cultura japonesa con los dibujos animados manga, llevándolos a experimentar una notable expansión a lo largo del tiempo contando cada año con muchas más personas afines a este mundo. A pesar de su aparición no hace muchos años atrás, el cosplay se ha establecido como uno de los principales atractivos en eventos y ferias dedicadas a los videojuegos, animes y comics. Existen varios eventos de renombre como lo son: la Comic Con Intenational en San Diego, EE. UU. en Tokio el GameShow, el BlizzCon que se lo lleva a cabo en Anaheim EE. UU. en Japón también se realiza el World Cosplay Summit – Nagoya y muchos eventos alrededor del mundo. El crecimiento anual de popularidad y la presencia en eventos clave indican la consolidación del cosplay no solo como una moda pasajera, sino como un componente integral de la subcultura de entretenimiento contemporánea, reflejando la diversificación y globalización de las influencias culturales en el ámbito del ocio y la creatividad. (ifema.es, 2021)

### **Historia y Evolución del Cosplay**

El fenómeno del mundo del cosplay tiene sus raíces a partir del año 1939 durante la primera "World Science Fiction Convention" (Worldcon), donde el joven con nombre Forrest J. Ackerman, de 22 años, y la señorita Myrtle L. Douglas asistieron disfrazados de sus personajes favoritas de la película "Things to Come". En ese año el evento causó tal impacto que, al año siguiente, más de una docena de personas amantes del cosplay acudieron con sus propios disfraces uno más elaborado que otros. Durante algunos años, esta práctica era solo desarrollada en Norteamérica, sin embargo, en el evento de la Worldcon de 1984, un reportero de origen japonés Nobuyuki Takahashi se dio cuenta que los asistentes llevaban camisetas alusivas a personajes de cómics, mangas. Inspirado y maravillado por esa observación de los asistentes, Takahashi promovió la idea de llevarlo a en Japón, y tomo como nombre "cosplay", una contracción de las palabras inglesas "costume" (disfraz) y "play" (interpretación). El mundo de cosplay ganó rápidamente una enorme popularidad en Japón, con sus primeras apariciones en la Comic Market (Comiket), donde los atuendos de los asistentes se inspiraban y daban lo mejor de sí en cada disfraz. A mediados de los años 90, el anime y el manga comenzaron a introducirse en Estados Unidos, esto llevo contar con una enorme popularidad del cosplay japonés a nivel global. Este fenómeno permitió que los cosplay de personajes ya existentes se convirtieran en una tendencia alrededor del mundo. Actualmente, el cosplay es una actividad reconocida internacionalmente, con numerosos eventos y concursos dedicados a esta práctica. Algunos de los eventos más destacados incluyen: -El Salón Internacional en España sobre el Comic. Salón de Manganime de Alarcón en el país antes mencionado. - World Cosplay Summit que se lo lleva en Japón. El evento de Yamato Cosplay Cup que se celebra año a año en Brasil y

otros eventos antes mencionados. Estos eventos no solo celebran el arte del cosplay, sino que también fomentan una comunidad global apasionada por la interpretación y la creatividad en la cultura popular y el apoyo mutuo entre participantes de esta subcultura que cada año va tomando más fuerza es algo muy emocionante ver ahora que familias completas compartes esta pasión desde los más pequeños de la casa hasta las cabezas de hogar. (CosplayMode, 2018)

### **El Cosplay en el Contexto Ecuatoriano**

El fenómeno del cosplay en Ecuador está en sus inicios de formación y desarrollo, según Estefanía Valdivieso, una azafata de profesión y amante del cosplay. Ella destaca que al país le falta mucho en términos de actuación, calidad de los trajes y escenarios para competir a nivel mundial. A pesar de estas limitaciones, se ha logrado acumular experiencias significativas tanto dentro como fuera de Ecuador. En 2014, una chica ecuatoriana representó a Ecuador en el concurso de BlizzCon, un prestigioso y magnífico evento de videojuegos en Estados Unidos que se desarrolla año tras año contando con un evento de reputación enorme. Contar con la presencia de una representante de Ecuador y haber logrado participar en BlizzCon fue un sueño hecho realidad. BlizzCon es organizado por Blizzard, una empresa con una rica historia en el mundo de los videojuegos. Resaltando el cosplay es una forma importante de expresión para los jóvenes. Sin embargo, el desconocimiento sobre el cosplay entre los quiteños ha llevado a que los practicantes enfrenten discriminación y burla. El cosplay llegó a Quito en 1999 a través del evento Expo Comic, organizado por el Club Ichiban. Este evento se celebra anualmente en agosto y para este año será su edición número 25 presentes en Ecuador este evento tiene como principal función el incrementar la comunidad cosplay. (Infinito Digital, 2023)

### **Teoría de la Discriminación**

La Real Academia Española en el año del 2013 nos menciona que la discriminación es la acción y efecto de discriminar, y discriminar entenderlo como brindar un trato inferior o menospreciar a una persona por diferentes motivos como pueden ser: políticos, religiosos, raciales, culturas, creencias entre algunos. En el ámbito económico, Cooter (1994) describe la discriminación como una categoría de personas mediante su rasgo y no por su productividad. Aigner y Cain (1977) argumentan que la discriminación es inevitable, produciéndose cuando personas con igualdad productividad media reciben diferentes salarios promedio. Este estudio se motiva por las implicaciones económicas de la discriminación. (Analitika, 2013)

### **Definición y Tipos de Discriminación**

La discriminación nos menciona que es otorgamiento de forma no equitativa con un trato desigual a la de otra persona. Vemos que otros países nos pueden servir como ejemplo, el país de Suecia dicho país mantiene políticas en contra de la discriminación en la misma menciona que se prohíbe la discriminación en todas sus formas. Pero esto también nos lleva a un punto de vista legal, no todo trato injusto es considerado discriminatorio son puntos que se los debe investigar de una manera muy profunda para lograr detectar si ocurre o no la discriminación.

Se puede detectar un incidente como discriminatorio cuando se presenten cuatro condiciones específicas; 1) Ofensa o prejuicio 2) Causales de discriminación 3) Detectar el tipo de discriminación 4) Ámbito o áreas donde ocurre el incidente.

Los tipo de discriminación de una ofensa o prejuicio conlleva a un trato perjudicial que trae como consecuencias el malestar de la persona, se debe tener en cuenta que para que se considere discriminatorio la actos como: La prohibición por razón de su sexo esto también es identidad o expresión de género, por su etnia o pertenencia étnica esto hace noción a la referencia del origen o nacionalidad, como también por su apariencia de piel, por su religión o creencia esto se refiere a aquellas convicciones que las personas adoptan por citar algunos el budismo, el ateísmo aquí ingresa el tema político o filosófico. (Diskriminerings Ombudsmannen, 2021)

### **Impacto en la Percepción Social de los Cosplayers**

No es hace mucho tiempo atrás que el reconocimiento social de la comunidad otaku comienza a ser presenta cada día, esto se lleva a cabo por una seria de factores que nos introducen en un viaje y una puesta en el valor colectivo de hobbies o intereses que comparten y son comunes con otras personas con el gusto de hace años atrás por los adultos en el mundo occidental como lo es a fines de los años ochenta que llega varias series que emiten su contenido que nos familiariza a muchas personas como lo son South Park, Futurama, Padre de familia, los Simpson impregnando con fuerza los demás productos audiovisuales japonés, es por ello que el universo del manga y el anime comienza a contar con un reconocimiento social y el crecimiento de los eventos que dan vida y espacio a esta subcultura presente cada día más. (Aragón, 2012)

### **Dinámicas de Colaboración en Comunidades cosplay**

Dentro de la comunidad del cosplay, observamos que es una actividad y entretenimiento no solo permite la expresión de cada personal, sino que también tiene la gran oportunidad de fomenta una comunidad unida, respetuosa, talentosa y colaborativa. Los apasionados de este mundo nos cuentan el nivel de impacto que se tiene con el apoyo mutuo que prevalece en los

eventos de cosplay, es muy valioso observar que hasta existen personas que sin ningún interés de por medio ayudan en ver los detalles a personas del mundo cosplay aun así no la conozcan brindan su apoyo por qué saben la necesidad de contar con el apoyo otras personas, donde se intercambian conocimientos y técnicas. Además, cuentan con una energía positiva que contagian a los seguidores y por esta razón motivan a otros a seguir sus intereses y expresarse creativamente a través del cosplay en reflejar el talento con sus series, animes más afines de cada uno. Los espacios que experimentan son de valiosa ayuda para potenciar sus habilidades y el compromiso dentro de la comunidad cosplayers. Cada confección o vestimenta es una manifestación única de arte, evidenciando el empeño, el tiempo y la inventiva de estos dedicados amantes del mundo cosplay. (Medium, 2023)

## **1.2. Proceso investigativo metodológico**

### **Exploración Cuantitativa en la Comunidad de Cosplay en Ecuador.**

El enfoque de esta investigación es de naturaleza exploratoria cuantitativa. Este tipo de enfoque es principal cuando buscamos resultados con una comprensión inicial y descriptiva de un tema o fenómeno poco investigado o nuevo, como es el caso de la comunidad de cosplay en Ecuador. La investigación exploratoria permite identificar patrones, tendencias y áreas clave que requieren una mayor atención. Por otro lado, el enfoque o la investigación cuantitativa, se centra en la cosecha y análisis de resultados numéricos que pueden ser generalizados a una población más amplia tomando en cuenta una muestra de dicho universo o población. Este tipo de investigación nos ayuda con una base sólida de datos prácticos que permiten describir las características y experiencias de la comunidad de cosplay de manera objetiva y sistemática.

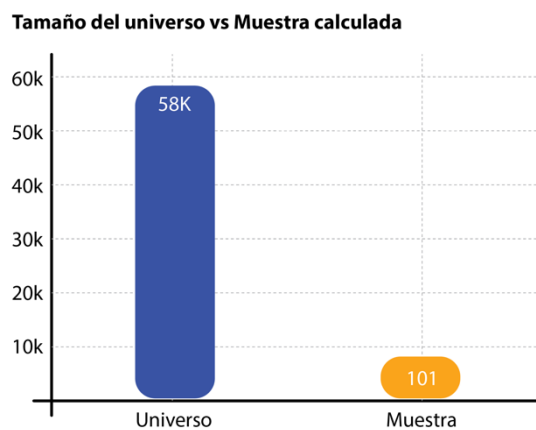
### **Población y Muestra**

Nuestro objetivo de esta investigación está compuesto por personas amantes del cosplay en Ecuador. Esta población incluye a todos aquellos individuos que participan activamente en actividades de cosplay, o son amantes de este mundo, ya sea asistiendo a eventos, creando y usando disfraces, o interactuando dentro de la comunidad, tanto online como en eventos presenciales. La identificación precisa de esta población es crucial para mantener una seguridad en los resultados de la investigación cuente con relevantes y representativos datos.

Para seleccionar la muestra, se empleará un muestreo intencional no probabilístico. En particular, se utilizará un muestreo aleatorio simple, que garantiza que cada persona cuente con la misma probabilidad de ser conocida su percepción en la muestra, logrando llegar por medios digitales a los grupos de comunidad conformados teniendo el apoyo de los organizadores de

eventos de Ecuador. Este método de muestreo es ideal para evitar sesgos y asegurar que la muestra cuente con una población amplia de representación. La muestra seleccionada será la comunidad activa de cosplay en Ecuador como se lo menciona anteriormente con el apoyo de los organizadores de eventos de cosplay que incluirá tanto a participantes frecuentes en eventos como a aquellos que contribuyen a la comunidad de otras maneras.

Para la recopilación de los datos se tomó en cuenta como una referencia altamente activa en redes sociales que cuenta con 58mil seguidores. Este canal nos facilitó la obtención de insumos claves para el desarrollo del documental y también nos permitió identificar percepciones y problemática que enriquecieron el análisis de la propuesta.



*Ilustración 1: Tamaño de universo vs Muestra intencional*

### **Técnica de Investigación**

La técnica de investigación principal es la encuesta en línea. Este método es altamente eficaz para lograr a un gran número de cosplayers en la investigación, especialmente en una comunidad tan conectada a la era digital como son los cosplayers. Las encuestas en línea permiten a los encuestados responder en su propio tiempo y espacio, lo cual puede aumentar la tasa de respuesta y la honestidad de esta.

EL COSPLAY EN ECUADOR

Comunidad de Cosplay en Ecuador

[Acceder a Google para guardar el progreso. Más información](#)

\* Indica que la pregunta es obligatoria

**Edad \***

Tu respuesta

**Género \***

Masculino

Femenino

Prefiero no decirlo

Otro

**Región Residencia \***

Costa

Sierra

Oriente

Galápagos

*Ilustración 2: Formulario web*

### **Instrumentos de Investigación**

El instrumento principal de recolección de datos fue un sondeo en línea, cuidadosamente diseñado para recoger información relevante y precisa sobre las experiencias y percepciones de los cosplayers. El cuestionario incluyó preguntas clave como: Frecuencia en la que participa en actividades de cosplay: Esta pregunta busca medir cuán activamente los encuestados participan en eventos y actividades relacionadas con el cosplay. Las opciones de respuesta permitieron capturar una amplia gama de niveles de participación, desde los que participan frecuentemente hasta los que lo hacen ocasionalmente. Percepción de discriminación en el mundo del cosplay: Esta pregunta evaluó las experiencias personales de discriminación que puedan haber enfrentado los encuestados debido a su participación en el cosplay. Se proporcionó opciones de respuesta para diferentes tipos de discriminación, como comentarios despectivos, acoso verbal, y exclusión social, entre otros.

### **1.3. Análisis de resultados**

Una vez recolectados los datos a través del cuestionario en línea, se procedió al análisis de estos utilizando técnicas estadísticas descriptivas. El análisis descriptivo incluirá: Cálculo de frecuencias y porcentajes: Para entender la distribución de las respuestas a las preguntas del cuestionario. Cálculo de medidas de tendencia central (media, mediana): Para describir el nivel promedio de participación y las experiencias de discriminación dentro de la comunidad de cosplay.

#### **Pregunta 1: ¿Cuánto tiempo llevas participando en la comunidad de cosplay?**

La analisis de los datos sobre el tiempo que participa la comunidad del cosplay nos da como resultados que el (51,5%) cuenta entre 4 y 6 años que avalan su experiencia, esto nos da visibilidad de la comunidad forma miembros de alto nivel de compromiso a largo tiempo. El (32,7%) estan presentes en la comunidad entre 1 y 3 años, con este dato nos damos cuenta que los integrantes se va renovando constantemente mientras que el (10,9%) estan participando por menos de un año. La data nos sugiere que estamos frente a una comunidad en constante crecimiento, con participantes comprometidos y de alta trayectoria sin dejar atrás a los nuevos participantes que se integran constantemente. (Ver anexo #1)

**Pregunta 2: ¿Con qué frecuencia participas en eventos o actividades de cosplay?**

El total de los encuestados (79,2%) tiene participación en eventos de cosplay mensualmente, lo que nos da como evidencia el alto nivel de compromiso y actividad en la comunidad. El (13,9%) tiene una participación baja, ya que algunos tienen una participación menos frecuente, que estan involucrados en la comunidad de cosplay. Esto nos da una idea que la comunidad es dinámica con presencia de eventos frecuentes en el ambito cultural. (Ver anexo #2)

**Pregunta 3: ¿Con qué frecuencia participas en eventos o actividades de cosplay?**

El (89,1%) sienten que los encuestados ha vivido algun tipo de discriminación por formar parte de la comunidad activa del cosplay, con eso nos evidencia la problemática significativa dentro del universo del cosplay. Apenas el (10,9%) se enfrentó a algun tipo de situaciones, lo que nos refleja que la discriminación es una activida frecuente y general de los cosplayers esto afecta a su participación y persepción. (Ver anexo #3)

**Pregunta 4: ¿Si respondiste si en la pregunta anterior que tipo de discriminación has experimentado?**

Los resultados nos indican que una manera más común de discriminación que estan enfrentando los cosplayers son los comentarios despectivos (69,3%), reflejandonos una percepción negativa hacia la comunidad. Sobre el acoso físico (55,4%) y el verbal (7,9%) tambien son una problemática muy relevantes, nos evidencia situaciones de hostigamiento. Además, en el tema de exclusion social y la discriminación en la parte laboral nos refleja como los prejuicios tambien impactan en la vida personal y profesional de los cosplayers. Apenas el 4% indió que no ha sufrido ningun tipo de disciminación, lo que que re afirma la capacidad del problema dentro de esta comunidad. (Ver anexo #4)

**Pregunta 5: ¿Consideras que la discriminación que enfrentas está relacionada con la adopción de tradiciones extranjeras en el cosplay?**

El (91,1%) de la comunidad de cosplayers encuestados considera que la discriminación que viven día a día está relacionada con la adopción de tradiciones extranjeras. Esto nos indica que los prejuicios están vinculados a una percepción negativa sobre la apropiación de una cultura diferente. Apenas el (8,9%) no le asocian a la discriminación con este factor, esto nos indica que para la mayoría la identidad y aceptación del cosplay siguen enfrentando barreras socioculturales. (Ver anexo #5)

**Pregunta 6: ¿Cómo describirías el nivel de colaboración y apoyo dentro de la comunidad de cosplay en Ecuador?**

En Ecuador cuenta con una comunidad altamente colaborativa con un (92,1%) de los participantes de la encuesta han calificado con el nivel de apoyo como “muy alto” y con un (5,9%) como “alto”. Aquí evidenciamos que las barreras y discriminaciones que enfrentan, existe un sentido de unión con el respaldo entre los cosplayers. La colaboración es un papel muy clave en el tema de la motivación, el crecimiento y la profesionalización de todos sus miembros, dando fuerza al sentido de pertenencia para fomentar espacios de colaboración y creatividad compartida. (Ver anexo #6)

**Pregunta 7: ¿Qué tipo de actividades colaborativas realizas con otros cosplayers?**

La principal actividad que realizan es la colaboración dentro de la comunidad en los eventos presenciales, con un (86,1%) de los encuestados en esta actividad. El (60,4%) realizan actividad en conjunta en la creación de trajes y accesorios que resalta su nivel de cooperatividad y creatividad artesanal. Sin embargo, el intercambio de sus conocimientos, técnicas y secretos apenas el (5%) en tema de apoyo emocional y social (8,9%) con una presencia menor, esto nos sugiere que hay oportunidades que fortalecer los aspectos y fomentar un ambiente que sea inclusivo. (Ver anexo #7)

**Alcance de la Investigación.**

La eficacia de esta investigación es descriptiva, lo que significa que se centró en describir las características y experiencias de la comunidad de cosplay en Ecuador. No se busca establecer relaciones causales ni probar hipótesis específicas, sino más bien proporcionar un panorama detallado y preciso de la situación actual. Esta descripción detallada ayudó a construir una base sólida para futuras investigaciones. En resumen, esta investigación exploratoria cuantitativa empleó un muestreo aleatorio simple y una encuesta en línea para recolectar datos que serán analizados de manera descriptiva. Esto permitió obtener una visión clara y específica de las

experiencias y percepciones de los cosplayers en Ecuador, proporcionando una base sólida para comprender las dinámicas de discriminación y colaboración dentro de esta comunidad.

## CAPÍTULO II: PROPUESTA

### 2.1 Fundamentos teóricos aplicados

#### Afiche documental

Con el enfoque de impactar en la atención de nuestro grupo objetivo e invitar a la reflexión sobre la dinámica de discriminación y colaboración en la comunidad de cosplay en Quito. Desde la perspectiva del diseño gráfico, la composición del afiche combinará elementos visuales que representan esa dualidad. Siguiendo su influencia del arte modernista y su parte expresionista de Saul Blass como lo fue en su huella de hollywood, (Vanguardia, 2020).



*Ilustración 3: Afiche Documental*

## PLANIFICACION DEL CORTOMETRAJE CRONOGRAMA

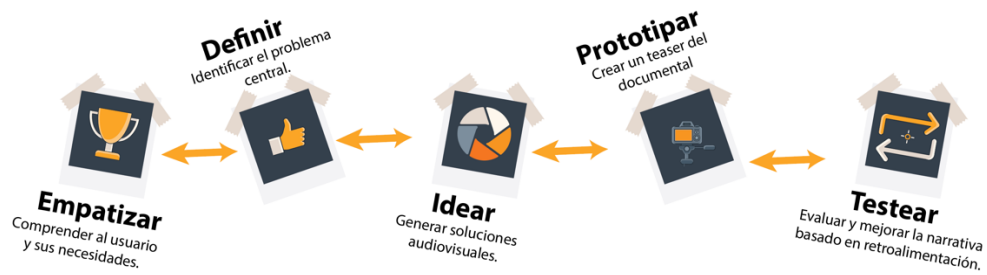


Ilustración 4: Modelo Design Thinking

### El director como Gestor Creativo

Asume la responsabilidad de integrar los procesos estratégicos y técnicos que son necesarios para la realización de un documental o cortometraje, el principal rol en este proceso desde la perspectiva de gestión del Diseño es diseñar un plan de producción sólido, donde cada etapa desde la investigación hasta el proceso de producción del documental este bien estructurada y alienada con la narrativa audiovisual como lo es el Documental. Para lograr vamos a gestionar la viabilidad del cortometraje teniendo en cuenta todos los aspectos como el funcionamiento, la búsqueda de socios claves y la optimización de la agenda de elaboración.

La Gestión de la narrativa visual y conceptual, se aplica una estructura de contenido del documental de una manera que nos transmita con claridad la realidad del cosplay en quito, desde la selección del personaje principal quien nos va a guiar en la narrativa audiovisual, las locaciones y definir el lenguaje audiovisual que refleje nuestro mensaje a comunicar, para esto vamos a implementar metodologías de diseño que nos permitan analizar y conceptualizar cada elemento en el cortometraje dentro de una marco estratégico logrando que la producción cumpla con su propósito comunicacional.

Todo esto nos va a permitir y dar la claridad para realizar una toma de decisión e impulsar la calidad visual y conceptual del documental, así nos aseguramos de la efectividad en la difusión.

Además, como parte de la gestión de diseño se trabaja en las estrategias transmedia que nos va a permitir expandir el impacto del documental a un pasó que va mas allá de su exhibición inicial. Esto nos incluye el complemento de varios formatos digitales para la integración en multiplataformas logrando llegar a varias audiencias.

En definitiva, la Gestión del Diseño aplicada en el proyecto del documental de cosplay en Quito, no solo se va a centrar en la dirección y producción sino se involucra en la estrategia integral que garantiza su relevancia, accesibilidad y alcance, con esto buscamos que el documental sea una herramienta de reflexión y sensibilidad que visibilice las vivencias y el sentir de los cosplayers y fomente una mayor aceptación de esta comunidad.

### **Fases de la gestión creativa en la producción**

Se centra en estructurar la historia que vamos a transmitir, aquí nos vamos a enfocar en el desarrollo del guion, definir la estética visual, planificar las tomas claves y establecer un cronograma de producción detallado, también se gestiona la viabilidad y el financiamiento estratégicos que nos permitan optimizar los recursos.

Una vez definido la estrategia nos enfocaremos en la etapa de producción y dirección audiovisual en el cual vamos a coordinar al equipo y dar vida al rodaje que nos va a ayudar a capturar la esencia del cosplay.

En la fase de distribución y evaluación de impacto, se implementa estrategias de difusión para asegurar que el documental alcance su audiencia, esto va a incluir su presentación en festivales y plataformas digitales, además se da paso a la evaluación del documental por expertos del tema y poder lograr aprendizajes para futuras producciones.

Estas fases son muy valiosas en la gestión del diseño ya que se convierte en la clave para transformar una idea en una producción audiovisual con propósito.

### **Idea principal del cortometraje**

El cortometraje explorará la dinámica de discriminación y colaboración dentro de la comunidad cosplayer en Quito, sobre todo destacando cómo los cosplayers van construyendo su identidad en un entorno que cada día se fomenta la creatividad, pero también que enfrentan prejuicios y barreras sociales. A través del testimonio de un cosplayer, de escenas de eventos y representaciones visuales de su vida cotidiana, aquí se mostrará el contraste entre la pasión por la comunidad cosplayer y los desafíos que enfrentan. El enfoque que se va a realizar será vivencial permitiéndonos que la audiencia no solo escuche la experiencia, sino que también se sientan parte de ese mundo.

### **La participación del Sujeto en el Cortometraje**

Tienen una parte fundamental en el cortometraje ya que ellos no son solo los testigos de los eventos, sino que son parte de nuestra creación de la historia, ya que los cosplayers no solo

deben ser observados, sino que también pueden interactuar con la cámara y ser partícipes activos en el proceso narrativo.

### **La gestión de la producción**

Según Rabiger, una de las principales funciones en la gestión es el planificar con detalle todas las fases de la producción desde la preproducción esto conlleva planificación, investigación, guion hasta llegar a formar parte de la postproducción lo que es montaje, sonorización, elementos, iluminación teniendo un enfoque integral que nos aseguraremos de cada aspecto del proyecto esté alineado a la visión creativa y que permita así la narración fluida y coherente.

Organización de entrevistas con cosplay, la búsqueda de eventos para contar con tomas de respaldo de los eventos cosplay, enfocado en la estética del cortometraje garantizando la narrativa y representación clara del tema.

### **Estética visual y sonora**

Se debe crear una atmósfera que tenga un potencial del mensaje del cortometraje. La selección de los colores, luces, cuadros y música que nos permite fluir profundamente en cómo se va a visualizar el contenido audiovisual para poder manejar la tensión de la discriminación y la armonía de la pasión sobre el cosplay.

### **Reflexión crítica sobre la gestión del proceso**

Rabiger nos realiza un profundo análisis que los cineastas o gestores de proyecto se deben ser reflexivos sobre su propia gestión. Ya que un buen documental no solo nos va a reflejar los hechos, sino que también nos invita a ser autocríticos y echar un vistazo a como se ha construido esa realidad, esto nos lleva a ser auto evaluadores del cortometraje sobre como se trata el tema de la discriminación y como se garantiza una representación equitativa y fiel sobre los cosplayers, como nos hace mención en su cita *“El documental debe ser una explotación continua, un cuestionamiento constante de lo que estamos mostrando y de cómo lo estamos mostrando”* (Rabiger, 2005)

## **2.2 Descripción de la propuesta**

Realizamos un cortometraje documental que nos ayuda a evidenciar la dinámica de discriminación y colaboración dentro de la comunidad cosplay, a través de una narrativa audiovisual sensible con esto buscamos mostrar la realidad del cosplay. Dentro del documental nos guía un protagonista con su atuendo de cosplay visibilizando su entorno que vive.

Para la producción se contempla la Gestión del Diseño desde la selección del protagonista, la planificación logística del rodaje, la construcción del guión visual hasta el cronograma detallado. Con esta propuesta se espera generar conciencia sobre la discriminación que aun se encuentra presente en la comunidad, pero al mismo tiempo se destaca el fuerte sentido que mantienen en colaboración y creatividad que los caracteriza, además para garantizar la calidad y fidelidad del documental será evaluado por dos profesionales uno en producción audiovisual y otro experto en el mundo del cosplay, esta doble valoración nos permitirá que el documental cuente con un equilibrio entre lo visual y la veracidad del tema, logrando así que el producto digital final sea de alto impacto y sobre todo que sea representativo para la comunidad.

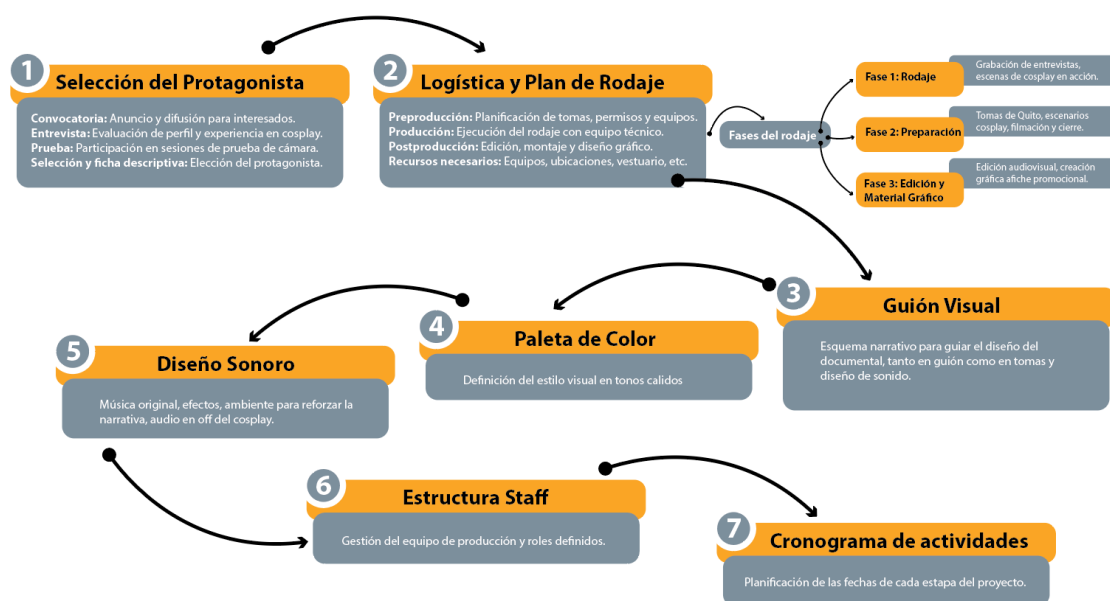


Ilustración 5: Organizador visual

El proyecto de investigación nos diseña la creación de un cortometraje documental que analice esa dinámica de la discriminación y la colaboración dentro de la comunidad Cosplay en el distrito metropolitano de Quito. Como gestor del diseño mi rol es el garantizar que el proceso de producción se desarrolle estratégicamente desde el levantamiento de la investigación hasta la postproducción asegurándome que el documental tenga un impacto visual, narrativo y social significativo.

El documental nos va a reflejar la experiencia del cosplay en su vida cotidiana, mostrando como enfrentan los prejuicios y como dentro de la comunidad se fortalecen a través de la colaboración a través de una estética audiovisual cuidadosamente gestionada y diseñada se busca generar empatía y dar visibilidad a esta subcultura que están presentes cada vez con más fuerza, la estrategia de la construcción del documental va a incluir un enfoque de filmación

naturalista, con encuadres que permitan a los participantes sentirse cómodos y poder expresar su autenticidad.

Desde la gestión del diseño, este proyecto cuenta con fases claves como lo es la preproducción, producción y postproducción cada una de ellas enfocadas en una metodología clara. Vamos a implementar un sistema de trabajo que nos permite colaborar e integrados con la investigación, planificación y desarrollo narrativo. Para finalmente tener la materia final que es el documental y llevarlo a que lo evalúen los especialistas tanto de la comunidad de Cosplay como un especialista audiovisual así garantizamos que cuente con la calidad técnica y aportes a la relevancia académica.

### Selección de la protagonista

La selección es una pieza fundamental ya que ese rol nos va a llevar sobre la narrativa y esto nos lleva a que se garantice una persona que represente fielmente al cosplay.

Vamos a tomar en cuenta en el perfil su edad debe estar alrededor de los 25 – 35 años persona joven adulta que tenga una trayectoria formada en la comunidad, en el género no hay una restricción, y se debe tomar en cuenta que debe vivir en la ciudad de Quito, debe proyectos su trayectoria con un tiempo constante en la comunidad como mínimo 2 años consecutivos, no es necesario que sea de la línea profesional ya que debe contar con el compromiso y estar dispuesto a participar en la producción del proyecto.

### Proceso de selección



*Ilustración 6: Proceso de selección*

#### Paso 1

- Se hará una convocatoria en redes sociales y comunidades cosplay de Quito.
- Se contactará a cosplayers reconocidos o con historias relevantes para que compartan su testimonio.
- Se realizarán entrevistas preliminares para conocer sus experiencias.

#### Paso 2

- Se entrevistará a los postulantes en un ambiente cómodo, escuchando sus vivencias.

- Se evaluará su expresividad, manera de narrar y disposición para el rodaje.
- Se preseleccionarán entre 3 y 5 candidatos para evaluar en profundidad.

### Paso 3

- Se grabarán pequeños fragmentos de su testimonio para analizar su desenvolvimiento ante la cámara.
- Se evaluará su facilidad para transmitir emociones y su nivel de comodidad en la filmación.

### Paso 4

- Se elegirá al protagonista que mejor encaje con la narrativa del documental.
- Se acordarán horarios, disponibilidad y se firmarán acuerdos de participación.

### Ficha descriptiva del protagonista



Ilustración 7: Ficha descriptiva del protagonista

### logística y Plan de Rodaje



### *Ilustración 8: Plan de rodaje*

Para la fase de información general tenemos como título del proyecto: Entre cosplay y miradas. Duración estimada: 5 – 10 minutos Género: documental, formato Video digital HD, Ubicaciones: Habitaciones de cosplay, calles de Quito, transporte público, convenciones de cosplay, entrevista.

#### **Fases del Rodaje – Fase 1**

Tenemos la investigación y desarrollo del guion documental

Contacto con cosplayers y expertos en cultura cosplay y diseño.

Selección de ubicaciones y permisos de rodaje.

Elaboración del plan de producción y cronograma de filmación.

Definición del equipo técnico y artístico.

Pruebas de iluminación y sonido en ubicaciones clave.

#### **Fases del Rodaje – Fase 2**

##### **Día 1 – Rodaje de Introducción: La preparación del cosplay**

Ubicación: Habitaciones de cosplayers

Escenas: Primeros planos de manos cosiendo, maquillándose, ajustando pelucas.

Entrevista en voz en off sobre lo que significa el cosplay.

Planos de cosplayers observando su reflejo en el espejo.

##### **Día 1 – El choque con la sociedad: Caminando por Quito**

Ubicación: Calles principales de Quito, transporte público

Escenas: Cosplayers caminando por la ciudad, con reacciones del público.

Planos detalle de miradas, comentarios, expresiones de desconocidos.

Entrevistas a cosplayers sobre experiencias de discriminación.

##### **Día 2 – La comunidad cosplay: Espacios seguros**

Ubicación: Café o punto de reunión de cosplayers

Escenas: Reunión de cosplayers compartiendo experiencias.

Charlas sobre confección de trajes y tips de maquillaje.

Conversación sobre la importancia de la comunidad.

### **Día 2 – Eventos y convenciones cosplay**

Ubicación: Convención de cosplay en Quito o reunión de la comunidad

Escenas: Cosplayers en tarima, desfiles, premiaciones.

Momentos de camaradería entre cosplayers.

Testimonios sobre cómo estos espacios son de aceptación y apoyo.

### **Día 3 – El contraste: La doble vida de un cosplayer**

Ubicación: Casa de un cosplayer, espacio de trabajo o universidad

Escenas: Un cosplayer en su vida cotidiana sin su traje.

Reflexión en voz en off sobre cómo el cosplay les ayuda a expresarse.

Planos simbólicos (miradas al espejo, cambio de ropa, salir al mundo exterior).

### **Día 3 – Cierre del documental**

Ubicación: Habitaciones de cosplayers y calles

Escenas: El cosplayers mirándose al espejo después de quitarse su traje.

Mensaje final en voz en off: "Ser uno mismo nunca debería ser motivo de burla".

Imágenes de cosplayers sonriendo, abrazándose, disfrutando de su pasión.

### **Fases del Rodaje – Fase 3**

Edición del material grabado (corte inicial y ajuste final).

Corrección de color y efectos visuales. Diseño de sonido y musicalización.

Subtitulación y creación de introducción gráfica y afiche.

Revisión con especialistas y ajustes finales.

### **Guion visual**

Nos ayuda a impulsar la esencia que buscamos el construir una experiencia cinematográfica que sumerja a la audiencia a través de la narrativa audiovisual podemos explorar el sentir del

protagonista utilizando recursos como la compasión de planos, el movimiento de cámara la eliminación para lograr transmitir el mensaje.

#	Escena	Descripción visual	Diálogo / Narración
1	Tomas Quito Sonido Ambiente ciudad	Planos amplio de ciudad Planos cerrado de un semáforo	Sonido Ambiente
2	Protagonista en contra luz Planos detalle de protagonista	Planos general contra luz Planos detalles	No es solo un disfraz. Es identidad. Es historia. Es un grito de libertad
3	Protagonista en primer plano en su día a día	Planomedio Plano general	Nos juzgan. Nos critican. Nos admiran. Pero sobre todo...
4	Cosplays en escena	Plano general Planos varios de personas	...somos una comunidad
5	Protagonista mirando a la cámara	Plano general	Sonido potente

**Ilustración 9: Guión visual**

### Paleta de color

Nos va a permitir reforzar la estética del documental y también nos va a impulsar la historia a través de matices. Nos permite comunicar el contraste entre el mundo y el cosplay.

La elección de los matices de colores va a estar inspirada en la dualidad de lo real y la fantasía representada toda esa energía que lleva la comunidad cosplay.

Para esto vamos a contar en los eventos una eliminación propia del ambiente saturando para logra enfatizar esa energía y poder de la comunidad.

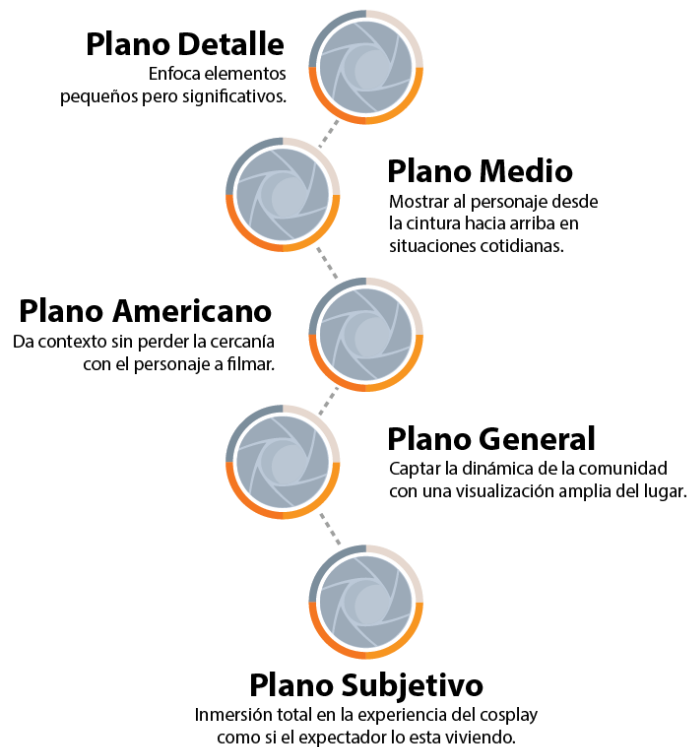
Nos enfocaremos en reforzar la saturación en momentos de euforia y creatividad para lograr transmitir el énfasis en las tomas mas importantes.



**Ilustración 10: Paleta de color**

### Estrategia de captura visual

El documental debe transmitir la intimidad y la naturalidad evitando que el protagonista sienta que esta expuesto a la cámara para esto vamos a contar con varios planos.



*Ilustración 11: Planos de tomas*

### **Diseño sonoro y estrategia auditiva**

El audio del documental es un elemento clave para envolver al espectador en la narrativa audiovisual que busca el proyecto logrando impactar en su estado de ánimo y emociones, la mezcla del sonido de ambiente música y voces en off nos va a permitir reforzar los contrastes entre la aceptación y la discriminación dentro de la comunidad.

### **Equipo principal – Gestión y dirección**

Desde la perspectiva como gestores del diseño, la conformación de un equipo de trabajo es la parte fundamental para garantizar que el proyecto que investigamos se desarrolle de una manera eficiente, creativa y alineado con el objetivo narrativo.



Ilustración 12: Gestión y dirección

## Cronogramas

Es la fuente principal de la gestión de visión creativa, partiendo de la planificación y selección de decisiones en cada etapa del proyecto, esto nos ayuda a gestionar la narrativa del cortometraje.

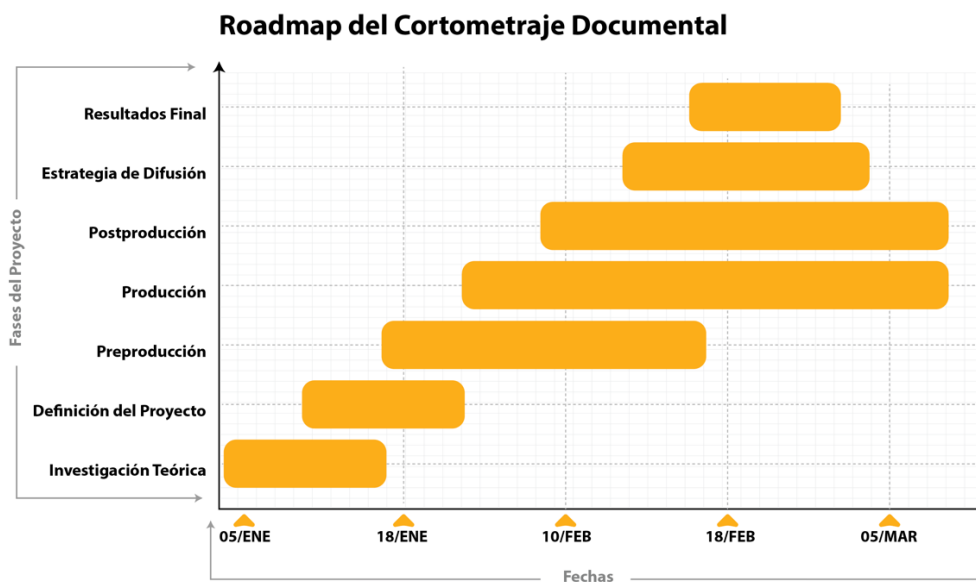
En el análisis del experto Michael Rabiger nos hace énfasis en el alto nivel de importancia de la gestión creativa en la producción documental. El principal enfoque no es solo en la recopilación de hechos, sino que es una construcción narrativa gestionada por parte de decisiones de dirección, montaje y sobre todo un alto nivel de estética visual. (Rabiger, 2005)

## Diseño de la Narrativa

Realizar la construcción narrativa del guion, en el cual conlleva testimonios, imágenes, tomas, locación, preproducción y producción para la creación de la narrativa de tal manera que no se

limite el mensajear unos relatos de hecho, sino que se logrará mantener una conexión emocional, reflectiva con la audiencia.

#### a. Estructura general



*Ilustración 13: Roadmap del cortometraje documental*

#### b. Explicación del aporte

El cortometraje documental sobre la dinámica de discriminación y colaboración en la comunidad cosplay en Quito no solo busca visibilizar esta subcultura, sino que también nos ayuda a demostrar cómo la gestión del diseño puede tomar fuerza en el proceso creativo de impacto social, detallamos la funcionalidad y práctica de cada componente de la propuesta:

La investigación teórica constituye el primer pilar del proyecto. En esta fase, se recopila información sobre el contexto del cosplay en Ecuador, analizando sus orígenes, su evolución y la percepción que tiene la sociedad sobre esta práctica. Además, se identifican las formas de discriminación que enfrentan los cosplayers en el país. Este proceso es fundamental para comprender el fenómeno en profundidad y dotar al documental de una base sólida, evitando sesgos y proporcionando un enfoque equilibrado y representativo. Una vez establecida la base teórica, se procede a la definición del proyecto, donde se consolidan los objetivos, el mensaje central y la estructura narrativa. Aquí se determina el tono del documental, su enfoque visual y sonoro, así como las estrategias de narración que permitirán conectarse con la audiencia. Asimismo, se desarrolla un concepto estético que refuerce la autenticidad y sensibilidad del relato, asegurando coherencia en todos los elementos audiovisuales. Con los lineamientos conceptuales definidos, se da paso a la preproducción, que consiste en la planificación detallada

de la grabación. En esta etapa se seleccionan los protagonistas, considerando criterios como su trayectoria en la comunidad cosplay, sus experiencias en relación con la discriminación y su capacidad para transmitir el mensaje del documental. Además, se eligen las ubicaciones clave y se diseña un guión gráfico preliminar que sirve de guía para la captura de imágenes. También se establece la estrategia de rodaje, priorizando cuadros naturales que permitan registrar la cotidianidad de los cosplayers sin interferencias, asegurando que las escenas reflejen su realidad de la manera más auténtica posible. La producción es el momento en el que se materializa la propuesta visual y narrativa del documental. Durante esta fase se llevan a cabo las grabaciones, aplicando técnicas de dirección documental que fomentan la espontaneidad de los protagonistas. Se busca que las cámaras sean lo menos intrusivas posibles, permitiendo que los participantes se desenvuelvan con naturalidad. Tras la producción, se inicia la postproducción, donde se selecciona, edita y monta el material grabado. En esta etapa se aplican correcciones de color, ajustes de sonido y se estructura la narrativa final del documental. Se busca que el ritmo sea envolvente y que cada testimonio aporte valor al mensaje general. Además, se realiza una evaluación del documental con especialistas en audiovisual y cultura cosplay, quienes brindan retroalimentación para mejorar el impacto y la calidad del producto final. Este proceso garantiza que el resultado cumpla con los estándares técnicos y comunicacionales necesarios para una visualización efectiva. Finalmente, la estrategia de difusión permite llevar el documental a la audiencia adecuada. Se diseñan campañas para su proyección en festivales de cine, plataformas digitales y eventos relacionados con la cultura geek.

### **c. Estrategias y/o técnicas**

Se implementó una estrategia integral basada en la observación, la narrativa testimonial y el diseño audiovisual y sonoro con el objetivo de representar fielmente la realidad de la comunidad cosplay en Quito. Se adoptó un enfoque documental permitiéndonos que el protagonista se desarrollara con naturalidad frente a la cámara esto nos garantizó que las escenas reflejen de manera genuina su cotidianidad relaciones sociales y desafíos que enfrentan debido a los prejuicios de la sociedad.

La estructura narrativa se construyó a partir de testimonio personal obteniendo mediante entrevista que nos faciliten conversaciones fluidas y espontánea.

A nivel del diseño sonoro el paisaje auditivo se basó en la captación de ambiente y eventos ya que son sus espacios cotidianos, finalmente en la etapa de edición y montaje buscamos el equilibrio de la fluidez de la narrativa conectado con el testimonio y con las imágenes que nos ayudaron a fortalecer la historia.

### **2.3 Validación de la propuesta**

Para garantizar la calidad y efectividad del cortometraje documental, se implementará un proceso de validación basado en la evaluación de especialistas clave: un productor audiovisual y un profesional de la comunidad cosplay. La combinación de estos perfiles permitirá obtener una retroalimentación integral, considerando tanto los aspectos técnicos de la producción como la autenticidad de la representación de la comunidad cosplay. El método seleccionado para esta validación es la evaluación por juicio de expertos, un enfoque ampliamente utilizado en proyectos audiovisuales y culturales. El productor audiovisual analizará elementos como la coherencia narrativa, la calidad de la imagen y sonido, el ritmo del montaje y la efectividad del lenguaje cinematográfico en la transmisión del mensaje. Por otro lado, el profesional de la comunidad cosplay evaluará la fidelidad con la que se representan las experiencias, la relevancia de los testimonios y la precisión con la que se abordan las dinámicas de discriminación y colaboración dentro de la comunidad. Para recopilar sus valoraciones, se realizarán entrevistas estructuradas y se aplicará una matriz de evaluación con juicios específicos, la calidad estética, la autenticidad del contenido y el impacto del mensaje en la audiencia. A partir de sus observaciones y sugerencias, se realizarán ajustes estratégicos en la edición y narrativa del documental, asegurando que el producto final cumpla con su propósito de visibilizar la realidad de los cosplayers en Quito desde una perspectiva legítima y bien estructurada.

#### **Matriz de evaluación para la validación del cortometraje**

Esta matriz nos va a guiar como una herramienta de evaluación de calidad, autenticidad y efectividad del cortometraje desde la perspectiva de estos dos perfiles profesionales como lo es el productor audiovisual y el profesional de la comunidad de cosplay cada especialista califica los criterios en una escala del 1 al 5 donde 1 es muy deficiente, 2 deficiente, 3 aceptable, 4 bueno y 5 excelente.

## Matriz de evaluación

Criterios de evaluación	Productor Audiovisual	Profesional Cosplay	Observaciones
Calidad técnica del material audiovisual	1 2 3 4 5 X	1 2 3 4 5 X	Destacando en cinematografía, sonido y edición. La representación del cosplay muestra gran fidelidad.
Coherencia de Narrativa	1 2 3 4 5 X	1 2 3 4 5 X	Se evidencia una estructura clara y bien desarrollada que mantiene la cohesión en ambos ámbitos.
Impacto emocional y mensaje transmitido	1 2 3 4 5 X	1 2 3 4 5 X	Demuestra que el documental logra conectarse profundamente con la audiencia y transmitir su propósito.
Fidelidad en la presentación del cosplay	1 2 3 4 5 X	1 2 3 4 5 X	El documental nos refleja alta representación del cosplay.
Pertenencia de los testimonios	1 2 3 4 5 X	1 2 3 4 5 X	Nos transmite esa sensación que busca envolvernos en la narrativa.
Uso del lenguaje audiovisual	1 2 3 4 5 X	1 2 3 4 5 X	El lenguaje es muy claro y nos permite entender el mensaje sin distracciones.
Autenticidad de la propuesta	1 2 3 4 5 X	1 2 3 4 5 X	Cuenta con una autenticidad muy clara y sobre todo impactante.

Ilustración 14: Matriz de evaluación

Podemos concluir con la evaluación de los dos perfiles profesionales tanto del Productor Audiovisual como el profesional Cosplay ellos avalúan el documental con una puntuación alta casi en todos los criterios. Los dos profesionales otorgan una calificación de 5 puntos en su mayoría destacando así la calidad técnica, coherencia, narrativa, impacto emocional y el uso adecuado del lenguaje audiovisual con un sentido alto de autenticidad.

El Productor Audiovisual se enfocó en la cinematografía, sonido y la edición resaltando que cuenta con fidelidad en la representación del mundo del cosplay. Mientras que el profesional de cosplay coincidió en la fidelidad del cosplay y la narrativa del documental lo llevo a un alto impacto emocional.

En general la evaluación nos refleja que el documental cumple con altos estándares tanto en la parte técnica como en la parte de representación del cosplay logrando una conexión clara y efectiva con la audiencia logrando transmitir el mensaje con claridad e impacto.

## 2.4 Matriz de articulación de la propuesta

Ejes o partes principales	Sustento teórico	Sustento metodológico	Estrategia / técnica	Descripción de resultados	Descripción de resultados
<b>Selección del Protagonista</b>	Personaje que nos llevara en el diseño de la narrativa.	Métodos de selección por entrevistas y pruebas de cámara.	Convocatoria, entrevistas, pruebas de cámara y ficha descriptiva.	Se elige el protagonista con mayor impacto y fidelidad al cosplay.	Entrevistas, pruebas de cámara.
<b>Logística y Plan de Rodaje</b>	Producción audiovisual y planificación logística.	Proceso de preproducción, producción y postproducción.	Planificación de tomas, permisos, equipos técnicos, edición y montaje.	Eficiencia en la ejecución del rodaje y calidad técnica.	Planificación de rodaje, cronograma, listado de recursos.
<b>Guion Visual</b>	Narrativa audiovisual y estructuración de guión.	Desarrollo de esquemas narrativos.	Creación de guion para tomas y diseño sonoro	Coherencia narrativa y visual del documental.	Guion técnico y storyboard.
<b>Paleta de Color</b>	Psicología del color en el cine y su impacto en la percepción.	Selección de paleta cromática en postproducción.	Definición de tonos cálidos para reforzar la narrativa.	Estética visual armónica y atractiva.	Análisis cromático y pruebas de color.
<b>Diseño Sonoro</b>	Sonido en la construcción de la narrativa audiovisual.	Incorporación de música, efectos y ambientación sonora.	Creación de audio en off y efectos para el cosplay.	Reforzamiento de la atmósfera del documental.	Edición y mezcla de sonido.
<b>Estructura Staff</b>	Modelos de organización de equipos de producción.	Asignación de roles y gestión de personal.	Gestión de responsabilidades dentro del equipo.	Gestión organizada y eficiente.	Asignación de roles y organigrama de equipo.
<b>Cronograma de actividades</b>	Importancia de la gestión del tiempo en proyectos audiovisuales	Planificación detallada de cada fase del proyecto.	Definición de fechas clave y tiempos de ejecución.	Desarrollo del documental según lo planificado.	Cronograma de actividades.

Ilustración 15: Matriz de articulación de la propuesta



## CONCLUSIONES

La presente Tesis con su respectiva investigación nos permite poder analizar a profundidad el sentir de la discriminación y colaboración en la comunidad de cosplay en el distrito Metropolitano de Quito.

Contamos con varios aspectos claves sobre la experiencia que se vive al interior de la realidad de Ecuador, como punto inicial contamos con datos recopilados que nos permiten visibilizar y evidenciar que su gran mayoría de la comunidad tienen una trayectoria entre los 4 y 6 años activamente en el mundo del cosplay, esto nos da como resultado que cuentan con un amplio compromiso de esta actividad.

De la misma manera tenemos una frecuencia de participación en eventos significativamente alta con un 79.2% de la muestra indicándonos que asisten a eventos mensuales, nos brinda una claridad que la escena del cosplay no es solo un pasatiempo ocasional, sino es una actividad central para su estilo de vida. Por otro lado, tenemos que en el tema de discriminación es una problemática que se enfrenta significativamente dentro de la comunidad. Un 81.1% nos compartieron que han experimentado algún tipo de discriminación, con los comentarios despectivos con un 69.3% y la exclusión social con un 55.4% son las dos formas más presentes de discriminación.

Todos estos datos evidencian que existe una necesidad de generar espacios más inclusivos y educativos para el reconocimiento de esta comunidad que forma legítima expresan su cultura, también debemos saber que el 91.1% de los participantes siente la discriminación a lo que se enfrentan esta muy relacionado con la adopción de tradiciones extranjeras como lo es el cosplay.

Esta investigación refleja que el trabajo y apoyo en la comunidad del cosplay es clave para el desarrollo de esta comunidad, en conclusión, el cosplay es un fenómeno cultural que enfrenta retos significativos en términos de discriminación, pero también que se destaca por su pasión y espíritu de colaboración activamente presente.

El cortometraje busca visibilizar estas realidades y generar un mayor apoyo y reconocimiento del cosplay como un espacio de identidad, creatividad y resistencia social en Ecuador evidenciando el su día a día de un cosplay.

## RECOMENDACIONES

Iniciando desde los datos de la presente investigación y analizando sus resultados se propone las siguientes recomendaciones que se debe tomar en cuenta para logara fortalecer a la comunidad cosplay dentro del Distrito Metropolitano de Quito y de esa manera mitigar los efectos de la discriminación.

Como primera recomendación es fundamental impulsar campañas de sensibilización del cosplay como una expresión artística y cultural extranjera legitima con el único objetivo de reducir la problemática que afectan a todos los participantes de esta subcultura.

Se recomienda fomentar espacios seguros dentro de los eventos y convenciones para que se sientan seguro y poder seguir potenciando la colaboración entre esta comunidad que es altamente activa y así fortalecer el sentido de comunidad.

Con el creciente consumo de canales digitales las redes sociales es clave en el apoyo para incentivar el intercambio de conocimiento y brindar un apoyo a quienes lo necesiten y finalmente el cortometraje deberá ser difundido estratégicamente en medios digitales y festivales para visibilizar la realidad del cosplay en quito generando un alto impacto para que la percepción de la cultura tome más fuerza y sentido de pertenencia en los amantes del cosplay.

## BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía

- Analitika. (2013). *ecuadorencifras.gob.ec*. Obtenido de *ecuadorencifras.gob.ec*:  
<https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Revistas/Analitika/volum-multimedia/ANAlitica5/files/assets/downloads/page0010.pdf>
- Aragón, A. G. (26 de 01 de 2012). Otakus y Cosplayers. El reconocimiento social del universo manga. pág. 13.
- Concepto. (2022). *Concepto.de*. Obtenido de Concepto.de: <https://concepto.de/subcultura/>
- CosplayMode. (2018). *CosplayMode*. Obtenido de CosplayMode:  
<https://proyectocosplay201.wixsite.com/cosplay-mode/historia-del-cosplay>
- Diskriminerings Ombudsmannen. (Septiembre de 2021). Obtenido de <https://www.do.se>:  
<https://www.do.se/choose-language/espanol/que-es-la-discriminacion>
- Economipedia. (1 de abril de 2021). *Economipedia*. Obtenido de Economipedia:  
<https://economipedia.com/definiciones/subcultura.html>
- El Universo. (Agosto de 2022). *El Universo*. Obtenido de [www.eluniverso.com](http://www.eluniverso.com):  
<https://www.eluniverso.com/entretenimiento/gente/cosplayers-guayacos-demuestran-su-creatividad-y-dedicacion-en-la-comic-con-ecuador-2022-nota/>
- ifema.es. (2021). *Ifema*. Obtenido de Ifema: <https://www.ifema.es/noticias/videojuegos/que-es-el-cosplay>
- Infinito Digital. (2023). *Infinito Digital*. Obtenido de Infinito Digital:  
<http://indi.ups.edu.ec/cosplay-arte-y-pasion-en-quito/>
- Malpartida, J. L. (05 de 2024). *Japón desde Japón*. Obtenido de <https://japondesdejapon.com>:  
<https://japondesdejapon.com/2024/05/13/el-cosplay-de-la-fantasia-a-la-realidad/>
- Medium. (Junio de 2023). Obtenido de <https://medium.com>:  
<https://medium.com/@valentina.ramirezr/el-cosplay-como-expresi%C3%B3n-creativa-m%C3%A1s-que-un-disfraz-e28e21f88532>
- Rabiger, M. (2005). *Dirección Documental*. Butterwoth Heinemann: 2005.

Seivewright, S. (2014). *Diseño e investigación* (2 ed. ed.). Editorial GG. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uisrael/45505?page=13>

Vanguardia, L. (17 de 02 de 2020). Cine y Diseño. *Saul Bass: la revolución gráfica de Hollywood*.

## ANEXO ENCUESTA



### Comunidad de Cosplay en Ecuador

Descripción del formulario

**Edad: \***

Texto de respuesta corta

**Género \***

- Masculino
- Femenino
- Prefiero no decirlo
- Otro

**Región Residencia \***

- Costa
- Sierra
- Oriente
- Galápagos

**Región Residencia \***

- Costa
- Sierra
- Oriente
- Galápagos

**¿Cuánto tiempo llevas participando en la comunidad de cosplay? \***

- Menos de 1 año
- 1 - 3 años
- 4 - 6 años
- Más de 6 años

**¿Con qué frecuencia participas en eventos o actividades de cosplay? \***

- Mensualmente
- Cada pocos meses
- Anualmente
- Raramente

**¿Has experimentado algún tipo de discriminación por ser parte de la comunidad de cosplay? \***

**¿Has experimentado algún tipo de discriminación por ser parte de la comunidad de cosplay?** \*

- Sí
- No
- Prefiero no decirlo

**Si respondiste "Sí" en la pregunta anterior, ¿qué tipo de discriminación has experimentado?** \*  
(puedes seleccionar más de una opción):

- Comentarios despectivos
- Acoso verbal
- Acoso físico
- Exclusión social
- Discriminación en el trabajo o la escuela
- Otra...

**¿Consideras que la discriminación que enfrentas está relacionada con la adopción de tradiciones extranjeras en el cosplay?** \*

- Sí
- No
- No estoy seguro/a

- No
- No estoy seguro/a

**¿Cómo describirías el nivel de colaboración y apoyo dentro de la comunidad de cosplay en Ecuador?** \*

- Muy Alto
- Alto
- Moderado
- Bajo
- Muy Bajo

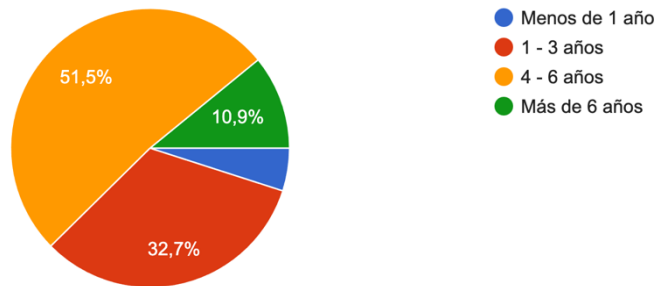
**¿Qué tipos de actividades colaborativas realizas con otros cosplayers?** (puedes seleccionar más de una opción) \*

- Creación conjunta de trajes y accesorios
- Participación en concursos y eventos
- Intercambio de conocimientos y técnicas
- Organización de eventos y reuniones
- Apoyo emocional y social
- Otra...

### Anexo #1

¿Cuánto tiempo llevas participando en la comunidad de cosplay?

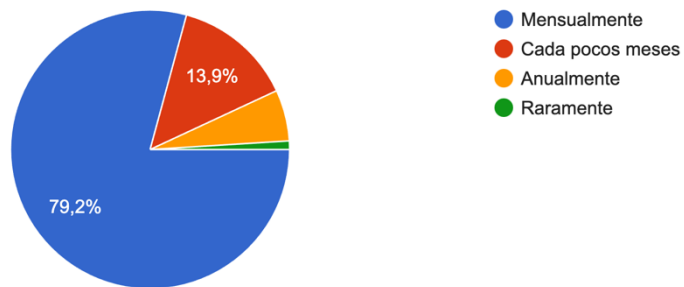
101 respuestas



### Anexo #2

¿Con qué frecuencia participas en eventos o actividades de cosplay?

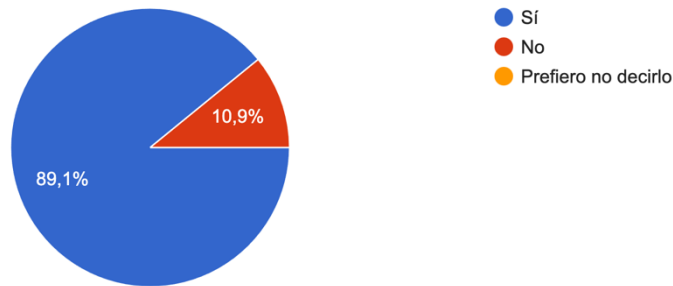
101 respuestas



### Anexo #3

¿Has experimentado algún tipo de discriminación por ser parte de la comunidad de cosplay?

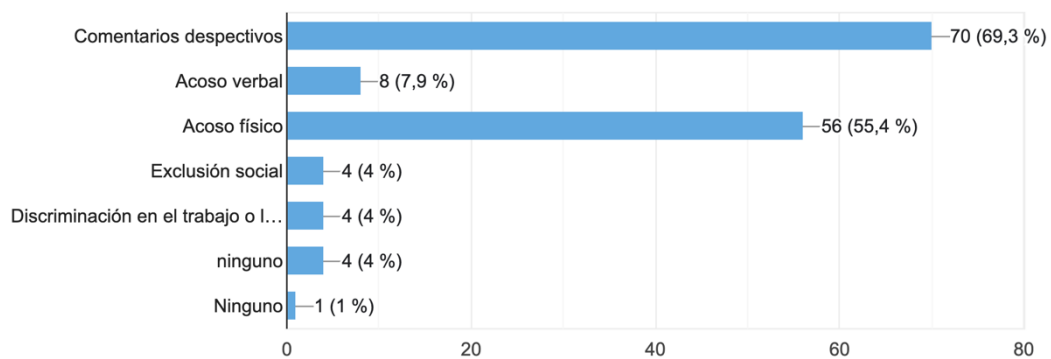
101 respuestas



#### Anexo #4

Si respondiste "Sí" en la pregunta anterior, ¿qué tipo de discriminación has experimentado? (puedes seleccionar más de una opción):

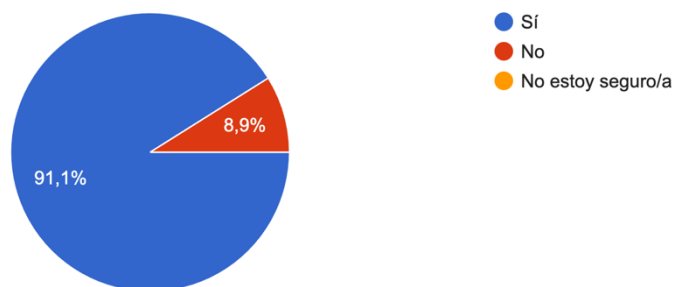
101 respuestas



#### Anexo #5

¿Consideras que la discriminación que enfrentas está relacionada con la adopción de tradiciones extranjeras en el cosplay?

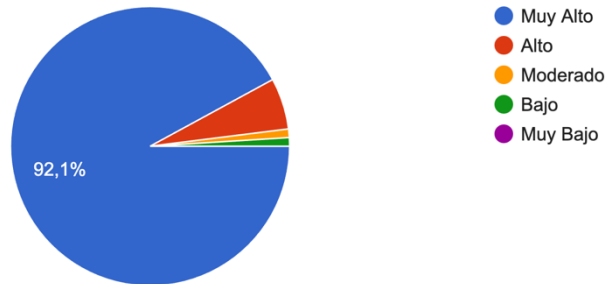
101 respuestas



## Anexo #6

¿Cómo describirías el nivel de colaboración y apoyo dentro de la comunidad de cosplay en Ecuador?

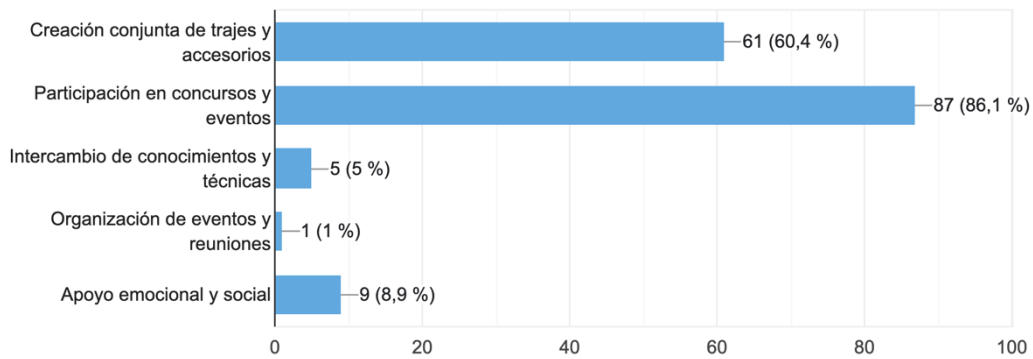
101 respuestas



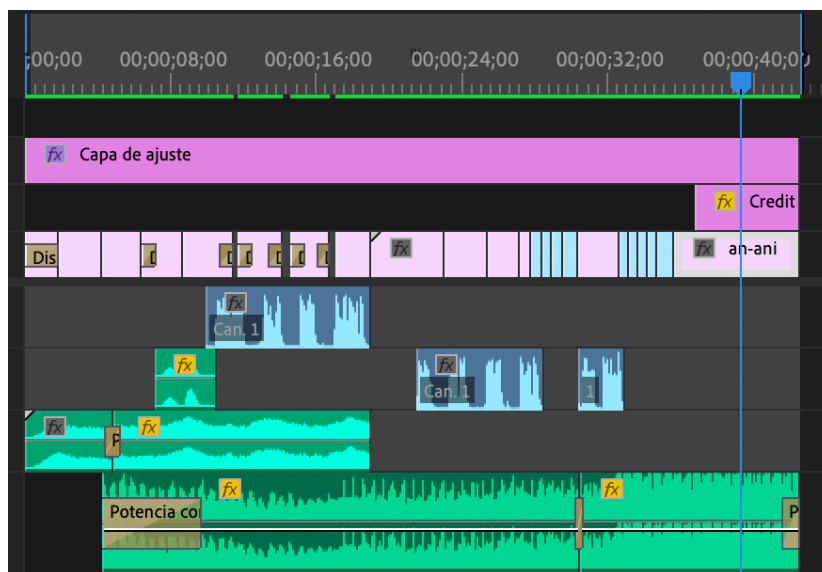
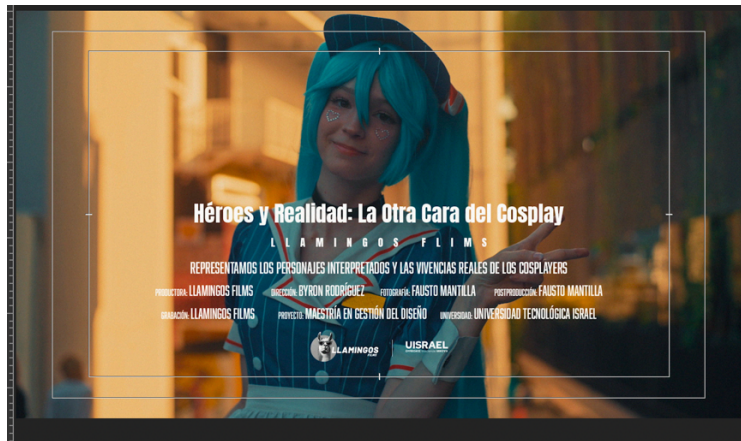
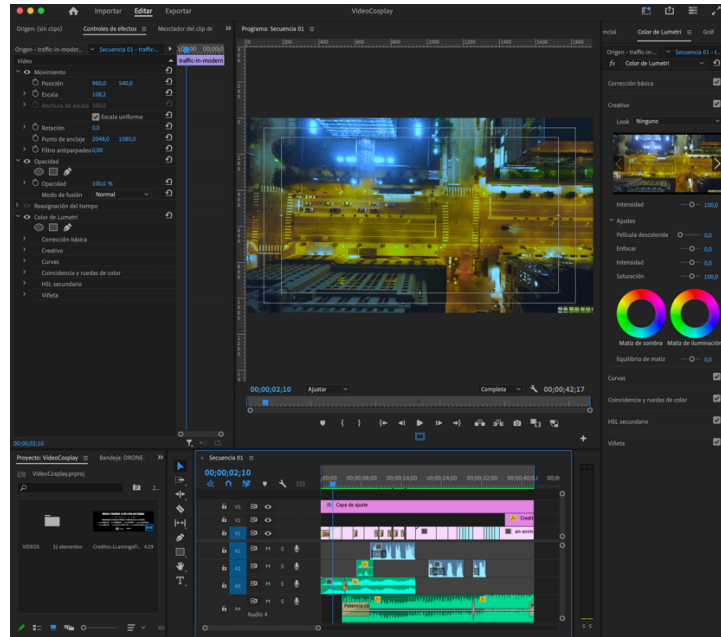
## Anexo #7

¿Qué tipos de actividades colaborativas realizas con otros cosplayers? (puedes seleccionar más de una opción)

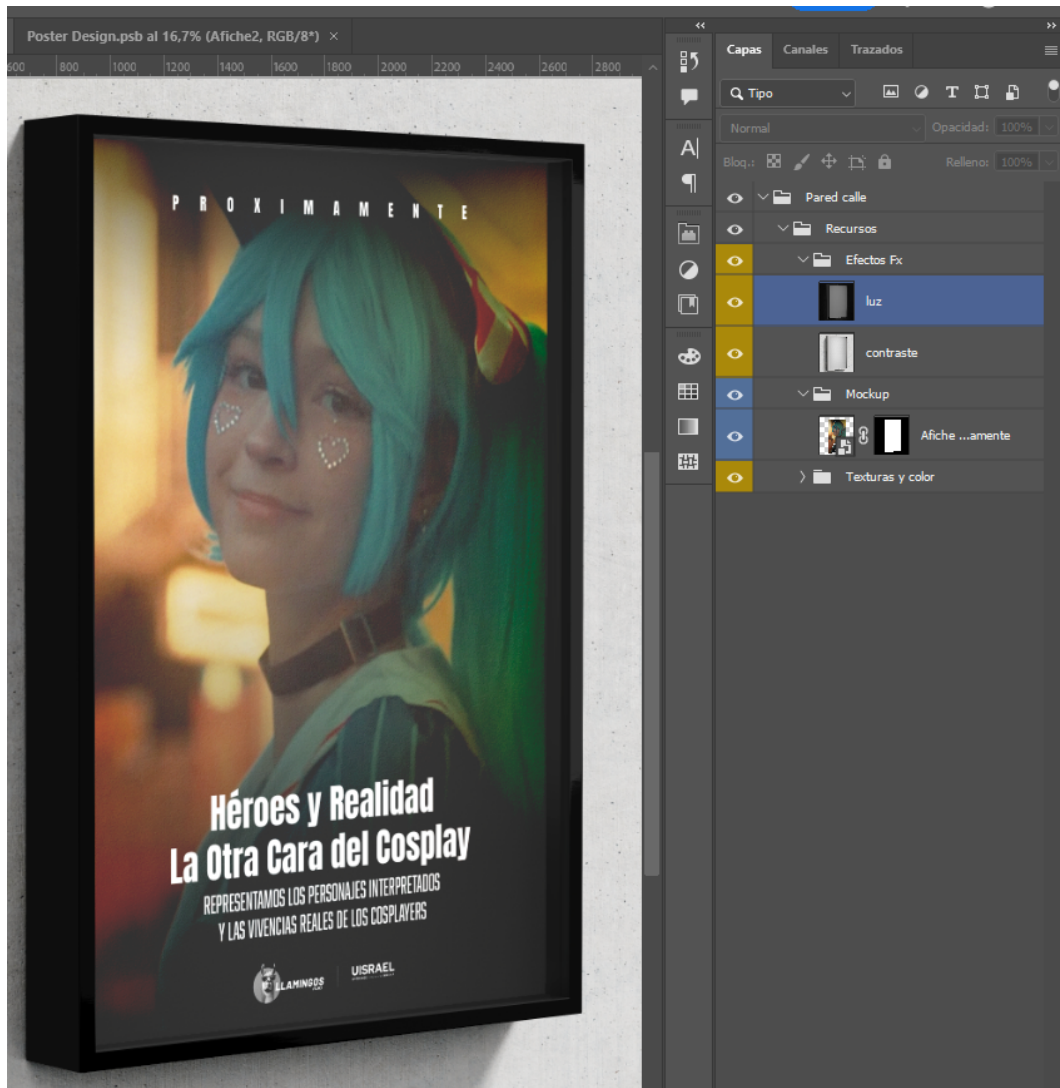
101 respuestas



## Anexos Postproducción



## Anexos Photoshop



P R O X I M A M E N T E

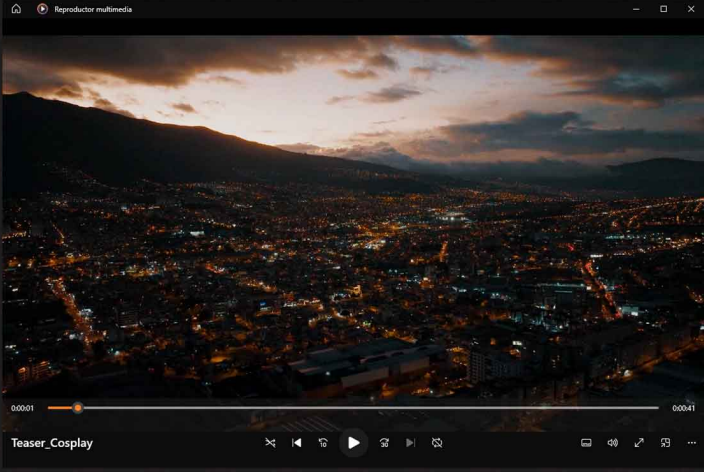
# Héroes y Realidad La Otra Cara del Cosplay

REPRESENTAMOS LOS PERSONAJES INTERPRETADOS  
Y LAS VIVENCIAS REALES DE LOS COSPLAYERS



UISRAEL  
Entertainment & Media

## Anexos Teaser



Reproductor multimedia

Teaser\_Cosplay

0:00:01 0:00:41

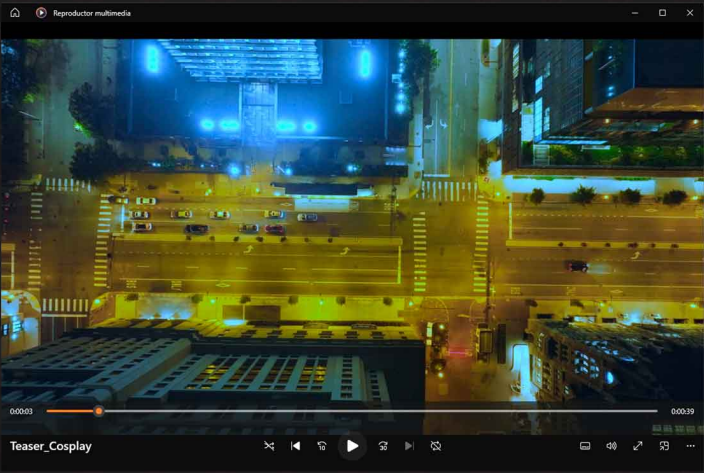
LLAMINGOS FILMS | UISRAEL ENTREGUE INNOVACION Y CALIDAD

### Héroes y Realidad La Otra Cara del Cosplay

REPRESENTAMOS LOS PERSONAJES INTERPRETADOS  
Y LAS VIVENCIAS REALES DE LOS COSPLAYERS

0

Detailed description: This is a screenshot of a video player interface. The main video area shows a wide-angle, high-angle shot of a city at dusk or dawn. The sky is filled with dark, dramatic clouds, and the city lights are beginning to glow. The player controls at the bottom include a progress bar, play/pause button, and other standard video controls. The video title 'Teaser\_Cosplay' is visible in the bottom left corner of the player. To the right of the player, there are logos for 'LLAMINGOS FILMS' and 'UISRAEL ENTREGUE INNOVACION Y CALIDAD'. Below the logos, the main title 'Héroes y Realidad La Otra Cara del Cosplay' is displayed in a large, bold font, followed by a subtitle 'REPRESENTAMOS LOS PERSONAJES INTERPRETADOS Y LAS VIVENCIAS REALES DE LOS COSPLAYERS'. A small circular icon with the number '0' is located at the bottom right of the player area.



Reproductor multimedia

Teaser\_Cosplay

0:00:03 0:00:39

LLAMINGOS FILMS | UISRAEL ENTREGUE INNOVACION Y CALIDAD

### Héroes y Realidad La Otra Cara del Cosplay

REPRESENTAMOS LOS PERSONAJES INTERPRETADOS  
Y LAS VIVENCIAS REALES DE LOS COSPLAYERS

0

Detailed description: This is a screenshot of a video player interface, similar to the one above. The main video area shows a street-level view of a city at night. The street is illuminated by yellow streetlights, and there are blue neon lights visible in the background. The player controls at the bottom include a progress bar, play/pause button, and other standard video controls. The video title 'Teaser\_Cosplay' is visible in the bottom left corner of the player. To the right of the player, there are logos for 'LLAMINGOS FILMS' and 'UISRAEL ENTREGUE INNOVACION Y CALIDAD'. Below the logos, the main title 'Héroes y Realidad La Otra Cara del Cosplay' is displayed in a large, bold font, followed by a subtitle 'REPRESENTAMOS LOS PERSONAJES INTERPRETADOS Y LAS VIVENCIAS REALES DE LOS COSPLAYERS'. A small circular icon with the number '0' is located at the bottom right of the player area.

Reproductor multimedia



00:07 00:25

Teaser\_Cosplay

LAMINGOS FILMS


UISRAEL  
EXPERIENCIA INNOVATIVA

## Héroes y Realidad La Otra Cara del Cosplay

REPRESENTAMOS LOS PERSONAJES INTERPRETADOS  
Y LAS VIVENCIAS REALES DE LOS COSPLAYERS

1

Reproductor multimedia



00:13 00:29

Teaser\_Cosplay

LAMINGOS FILMS


UISRAEL  
EXPERIENCIA INNOVATIVA

## Héroes y Realidad La Otra Cara del Cosplay

REPRESENTAMOS LOS PERSONAJES INTERPRETADOS  
Y LAS VIVENCIAS REALES DE LOS COSPLAYERS

1

Reproductor multimedia



00:16 00:26

Teaser\_Cosplay

LLAMINGOS FILMS


UISRAEL  
EXPERIENCIA INNOVATIVA

## Héroes y Realidad La Otra Cara del Cosplay

REPRESENTAMOS LOS PERSONAJES INTERPRETADOS  
Y LAS VIVENCIAS REALES DE LOS COSPLAYERS

1

Reproductor multimedia



00:30 00:22

Teaser\_Cosplay

LLAMINGOS FILMS


UISRAEL  
EXPERIENCIA INNOVATIVA

## Héroes y Realidad La Otra Cara del Cosplay

REPRESENTAMOS LOS PERSONAJES INTERPRETADOS  
Y LAS VIVENCIAS REALES DE LOS COSPLAYERS

1

Reproductor multimedia



00:04 00:18

Teaser\_Cosplay

LAMINGOS FILMS | UISRAEL EXPERIENCIA INNOVATIVA

## Héroes y Realidad La Otra Cara del Cosplay

REPRESENTAMOS LOS PERSONAJES INTERPRETADOS  
Y LAS VIVENCIAS REALES DE LOS COSPLAYERS

1

Reproductor multimedia



00:26 00:16

Teaser\_Cosplay


LAMINGOS FILMS | UISRAEL EXPERIENCIA INNOVATIVA

## Héroes y Realidad La Otra Cara del Cosplay

REPRESENTAMOS LOS PERSONAJES INTERPRETADOS  
Y LAS VIVENCIAS REALES DE LOS COSPLAYERS

1

Reproductor multimedia



00:08 00:14

Teaser\_Cosplay


LLAMINGOS FILMS | UISRAEL EXPERIENCIA INNOVATIVA

## Héroes y Realidad La Otra Cara del Cosplay

REPRESENTAMOS LOS PERSONAJES INTERPRETADOS  
Y LAS VIVENCIAS REALES DE LOS COSPLAYERS

1

Reproductor multimedia



00:30 00:12

Teaser\_Cosplay

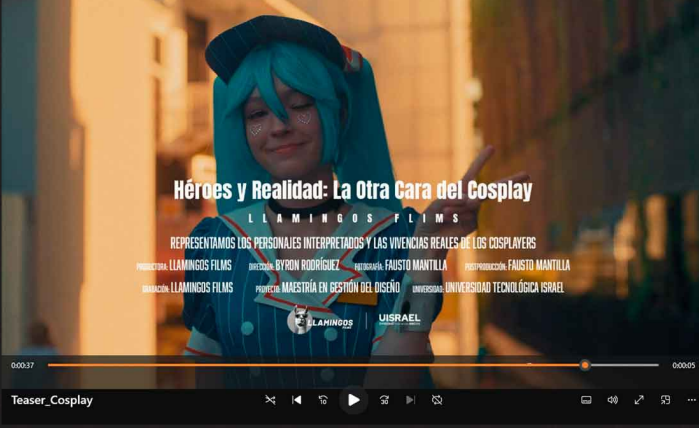
LLAMINGOS FILMS | UISRAEL EXPERIENCIA INNOVATIVA

## Héroes y Realidad La Otra Cara del Cosplay

REPRESENTAMOS LOS PERSONAJES INTERPRETADOS  
Y LAS VIVENCIAS REALES DE LOS COSPLAYERS

1

Reproductor multimedia



**Héroes y Realidad: La Otra Cara del Cosplay**  
L L A M I N G O S F I L M S  
REPRESENTAMOS LOS PERSONAJES INTERPRETADOS Y LAS VIVENCIAS REALES DE LOS COSPLAYERS  
PROYECCIÓN: L L A M I N G O S F I L M S | DIRECCIÓN: BYRON RODRÍGUEZ | GUION: FAUSTO MANTILLA | PRODUCCIÓN: FAUSTO MANTILLA  
UBICACIÓN: L L A M I N G O S F I L M S | PROYECTO: MAESTRÍA EN GESTIÓN DEL DISEÑO | UNIVERSIDAD: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

00:37 00:05

Teaser\_Cosplay

LLAMINGOS FILMS

UISRAEL  
EMPRESA DE INNOVACIÓN

**Héroes y Realidad  
La Otra Cara del Cosplay**  
REPRESENTAMOS LOS PERSONAJES INTERPRETADOS  
Y LAS VIVENCIAS REALES DE LOS COSPLAYERS

1