

**COSPLAYANDO, UN ARCHIVO ARTÍSTICO EN SANTIAGO DE CALI**

**Estudiante Juan Esteban Villalobos Urrea**

**Asesor Pablo Gómez**

**Pontificia Universidad Javeriana Cali.**

**Artes Visuales, Énfasis Plástico.**

**Santiago de Cali, Colombia.**

**Julio del 2021**

ARTÍCULO 23 de la Resolución No. 13 del 6 de Julio de 1946, del Reglamento de la Pontificia Universidad Javeriana.

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católica y porque las Tesis no contengan ataques o polémicas puramente personales; antes bien, se vea en ellas el anhelo de buscar la Verdad y la Justicia”.

Particularmente me gustaría nombrar a mi pareja Gabriel Morales quien me ha dado todo su apoyo enormemente y siempre estar ahí para ayudarme, acompañarme cuando más lo he necesitado. También agradezco a cada cosplayers que pudo brindarme su experiencia personal y registro fotográfico que permitieron realizar este proyecto. Cabe resaltar que doy el crédito también a cada fotógrafo respectivo de su correspondiente fotografía.

Por otro lado, me gustaría dar las gracias a mi tutor Pablo Cesar Gómez, por cada asesoría y direccionamiento. Así como también quiero agradecer al profesor Ricardo Quintero por su valiosa ayuda frente al uso y recolección de las historias de vida. Definitivamente me han ofrecido todas las herramientas necesarias para completar mi proyecto de fin de grado de forma satisfactoria.

También me gustaría agradecer a mi padre y a mi madre por su comprensión y apoyo a lo largo de todos estos años de formación en la carrera de Artes Visuales de la Pontificia Universidad Javeriana, Cali.

## INDICE

1. INTRODUCCIÓN AL TRABAJO .....	5
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	7
3. OBJETIVOS.....	8
3.1. Objetivo General .....	8
3.2. Objetivos Específicos .....	8
4. JUSTIFICACIÓN.....	9
5. MARCO HISTÓRICO DEL COSPLAY .....	11
6. ANTECEDENTES.....	13
6.1. Categoría de Investigaciones Acerca Del Cosplay En Santiago de Cali, Colombia. ....	13
6.2. Categoría de Referentes Artísticos.....	15
6.2.1. Referentes Desde El Cosplay: .....	15
6.2.1.1. Artista Visual y Cosplay Moka Torota En SOFA .....	15
6.2.2.El Uso De Las Historias de Vida, Una Narrativa Desde Las Experiencias Personales. ....	16
6.3. Referentes Metodológicos para la producción de las piezas .....	18
6.3.1. Google Arts And Culture, un espacio expositivo artístico desde la digitalidad. ....	18
6.3.2. libro El arte cinematográfico.....	20
7. METODOLOGÍA .....	22
7.1. FASE #1: INVESTIGACIÓN .....	22
7.2. FASE 2: LA TRANSFORMACIÓN:.....	23
7.3. PIEZA #2: CONOCIENDO A LOS COSPLAYERS: .....	24
7.4. FASE #3: MONTAJE AUDIOVISUAL: .....	25
8. DESARROLLO DEL TRABAJO .....	26
8.1. HISTORIAS DE VIDA:.....	26
8.2. ENCUESTA CUALITATIVA: .....	27
8.3. STORY BOARD: PRIMEROS ACERCAMIENTOS A .....	28
LOS MÉTODOS DE APROPIACIÓN GRÁFICOS.....	28
8.4. STOP MOTION: LA CREACIÓN DE LA NARRATIVA .....	30
8.5. ARCHIVO: CONOCIENDO A LOS COSPLAYERS .....	35
8.6. MONTAJE EN READYMAG:.....	39
9. CONCLUSIONES .....	42
10. BIBLIOGRAFÍA .....	44
11. TABLA DE IMÁGENES. ....	45

## 1. INTRODUCCIÓN AL TRABAJO

Desde el 2002 el Cosplay se ha convertido en una cultura juvenil que se ha ido desarrollando en la sociedad colombiana, pero en este proyecto nos enfocaremos en la caleña. Donde caleños de diversas edades cada vez son partícipes de esta práctica. De esta manera el proyecto se interesa en generar una visibilización de la apropiación cultural de la práctica del Cosplay en la ciudad de Santiago de Cali, por medio del término del Bricolage. En este sentido el punto de partida es el levantamiento y desarrollo de un archivo, que se enfoca en realizar una muestra de múltiples historias de vida. Las cuales permitirán la construcción de una narrativa partiendo desde el concepto del bricolage de Feixa (1999). El cual permite contextualizar objetos y símbolos de otras culturas, son reordenados y permiten comunicar nuevos significados.

Siendo este un primer acercamiento desde las Artes Visuales en la ciudad de Santiago de Cali, Colombia a esta cultura juvenil del Cosplay, el proyecto se enfoca en realizar en primera instancia una investigación cualitativa de las 6 diferentes historias de vida de Cosplayers de la ciudad de Cali. Y, por consiguiente, el desarrollo gráfico y conceptual de las múltiples maneras de llevar a cabo de este proceso del bricolage, de preparación y adaptación del Cosplay de un personaje, dándole un toque único. Por ese motivo son tan importantes las historias de vida, ya que ayudarán a dar cuenta de cómo hay una relación profunda entre los Cosplayers, su vida y la sociedad. Su finalidad es permitir una interpretación de las diferentes maneras y perspectivas de apropiarse, caracterizar y realizar un personaje de fantasía que no hace parte de la cultura caleña o colombiana.

Para finalizar, todos estos conceptos junto con toda la narrativa de una colectividad, permitirán el desarrollo gráfico de dos piezas gráficas audiovisuales. Que por un lado muestra las diferentes etapas y formas del bricolage por medio de un stopmotion,

Por otro lado, la segunda pieza profundiza las historias de vida, quiénes son los Cosplayers, un poco de su historia y así como también, una muestra gráfica de su trabajo y desarrollo. Para finalmente ser expuestas en un espacio digital como lo es la página de Readymag. Una plataforma que permite una mayor proximidad entre la interactividad y el espectador, en donde ambas piezas serán montadas con la finalidad de poder lograr esta narrativa y visibilización del archivo levantado.

## 2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Esta investigación se enfoca en la práctica del Cosplay de la ciudad de Cali, Colombia. Una cultura juvenil que ha influido a nivel cultural en la ciudad a lo largo de los últimos 19 años, ya que según Gaviria Muñoz (2017, pg.37) quien resalta al director de ese entonces Padavi Ramirez el evento **shinanime** que inició en el 2002. Este evento es importante ya que ha sido el único presente en la ciudad durante todo este tiempo hasta hoy día. Por este motivo, toda investigación actual sobre esta cultura juvenil que abarca el anime, el manga y el Cosplay, están centradas dentro de las dinámicas e instalaciones del evento que se solía desarrollar en el Centro Cultural Comfandi. Que actualmente por las consecuencias de la pandemia, se sigue desarrollando vía digital.

Ahora bien, algunos de los campos de estudio a manera local están centrados especialmente desde la comunicación, psicología y hasta el campo de la salud que más adelante se explicarán a profundidad. Por lo tanto, no ha habido un primer acercamiento de forma local a esta Cultura juvenil desde las Artes Visuales, por lo que mi enfoque central de este proyecto está orientado a construir un conjunto de piezas a partir de las historias de vida que den cuenta de cómo los Cosplayers de la ciudad se apropian de esta cultura juvenil. Por lo que planteo la siguiente pregunta problema:

***¿Cómo generar una visibilización de las formas de la apropiación cultural de la práctica del Cosplay a través del bricolage, partiendo desde las historias de vida pertenecientes a los Cosplayers de la ciudad de Cali, Colombia?***

### 3. OBJETIVOS

#### 3.1. Objetivo General

Desarrollar un **archivo digital** que dé cuenta de las formas de la apropiación cultural de la práctica del Cosplay a través del bricolage, partiendo desde las historias de vida pertenecientes a los Cosplayers de la ciudad de Cali, Colombia.

#### 3.2. Objetivos Específicos

1. Registrar historias de vida, de cosplayers en la ciudad de Cali, Colombia mediante una serie de entrevistas que se compilarán en un libro de artista.
2. Desarrollar el material gráfico y la producción de elementos audiovisuales de personajes, fondos y una narrativa mediante un stop motion que dé cuenta de los elementos más importantes de las historias de vida.
3. Generar una puesta en escena del montaje del stop motion que pueda ser exhibido por medios virtuales.

#### 4. JUSTIFICACIÓN

Para el campo de las artes visuales, es fundamental entender la **apropiación cultural** de la práctica del Cosplay en la ciudad de Cali, Colombia. Para ello, se debe plantear qué es esta cultura juvenil y cómo es que rompe con la cultura colombiana que ya está preestablecida en el territorio. De esta manera, para Feixa **las culturas juveniles** “se refieren a la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre o en espacios intersticiales de la vida institucional” (1999: 84).

Esto quiere decir, que ser Cosplayers es una cultura juvenil que se va desarrollando mediante las experiencias que se viven de manera colectiva. Pero, para lograr este desarrollo de un personaje, de sus elementos visuales, y características, Feixa menciona **el bricolage**. El cual se entiende como “artefectos, el estilo y la identidad de grupo; el de bricolage un concepto el cual se refiere a la manera en que objetos y símbolos son reordenados y recontextualizados para comunicar nuevos significados” (1999). Gracias a este término, los practicantes de esta cultura juvenil, pueden traer a nuestro contexto todos los personajes ficticios y fantasiosos que se presentan en el anime, manga, películas y videojuegos. En este sentido, los personajes se resignifican a nuestro contexto de forma que los apropiamos y damos vida con nuestros propios insumos materiales, nuestros paisajes, y asimismo también se da lugar a cómo portamos elementos o accesorios de estos en nuestra cotidianidad.

Ahora bien, la importancia de este trabajo está planteado por un lado desde un levantamiento de **un archivo** el cual según Guasch, A., (2011) es definido como “un lugar neutro que almacena registros y documentos que permite a los usuarios retornar a las condiciones en las que éstos fueron creados, a los medios que los produjeron, a los contextos de los cuales formaban parte y a

las técnicas claves para su emergencia”. Por lo tanto, será desarrollado desde **el medio digital**, como un dispositivo documental que será desarrollado por medio de una animación en la técnica de Stop motion con un *timelapse*, dando cuenta de esta Cultura juvenil por medio de una narrativa unifique las múltiples historias de los Cosplayers, mostrando los procesos por los que pasan para generar esta apropiación logrando esa transformación. De esta forma, artísticamente se relaciona directamente con las artes visuales generando esta narrativa construida desde la plástica, pero visualizada y expandida desde el ámbito digital.

## 5. MARCO HISTÓRICO DEL COSPLAY

Según Rodríguez (2015) empezó a tener lugar en el año 1984 cuando el escritor y fundador de la editorial japonesa del Studio Hard, Nobuyuki Takahashi visitó la Convención Mundial de Ciencia Ficción en Estados Unidos, y publicó imágenes de los disfraces en revistas japonesas bajo el nombre de Cosplay. Juego de palabras que proviene de la traducción costume y play (jugar a disfrazarse).

Ahora bien, en Colombia empieza a manifestarse gracias a los medios de comunicación de los años 80-90's como la televisión que empezó a emitir las populares series como caballeros del zodiaco, Mazinger Z y entre los años 2000 y 2003, según Karen y María, las primeras muestras de Cosplay por fuera del mes de octubre y festividades de Halloween, se llevó a cabo la semana de animación japonesa y en Bibliomanga en el año 2003 en Bogotá (2018). De ahí en adelante, para el 2009 se creó uno de los eventos más importantes en Colombia sobre el fenómeno del anime y Cosplay "EL SOFA" (Salón de ocio y fantasía, un encuentro de la cultura del tiempo libre y una plataforma para industrias creativas).

Por lo tanto, a partir del 2003 en la ciudad de Cali el foco principal de reunión, concursos, agrupación de cosplayers y todo el fenómeno del anime y cosplay, es en el evento **Shinanime** (que significa nuevo anime). Este es un espacio de convergencia entre, Cosplayers y las múltiples comunidades conformadas por los otakus, gamers, y amantes de la cultura asiática. De forma que además de haber concursos en este espacio, hay una amplia cantidad de talleres alrededor de la creación de trajes, maquillaje y accesorios con materiales desde los precarios como lo es el foamy hasta los más complejos y costosos, además de charlas e invitados especiales sobre el mundo de la animación e intercambio cultural, así como zonas de mercancía, concurso e integración.

A modo de síntesis, al conocer un poco de dónde proviene el cosplay, nace gracias a la expansión cultural de las series anime por medio de los medios masivos de comunicación que iniciaron desde el televisor, hasta hoy día con las redes sociales e internet. Además de esto, se puede dar cuenta de que el anime, películas, videojuegos y todos estos productos que están ligados al consumo cultural, son la base de donde provienen las ideas y personajes de los cuales los Cosplayers toman referencian y hacen el proceso del bricolage para darles vida en nuestro propio contexto.

## 6. ANTECEDENTES.

Para poder comprender cómo se ha abordado el Cosplay desde lo local, es importante realizar un estado del arte por medio de una taxonomía de 3 categorías. La primera son **investigaciones encontradas** desde otros campos como lo es la comunicación y la salud que permiten dar cuenta de los múltiples direccionamientos investigativos que la cultura juvenil del Cosplay ha tenido fuera de las artes visuales; permitiendo hacer un mapeo de conceptos previamente tratados. La segunda categoría son todos **los referentes artísticos** que por un lado permite saber cómo el cosplay ha sido abordado desde las artes en otros lugares, y por otro cómo se ha hecho antes diferentes stopmotion y timelapse como recurso para mostrar en poco tiempo los procesos de construcción y creación que generalmente toman mayor tiempo. Así como también múltiples características del proceso para crear una narrativa. Y la última categoría, es el desarrollo y uso de las historias de vida como narrativa.

### 6.1. Categoría de Investigaciones Acerca Del Cosplay En Santiago de Cali, Colombia.

Esta primera categoría, da cuenta de cómo esta Cultura Juvenil ha sido abordada y estudiada en la ciudad de Cali, Colombia. En primer lugar, desde el campo de la **comunicación**, se han realizado investigaciones en los últimos **7 años**. En este sentido, Una primera investigación es el *cosplay en Santiago de Cali: una práctica juvenil que va de la fantasía a la realidad* de Daniel Enrique Molina Durango, la cual se enfoca en profundizar cómo el gusto por la cultura del Anime y la práctica del Cosplay, se ha venido convirtiendo en una adscripción identitaria juvenil que toma fuerza en la ciudad de Cali,

Una segunda, es *El Cosplay como un estilo de vida* por Alexa Ramírez, especialmente es una entrevista al cosplayers Larry Moon, el cual es un referente profesional en este campo ya que ha representado al país a nivel competitivo, y ha participado como jurado en diversos

certámenes, uno de estos es el Shinanime de Cali. De esta manera, la entrevista también se enfoca en el desempeño de un Cosplayers y su dificultad. Ya que, como dice Larry Moon “se requiere de mucha creatividad, conocimiento en manejo de materiales, presupuesto y actitud”.

Una última investigación desde este campo, es *la caracterización de las prácticas y consumos culturales de un grupo de cosplayers en la ciudad de Cali* de Diana Isabel Gaviria Muñoz que se enfoca en indagar y analizar las prácticas y consumos culturales, que se dan dentro de la Subcultura Otakus, a través de un grupo de Cosplayers. Para esto se hizo una indagación acerca de sus inicios en el gusto por el Anime, productos que consumen, la realización de sus Cosplay y sitios de consumo.

Por otro lado, el cosplay ha sido ampliamente estudiado que hay hasta una investigación dentro del campo de la salud. La caracterización del estado de salud por dominios de enfermería en cosplayers del colectivo shinanime Cali de los autores Brighth Johana Delgado Gómez, Manuel Felipe Osorio Sierra y Mayra Alejandra Calderón Pérez. Está enfocada en explorar el campo poco abordado de las prácticas subculturales debido a que en la actualidad han aumentado este tipo de colectivos, y cómo se caracteriza y compara el estado de salud de los Cosplayers del colectivo Shinanime de la ciudad de Cali, según la valoración por Dominios de Enfermería y la percepción de su propio estado de salud.

Finalmente, a modo de conclusión de esta primera categoría, gracias a estas investigaciones desde el campo de la comunicación y la salud, se puede observar que en la ciudad de Cali ha habido acercamientos a esta cultura juvenil en constante desarrollo. Por lo tanto, gracias a estas investigaciones, puede darse cuenta que esta cultura juvenil aborda temas y conceptos desde las artes visuales que especialmente se enfocan desde la performatividad a la hora de tomar una postura o personaje e interpretarlo en medio de una convención, la calle o un espacio público. La

colectividad que se genera al hacer Cosplay grupal o mediante la comunidad que siempre está dispuesta a aconsejar, ayudar y seguir creciendo de forma conjunta.

## 6.2. Categoría de Referentes Artísticos

Esta segunda categoría abarca las múltiples exposiciones culturales y conceptos artísticos que ayudarán a desarrollar la metodología de este trabajo.

### 6.2.1. Referentes Desde El Cosplay:

#### 6.2.1.1. Artista Visual y Cosplay Moka Torota En SOFA

Estefanía Escolar, o más conocida como Moka Torota, es una artista visual egresada de Javeriana Bogotá, es también cosplayers y cosmaker. Su importancia dentro de la investigación está ligada a que ha participado desde 2012 en el evento más grande de Bogotá: el SOFA con actividades de tipo académico como conferencias y muestras de su trabajo. Como se puede observar en la siguiente imagen, esta es una de sus exposiciones dentro del SOFA que fue realizada en el año 2019.

Por otro lado, en una entrevista para el blog Jellygoods (2018), dedicado a las noticias, información y opinión sobre algunos de los temas recientes acerca del Anime, Manga y Cosplay, así como de la cultura asiática en general.



FIGURA 1

*“se ejecuta a través de una serie de performances, e intervenciones en el espacio público, en la cotidianidad, en donde yo me transformo o me encosplayo en un personaje de anime-manga o videojuego, cuyos trajes son a su vez elaborados de manera totalmente artesanal; mientras que reparte y pega diferentes flyers con mensajes que invitan al espectador a cuestionar su subjetividad y la manera en que ve y entiende su entorno”.*

Mediante su trabajo e intervenciones, se da cuenta de cómo ella mediante el performance se apropia de un personaje convirtiéndose en este, trayendo a lugar el bricolage de Feixa que además pone en cuestión los parámetros de la cultura colombiana que ya está establecida en relación a esta Cultura juvenil que ha ido tomando su lugar a nivel social.

Por último, dar cuenta de todos estos procesos para generar una apropiación y apariencia propia desde el contexto territorial. En la figura #1 se puede observar un poster de su exposición realizada en SOFA del 2019.

### ***6.2.2. El Uso De Las Historias de Vida, Una Narrativa Desde Las Experiencias Personales.***

En este apartado nos enfocamos en utilizar las historias de vida que según la metodología de Carlos Piña pueden ser definidas como una indagación en la vida de un sujeto, para construir una biografía mediante el uso de materiales, archivos, opiniones de otros, etc., donde el material medular es el relato del sujeto sobre su propia vida, en primera persona (1968).

En este caso de desarrollar y construir una narrativa con historias de vida, con el trabajo de grado *Ser Bella En Cali* del comunicador Juan Diego Caicedo Holguín. se puede ver cómo se desarrolla y construye una narrativa a partir de las historias de vida. También es un referente directo sobre la recolección de estas historias, cómo se visibilizan y también construye la narración entre el sujeto, su experiencia y el contexto en el que se desarrolla. La idea central con su trabajo es la recopilación de material, historias que den cuenta de las múltiples formas y

representaciones sobre el ideal de la belleza en la ciudad. Teniendo en cuenta su metodología, aborda el archivo desde una primera etapa que es conocer de primera mano aquel ideal de belleza en sus variaciones, es decir va desde la idealización global para captar la visión general del mundo respecto a la belleza hasta la visión específica dentro del contexto caleño. Así pues, su taxonomía de tres niveles, son centradas en (ver figura 2):



**FIGURA 2**

*Primero, a nivel global, donde estrellas de cine, cantantes, modelos, presentadoras, políticas, activistas y demás, han sido referentes de belleza física, acompañada de talento y aún de otras cualidades. Segundo, en los concursos de belleza o certámenes que califican la relevancia de las modelos en la vida pública, reivindicando que son bellas, que poseen estándares preestablecidos, que la simetría hace parte de ellas. Tercero, en la visión individual de los entrevistados, pues la belleza y los estereotipos muchas veces se construyen desde la experiencia propia.*

### 6.3. Referentes Metodológicos para la producción de las piezas

Dentro de esta tercera categoría, nos interesa explorar algunos de los estudios y artistas visuales que desarrollan el stop motion y el timelapse para hacer cortos y largometrajes. Además de los procesos para desarrollar una producción audiovisual con el de adaptarlos a la metodología y piezas del montaje final.

#### 6.3.1. *Google Arts And Culture, un espacio expositivo artístico desde la digitalidad.*

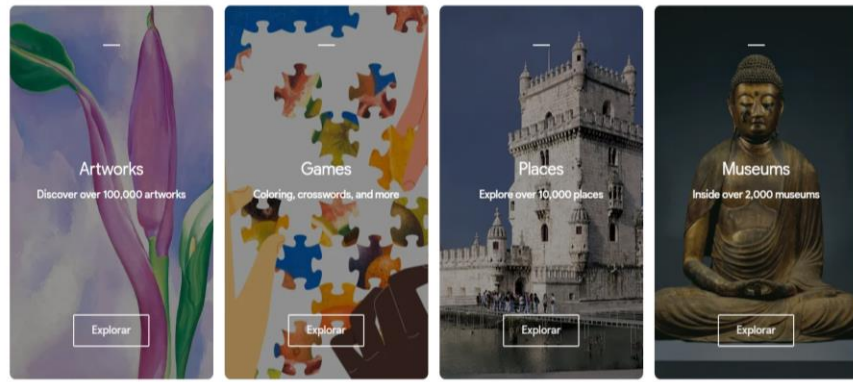
Este proyecto es un sitio web que presenta una recopilación de imágenes en alta resolución de colecciones y obras de arte expuestas en varios museos del mundo de manera digital. De los cuales, el usuario o espectador, puede encontrar todo tipo de datos y conocimiento general de manera gráfica e interactiva. Ya que su base de datos contiene 1700 museos en alrededor de 70 países. Desde nuestro territorio, pueden apreciarse 11 colecciones del Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá, el Museo Nacional de Colombia, el Museo Arqueológico Musa y entre otros. Su logo puede apreciarse en la figura 3.



**FIGURA 3**

Ahora bien, el objetivo de esta plataforma, es servir como un mediador entre las audiencias o espectadores que visitan esta página y los museos mediante formas didácticas y también pedagógicas. Las dinámicas que esta plataforma presenta, se categorizan en el aprendizaje por **1. métodos interactivos**, enfocados en pequeños puzzles, además fichas informativas que permiten

comprender el contexto histórico; así como también detalles sobre los artistas, las técnicas, y las múltiples corrientes a lo largo de la historia del arte. Por otro lado, **la categoría #2. Muestra de exposiciones digitales.** Se enfoca en una dinámica de dar recorridos en vista en 360° a las múltiples salas expositivas que diariamente la plataforma recomienda al azar. Ver figura 4.



**FIGURA 4**

Ahora bien, un ejemplo de cómo esta plataforma visibiliza la información, es como se puede ver en la figura #5, la cual Según (Hunter, 2018) esta es una fotografía del artista Juniper Tangpuz, dentro de un traje robótico el cual es un traje original que llamó “Lagann”. Lo primero que podemos observar de google arts and culture, es la fotografía. En este caso solo se le permite para hacerle zoom, para ver a detalle, y por consiguiente una ficha técnica (figura 5) que describe quién es el artista, su nacionalidad, y datos como la técnica utilizada y fechas. Aunque este sea solo un ejemplo de cómo la información es mostrada adjuntando una fotografía, que permite recopilar la información más importante para una muestra expositiva. Es un sistema que alimenta y permite profundizar el archivo de manera gráfica.



**FIGURA 5**

Para sintetizar, Google Arts & Culture logra transformar la experiencia de apreciación del arte en los museos, logrando incorporar los medios interactivos dentro de espacios de difusión del arte. Esta propuesta va más allá, al poder visibilizar la cultura, museos de todo el mundo dándoles una experiencia de acercamiento al espectador. De esta manera, el mayor interés con esta plataforma es la capacidad de acercamiento que se puede lograr con el espectador que interactúa mediante las diferentes dinámicas que son presentadas. Por lo tanto, para la metodología, es valioso este esquema de generar interactividad con el espectador, y la forma de generar una exposición o “recorrido por un museo” es lo que más destaca de esta plataforma en línea para poder llevar a cabo la muestra expositiva.

### **6.3.2. libro *El arte cinematográfico***

Dentro de la primera parte de este libro escrito por David Borwell y Kristin Thompson (1995), se encuentra el capítulo Factores *técnicos de la producción cinematográfica*. Dentro del cual los autores explican que existen 3 fases dentro de una producción audiovisual que textualmente son:

- **1. Preparación.** Se desarrolla la idea de la película y, normalmente, se pone por escrito de alguna forma. En esta fase, el director o directores comienzan a

conseguir fondos para hacer, promocionar y distribuir la película.

- **2. Rodaje.** En esta fase, se crean las imágenes y sonidos en la tira de película.

Más concretamente, el director registra diferentes planos y sonidos (diálogos, ruidos, etc.). Un plano es una serie de fotogramas producidos por la cámara en una operación ininterrumpida. Durante el rodaje, a menudo se ruedan los diferentes planos «sin continuidad»; es decir, en el orden más conveniente para el rodaje. Más tarde, se ensamblarán en el orden adecuado dentro de la fase del montaje.

- **3. Montaje.** En esta fase, se unen las imágenes y los sonidos de forma definitiva para culminar la producción.

## 7. METODOLOGÍA

La metodología de este proyecto “Cosplayando” parte desde el desarrollo de tres fases: la investigación, la transformación y por último el montaje audiovisual. Estas ayudan a llevar a cabo la visibilización gráfica de las historias de vida que son la base fundamental de este proyecto.

### 7.1. FASE #1: INVESTIGACIÓN

De esta manera, **la primera fase** es la investigación de carácter cualitativa. La cual permite hacer un acercamiento a las 6 historias de vida de cosplayers de la ciudad de Cali, los cuales permitirán generar un mapeo sobre las formas como estos llevan a cabo la apropiación de esta cultura juvenil. Teniendo en cuenta estas historias, se desarrolla la producción de dos piezas audiovisuales que hacen parte de una sola narrativa y montaje generando un diálogo alrededor del Cosplay caleño.

En este sentido, el punto de partida son las 6 historias se llevarán a cabo mediante una entrevista de carácter cualitativo, que se enfoca en hacer un levantamiento de datos, archivos fotográficos y sobre todo la narrativa de experiencia propia. A Través de las siguientes preguntas se puede dar cuenta de la apropiación y el bricolage de Feixa de esta cultura juvenil, como hay un proceso intrínseco de cada persona y sobre todo una participación también colectiva.

#### *Preguntas Metodológicas*

1. ¿Cuál es tu nombre?
2. ¿Qué edad tienes?
3. ¿Por cuánto tiempo has hecho Cosplay?
4. ¿Tienes algún alias o pseudónimo?
5. ¿Cómo empezaste a realizar esta práctica?

6. ¿Cuál fue la influencia que tuviste para hacer tu primer Cosplay?
7. ¿Has transformado tu vestuario o forma de vestir por el hecho de ser cosplayers?
8. ¿Tienes algún objetivo siendo Cosplayers?
9. ¿Cuánto puede tardar hacer uno de tus Cosplay?
10. ¿Podrías narrar un poco sobre tu historia dentro de esta subcultura?
11. ¿Cómo escoges un personaje para representarlo? ¿Qué te hace decidirlo?
12. ¿Cuál es tu proceso para apropiarte de un personaje?

La finalidad de estas preguntas es poder realizar el levantamiento de un archivo informativo dentro del desarrollo de la bitácora digital o libro de artista, que permite anexar todo el material visual tales como fotografías del cosplayers junto con su proceso de creación, así como también la narración de cada uno con el fin de dar cuenta sobre el bricolage y la manera de cómo cada persona se prepara, y adapta un personaje a su contexto.

## 7.2. FASE 2: LA TRANSFORMACIÓN:

Además, estas historias son la base narrativa con la que parten las dos piezas gráficas a desarrollar. En este orden de ideas, **la primera pieza**, el desarrollo y creación de un stop motion que junto con la técnica de timelapse visibiliza de manera gráfica las historias de vida dentro de una sola. Dando cuenta del bricolaje de Feixa mediante los múltiples procesos de apropiación de un personaje y desarrollo de un cosplay desde la mirada de la comunidad, es decir por medio de las historias de vida El cual el proyecto tomará en cuenta las 3 etapas de *El arte cinematográfico de Bordwell y Thompson*.

Primero la **preparación** mediante el desarrollo del storyboard de la historia, se planificará la historia en stop motion que servirá como herramienta visual representativa de las historias de

vida pertenecientes a los Cosplayers de la ciudad de Cali, así como también los diferentes elementos visuales como escenario y personajes para la puesta en escena.

En segundo lugar, **el rodaje** que en este caso es la técnica del stopmotion enfocándonos en realizar una secuencia desde el *timelapse*. que permite mediante la serie de fotografías fijas crear la ilusión de imágenes aceleradas que dan cuenta de la narrativa sobre los procesos de la apropiación de la práctica del Cosplay que suelen tomar meses en pocos segundos. De manera la historia caracterizada por una muñeca articulable, permite adentrarse en la narrativa y formas de cómo el bricolage está presente en los diferentes momentos de crear y ser un cosplayers partiendo desde los conceptos y experiencias de las historias de vida investigadas en la primera fase de este trabajo, de forma que el argumento central de esta muestra es narrar los aspectos más importantes de estas.

Por último, el **montaje** o más denominado como postproducción. Es la organización fotográfica previamente tomada y la sonora con partes de clips de la película de Birds of prey, así como también varios descargados de freesound.com, los cuales facilitan la creación narrativa entre un ambiente cotidiano que va poco a poco siendo transformado.

### **7.3. PIEZA #2: CONOCIENDO A LOS COSPLAYERS:**

Esta **segunda pieza visual** se centrará en realizar gráficamente la muestra de las 6 historias de vida por medio de un apartado personalizado para cada cosplayers. Esto quiere decir que se realizará una profundización y descripción de cada historia de cada Cosplayers, permitiendo visibilizar las diferentes historias de sus inicios, las formas de cada persona y su manera de cómo llevan a cabo el proceso del bricolage y adaptación de un Cosplay. En este sentido, se visualiza el levantamiento del archivo realizado por el que se sigue la idea de Guasch, estos apartados que serán una parte de la página web en Readymag, donde se tiene pensado realizar el montaje. Serán

el lugar neutro que almacena los registros, profundizar en cada cosplayers, sus métodos de apropiación, los medios y los contextos de los cuales formaban parte del bricolaje en esta cultura juvenil.

#### **7.4. FASE #3: MONTAJE AUDIOVISUAL:**

Por último, el montaje, el sitio expositivo donde se podrá llevar a cabo toda la visibilización, profundización y apropiación de ambas piezas gráficas. Está pensado en realizarse en la página web de Readymag.com, especialmente por el alcance interactivo y de composición que puede realizarse en esta. La página está pensada también en ser un complemento de la narrativa, donde se permitan crear los espacios y apartados para que el espectador pueda ir descubriendo un contexto sobre el cosplay, así como también las dos piezas audiovisuales sobre cada historia de vida y el stop motion. Además de esto, la página tendrá un enlace directo al trabajo escrito del proyecto.

## **8. DESARROLLO DEL TRABAJO**

Teniendo en cuenta las tres fases metodológicas de la investigación, transformación y montaje, a continuación, se explicará a más profundidad y detalle cuáles fueron los planteamientos, desarrollos, y decisiones que se tomaron para realizar el levantamiento de este archivo digital.

### **8.1. HISTORIAS DE VIDA:**

Como previamente se ha mencionado, las historias de vida son la base fundamental que permiten realizar el levantamiento del archivo acerca de esta cultura juvenil. Para empezar, se tuvo una reunión con el profesor Ricardo Rodríguez Quintero docente del departamento de comunicación y previamente ha realizado diferentes trabajos en relación a historias de vida. Tras una asesoría con él, se determinó que para poder visibilizar una narrativa acerca de una historia de vida se debe tener en cuenta una estrecha relación entre el individuo y la sociedad. De forma que estas historias permiten dar cuenta de cómo cada cosplayers lleva a cabo el proceso del bricolage a su propia manera y dentro del contexto caleño; en este orden de ideas, quiere decir que todas estas compilaciones de historias permiten profundizar en cada sujeto, su vida y la sociedad. La intencionalidad es permitir una interpretación de las diferentes maneras y perspectivas de apropiarse, caracterizar y realizar un personaje de fantasía que no hace parte de la cultura caleña o colombiana.

De esta manera, para poder llevar a cabo el levantamiento la narrativa acerca de cada sujeto, su vida y la sociedad. Se planteó que en primera instancia se debe realizar una recolección de datos, en este caso, de experiencias dentro de una encuesta de carácter cualitativa. Esta debe contener preguntas muy específicas acerca de los inicios de cada sujeto, así como el desarrollo de su experiencia de apropiarse y traer al contexto. Una vez realizado este levantamiento investigativo, se debe tener en cuenta el carácter creativo; en donde se empezó a pensar en qué manera se desarrollará el montaje y visibilización de estas experiencias.

A modo de síntesis, toda esta relación entre el sujeto y su experiencia, llevó a pensarse en la creación de las piezas visuales que permitan dialogar entre sí alrededor de las diferentes formas de interpretación de las diferentes maneras y perspectivas de apropiarse, caracterizar y realizar un personaje de fantasía que no hace parte de la cultura caleña o colombiana teniendo en cuenta el bricolage de Feixa.

## **8.2. ENCUESTA CUALITATIVA:**

Una vez realizada la encuesta a 6 diferentes cosplayers de la ciudad de Cali, se seleccionaron por un lado a su reconocimiento a nivel regional que tienen algunos y también cercanía que existe con estos. Ahora bien, las preguntas de las que más se pudieron sacar provecho para la realización de las piezas gráficas fueron categorizadas de la siguiente manera:

### **#1 STOPMOTION:**

- ¿Cuál fue la influencia que tuviste para hacer tu primer Cosplay?
- ¿Tienes algún objetivo siendo Cosplayers?
- ¿Cuánto puede tardar hacer uno de tus Cosplay? ¿Cuánto puede tardar hacer uno de tus Cosplay?
- ¿Podrías narrar un poco sobre tu historia dentro de esta subcultura?
- . ¿Cómo escoges un personaje para representarlo? ¿Qué te hace decidirlo?
- ¿Cuál es tu proceso para apropiarte de un personaje?

### **#2 ARCHIVO: CONOCIENDO AL COSPLAYER:**

- ¿Tienes algún alias o pseudónimo?
- ¿Cómo empezaste a realizar esta práctica?
- ¿Cuál fue la influencia que tuviste para hacer tu primer Cosplay?
- ¿Tienes algún objetivo siendo Cosplayers?

- . ¿Cómo escoges un personaje para representarlo? ¿Qué te hace decidirlo?
- ¿Cuál es tu proceso para apropiarte de un personaje?

### **8.3. STORY BOARD: PRIMEROS ACERCAMIENTOS A**

#### **LOS MÉTODOS DE APROPIACIÓN GRÁFICOS**

Para poder iniciar y empezar a construir la narrativa de esta primera pieza gráfica, se tomó en cuenta y especial detalle a las respuestas de las preguntas previamente mencionadas. ya que las respuestas permiten identificar las diferentes maneras de llevar a cabo el bricolaje y preparación del cosplay de un personaje, un ejemplo de esto es la respuesta “...estudiarlo bien, primero los componentes del traje y maquillaje, para luego analizar bien el comportamiento y la personalidad del personaje para empezar el juego de encararlo y pasar a ser el en la vida real”-Carlos Eduardo Galeano. Gracias a respuestas como esta y entre otras más, se desarrolló este storyboard con la finalidad de crear una sola historia que dé cuenta de los diferentes procesos. Para ello se requirieron de 6 escenas que se podrán ver puntualmente en el siguiente guion en el documento de anexos puede verse a más detalle la planeación del storyboard dibujado.

#### **ESCENA 1: INTRODUCCIÓN**

La escena abre en un paneo a lo largo de una habitación decorada con diferentes afiches de Harley Quinn, el video Genshin impact, un calendario y un atrapa sueños. En la escena también se ve a la modelo que se encuentra en la cama de color violeta viendo en su computadora videos sobre Harley. Sonoramente el ambiente es nocturno, por lo que la escena es también oscura. Tras ver el video cierra la computadora y se queda sentada en la cama pensativa.

#### **ESCENA 2: PREPARACIÓN**

Una vez convencida de querer hacer el cosplay, empieza a crear un moodboard, en el cual hay diferentes fotografías y versiones de Harley, así como también el diseño de un vestuario propio,

el cual permite a nuestra cosplayers decidir cómo hará su traje y apropiarse del personaje a su propia manera. La escena será en un plano medio corto. El cartel para esta escena es “analizar el traje y rasgos, crear el traje y props, que son los accesorios del personaje como armas armadura y más - Mathew Leonel”

### ESCENA 3: CREACIÓN

La escena muestra a la cosplayers empezando a coser mientras un calendario empieza a correr los días “De 15 a 30 días, Entre 3 meses”. Esta escena muestra el timelapse de este tiempo a medida que el cosplay se va armando.

### ESCENA 4: COSTURA

Este plano general muestra una tabla de corte como fondo y sobre esta empiezan a entrar las diferentes telas y materiales, en las cuales los diferentes patrones empiezan a aparecer y el traje se empieza a construir poco a poco, iniciando primero con los guantes, luego el escote, el pantalón y hasta los zapatos de Harley Quinn. esta escena intercala a la cosplayers cosiendo y los materiales siendo creados. Sonoramente se destaca el fileteo de una máquina de coser, y corte de tijeras.

### SCENA 5: APROPIACIÓN

Una vez listo el traje, la cosplayers empieza a flotar empezando a transformarse a su traje con su traje puesto empieza a maquillarse para esto nuevamente el plano general será utilizado.

Además, la piel poco a poco le empieza a cambiar de color a como se muestra en una de sus fotografías del moodboard que armó. Una vez terminado, prueba diferentes poses practicándolas y el cartel dice “estudiarlo bien, primero los componentes del traje y maquillaje, para luego analizar bien el comportamiento y la personalidad del personaje para empezar el juego de

encarlo y pasar a ser el en la vida real-Carlos Eduardo Galeano Maldonado” hasta que finalmente se acerca a la cámara y se oscurece dando a entrar en la última escena.

#### ESCENA 6: EVENTO

La escena abre con los últimos días del calendario siendo tachados, poco a poco se va desvaneciendo mostrando la cosplayers que empieza a ser transformada en Harley Quinn, acto seguido se ven los jueces del evento “Cali anime” en donde hace una pose del personaje y los jueces le evalúan. Se despide y un flash fotográfico se aprecia dejando la escena en blanco. Al desvanecerse se muestra una tarjeta de personaje y termina la escena.

#### **8.4. STOP MOTION: LA CREACIÓN DE LA NARRATIVA**

Como ya se ha dicho, toda la narrativa de este stop motion da cuenta de los procesos que cada cosplayers desarrolla a la hora de realizar y adaptar un personaje al contexto caleño para ir así sea a un evento. En la planeación del storyboard, esta muestra diferentes fragmentos y frases de cada cosplayers, de forma que narra un poco sobre su forma de irse preparando, de qué hace y tiene en cuenta para hacer sus comportamientos y vestuarios donde finalmente toda esta muestra queda dentro del espacio convergente del Shinanime, evento que se realiza en Cali.

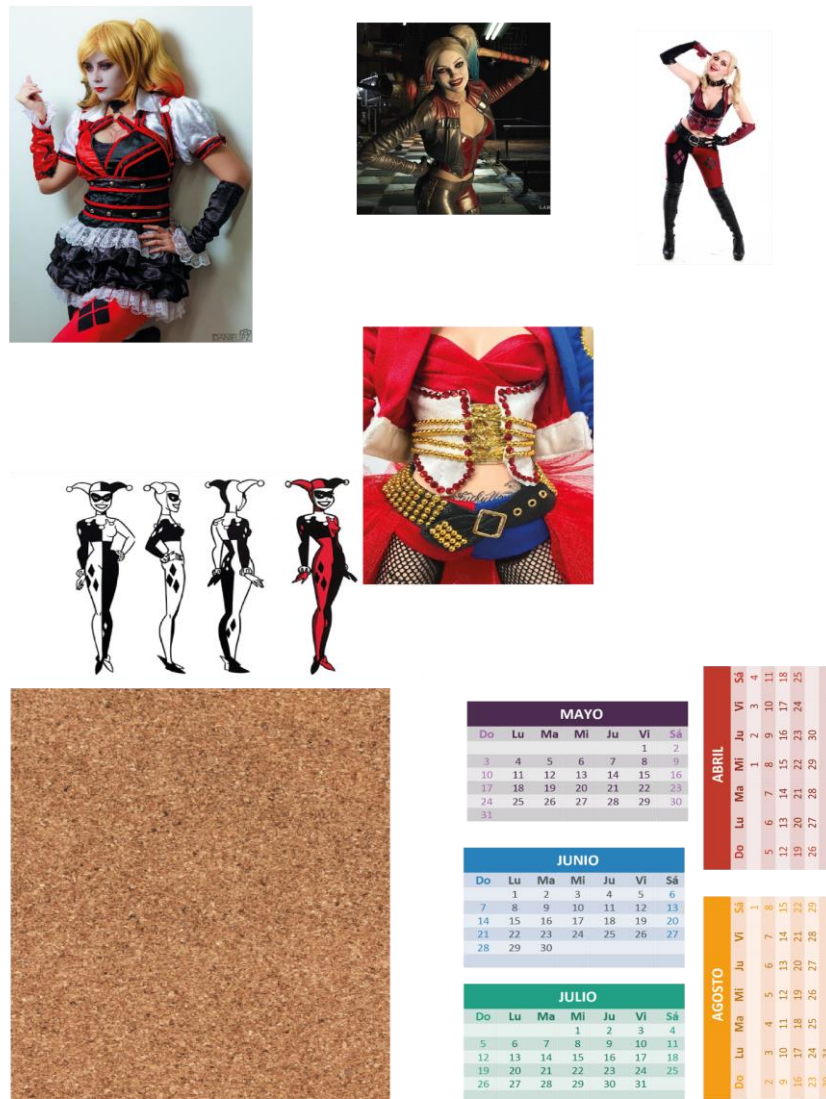


**FIGURA 6**

Ahora bien, la modelo de esta pieza visual es una Barbie articulada (fig. 6). No se eligió por sus cánones estéticos o de belleza, sino porque su movilidad permite realizar una mayor expresividad en movimientos; también fue pensada y utilizada para que la narrativa pudiera lograr esta muestra de una manera parcial y diferente, fue realizar esta mezcla de narrativas y formas de bricolage dentro de una sola historia. Otro aspecto importante a tener en cuenta es la respuesta de Johan Solorzano frente a la pregunta de ¿Cómo escoges un personaje para representarlo? *“Mientras más el personaje se parezca a mi físicamente mas fácil se vuelve a mi apropiarme con el personaje”*. Por lo tanto, los rasgos físicos de la muñeca son muy aproximados al cosplay que también María Alejandra desarrolló de Harley Quinn y puede apreciarse en una de sus fotografías obtenidas para este archivo. De aquí nace esta idea de transformar a Barbie en la conocida villana.

Por consiguiente, empezar a pensar en el escenario, es pensar en el espacio donde ocurrirán las acciones, así que por eso se decidió abordar un espacio desde la intimidad como lo es el hogar o

la misma habitación con un estilo geek, paredes blancas pero decorada con afiches de videojuegos y objetos de gusto personal. Para esto, la materialidad fue importante al tener que comprar todos los insumos como cartón espuma y cartulina para las paredes y el piso, el uso del principio de la escala en el diseño para poder adaptar las imágenes de posters y diferentes fotografías a más pequeños que ayudaron a realizar un moodboard gráfico que se puede apreciar dentro de la secuencia, esta muestra de las imágenes es la que se puede ver a continuación en la figura #8) del escenario y utilería:





**FIGURA 7**

De la misma manera, los insumos como las telas para la creación del vestuario que salió de un boceto previamente dibujado teniendo en cuenta el “moodboard” que se planificó para el cortometraje tal como se puede apreciar en la siguiente figura #8.



**FIGURA 8**

Después de esta planificación y desarrollo de la grabación fotográfica del stop motion y usando timelapse como parte de la narrativa principal para mostrar estos grandes procesos como lo es la construcción de un traje que puede tardar entre 15 días a 3 meses, (según las historias de vida). Empieza la tercera fase que es el montaje, la unión y edición en los programas de Adobe Premiere y Adobe Audition, ya que son herramientas que facilitan la edición tanto visual, las transiciones, superposición de la imagen y las transiciones del video. Muchos recursos sonoros fueron extraídos de la página freesound.com, ya que esta plataforma funciona como un banco de sonidos gratuito para poder conseguir efectos sonoros, ambientes y hasta pequeñas canciones que permiten construir una narrativa a partir de lo que el espectador puede oír.

En este aspecto, fue interesante el intentar realizar este desarrollo, iniciando con una música suave, dando un ambiente cotidiano y la normalidad cotidiana de nuestro personaje. Pero a medida que el tiempo va pasando, el traje es siendo desarrollado, y la cosplayers se va maquillando y transformando en la villana a la que está Cosplayando. El paisaje sonoro construido también se va transformando a uno más rápido, a medida que este cambio se va logrando también se pueden oír por breves segundos pequeñas referencias al anime de Sailor Moon de 1992 y su canción transformativa. La cual además de ser icónica, permite comprender esa transición del juego entre la realidad y la fantasía de jugar a disfrazarse hasta que se va volviendo más agresivo para entrar en la caracterización del personaje.

En la etapa de finalización de la narrativa, se decidió hacer un pequeño guiño a lo que es el punto cultural del anime, videojuegos, cosplay y cultura asiática, dentro del evento del shinanime. En donde ya sabemos que se hacen concursos y todo tipo de convergencia; pero que en este caso se le llamó “Cali Anime” dando a entender el contexto territorial en el que se encuentra la cosplayers. Si bien los últimos 5 segundos del cortometraje son una fotografía, son fundamentales para la narrativa entre esta pieza y la segunda que abarca las historias de vida.



*FIGURA 9*

### **8.5. ARCHIVO: CONOCIENDO A LOS COSPLAYERS**

La finalidad principal y conceptual de esta segunda pieza gráfica está en el poder realizar la visibilización a profundidad de cada Cosplayers y su historia de vida, que permite conocer quién es a más detalle de acuerdo a la información y material fotográfico recogido en la encuesta. En primera instancia, se pensó en realizar una tarjeta de personaje tal como se muestra en la figura #10 ya que el interés estaba en conocer sus inicios y forma de realizar el bricolage como cosplayers, su apodo y nombre real. Esta idea fue cambiando a medida que la composición quedaba muy estrecha al poner tanta información tan pequeña. A continuación, se hará una

muestra de cómo se pensaron todas las tarjetas de cada Cosplayers como se tenía pensado de una forma original como parte del proceso de creación.



Alejandra  
Cosplayando desde 2016

● Género

👁️ Objetivos  
Si, divertirme lo máximo con esto

👁️ Historia

Básicamente soy una de las jóvenes que intentó cambiar muchas cosas en este hobby por así decirlo y simplificarlo, empecé con 12 años en este hobby, aprendí muchas cosas experimentando, concursé muchas veces, algunas gane otras no, pero lo más importante es divertirl al público y entretenerlo o bueno así lo veo yo

👁️ Apropiación

No tengo ningun proceso de apropiación, mi interés está en **obvsear** Su personalidad, escojo personajes que sean opuesto a lo que yo soy, luego investigo su historia y de último me fijo en el diseño

ENLACE A FOTOS      QR



Takuya  
Carlos Eduardo Galeano Maldonado  
Cosplayando desde 2014

● Género

👁️ Objetivos  
Llegar a ser un cosplayer reconocido y empezar a participar en diferentes competencias

👁️ Historia

Primero todo empecé a asistir por primera vez al shinanime y ver la dinámica, diferentes personas que asisten y los espacios que ocupan, como los gamer, cosplayer, café maid, just dance entre otro, luego empecé a trabajar en un café maid como butler (mayordomo) inicie con el uso de lentes y pelucas para acercarme al parecido de los personajes y ya luego vi el interés de realizar personajes de anime, así me fu adentrando en el mundo del cosplay, ya luego aprendí a coser para tener más realización de mis trabajos.

👁️ Apropiación

Primero todo empecé a asistir por primera vez al shinanime y ver la dinámica, diferentes personas que asisten y los espacios que ocupan, como los gamer, cosplayer, café maid, just dance entre otro, luego empecé a trabajar en un café maid como butler (mayordomo) inicie con el uso de lentes y pelucas para acercarme al parecido de los personajes y ya luego vi el interés de realizar personajes de anime, así me fu adentrando en el mundo del cosplay, ya luego aprendí a coser para tener más realización de mis trabajos.

Mallory Borrero  
Cosplayando desde 2016

Genero

Objetivos  
Solo divertirme.

Historia  
Todo empezó desde que era niña y me gustaba ver anime. Crecí y empecé a ir a convenciones de anime, ver a los demás cosplayers me inspiró a hacer uno también.

Apropiación  
Copiar su forma de hablar y de expresarse.

ENLACE A FOTOS QR

Mallory Borrero  
Cosplayando desde 2016

Genero

Objetivos  
Al menos ir y estar usando todos los cosplays que eh hecho y que vaya a hacer.

Historia  
Yo era una niña aficionada a los anime, la primera vez que fui a un shiranime me encanto ver a gente en cosplay, así conoci lo que era el cosplay. Me quedó gustando mucho e inicié con cosas del centro para hacer lo que me gusta y poco a poco por consejos de otras personas fui perfeccionando las cosas para hacer un cosplay desde la peluca hasta inclusive el maquillaje. No fue hasta Comprarme un disfraz del centro después de ir a un shiranime, ya que quería formar parte de los cosplayers.

Apropiación  
Para apropiar un personaje decido ver sus series, películas o donde aparezca. O también si es uno de mi husbandos intento hacerlo lo mejor posible, si es otro personaje, veo si es complejo pues tengo la manía de querer hacer cosplay una o dos semanas antes del evento.

ENLACE A FOTOS QR

Mathew Leonel  
Cosplayando desde 2016

Genero

Objetivos  
si, crecer en numero de seguidores para así poder crecer también en mis demás redes sociales en especial twitch y you tube.

Historia  
Yo era una niña aficionada a los anime, la primera vez que fui a un shiranime me encanto ver a gente en cosplay, así conoci lo que era el cosplay. Me quedó gustando mucho e inicié con cosas del centro para hacer lo que me gusta y poco a poco por consejos de otras personas fui perfeccionando las cosas para hacer un cosplay, desde la peluca hasta inclusive el maquillaje. No fue hasta Comprarme un disfraz del centro después de ir a un shiranime, ya que quería formar parte de los cosplayers.

Apropiación  
Comencé en el cosplay solo con los pocos conocimientos que tenía sobre materiales y mas, pero poco a poco dentro del mismo ambito puedes conocer mas personas que te enseñan a mejorar poco a poco en el cosplay, así durante estos años he ido mejorando poco a poco y conociendo mas personas con la misma pasión.

ENLACE A FOTOS QR

D41

ENLACE A FOTOS QR

FIGURA 10

Debido a estos problemas de espacio, se decidió aprovechar la creación y exploración de páginas individuales en la plataforma donde se desarrollará el montaje, permitiendo colocar todos estos datos. En este sentido, retomo un poco la composición y diagramación de la plataforma Google Arts & Culture y su forma de colocar una fotografía y la información como si fuese una ficha técnica. De esta manera se piensa colocar una fotografía del Cosplayers que contenga especialmente su alias o pseudónimo mas no su nombre real ya que eso no es tanto lo que interesa. Dentro de esta práctica se les conoce a las personas por este alias o forma de llamarse, por lo tanto, es algo importante al mantener “reservada” la identidad, tal como todo héroe o personaje también haría.



*FIGURA 11*

Ahora bien, al ser cambiada la “tarjeta de personaje” se decidió colocar como pieza central una fotografía del cosplayer a modo de ser tomada por una cámara Polaroid (fig. 11). Ya que así permite de manera gráfica crear toda la narrativa de una colectividad, el Cosplay no es una práctica en solitario a nivel general, sino que siguiendo las ideas de Feixa, esta cultura juvenil

siempre está ligada a ser todo un conjunto. Como puede verse a continuación, se podrá visualizar el resultado final del desarrollo de cada cosplayer junto con su debido archivo informativo. Para finalizar, este stop motion está colocado en la página de YouTube y se puede ver por medio de este enlace [https://youtu.be/63a7\\_tHk3Sg](https://youtu.be/63a7_tHk3Sg) ; por otro lado esto facilita que pueda ser puesto en el readymag donde se realizará el montaje.

### 8.6. MONTAJE EN READYMAG:

Como ya se ha venido diciendo en diferentes ocasiones, la plataforma de Readymag.com, será el espacio donde se llevará a cabo el montaje y visibilización de toda la obra en conjunto. Esta permite poder acceder a diferentes páginas que se pueden crear como si fuesen una sala expositiva, además de esto tiene una gran herramienta que me interesó aprovechar, la cual es la interactividad. En este sentido, para desarrollar el montaje en esta página, primero se tuvo que pensar en realizar un diseño web y mapeo de qué elementos o páginas se necesitarán, tal como se muestra en la figura #12.



FIGURA 12

En este orden de ideas, la página web está compuesta por la página de entrada categorizada como “descripción”, también una segunda principal en la que estarán expuestas la pieza gráfica de las 6 historias de vida que lleva a su respectivo apartado donde se entra a detalle y profundidad de quién es este cosplayer. Así mismo, se decidió crear una fotografía para Tophia, la Cosplayer protagonista del stop motion para que así se pudiera crear toda la narrativa y visibilización de las historias de vida en un solo lugar. Cabe resaltar que para los fondos de las diferentes páginas se utilizaron diferentes texturas de maderas como simbología de una mesa de trabajo tal como la de un escritorio o un comedor. Un acercamiento desde la materialidad y la cotidianidad.

Por otro lado, a nivel de imagen y símbolos, el siguiente ojo (fig.13) es el enlace directo para acceder a la pieza de las historias de vida. Una forma simbólica al acceder, al mirar este archivo. De la misma manera, para poder encontrar el texto escrito de este proyecto, es por medio del símbolo del libro (fig.14) en donde se hallará toda la información teórica y conceptual. Así como también, el icono de ubicación (fig. 15) permitirá volver a la página inicial de todo el trabajo.



*FIGURA 13*



*FIGURA 14*



*FIGURA 15*

Para finalizar, la página web de este proyecto se encuentra haciendo clic en el siguiente enlace <https://readymag.com/u3454126618/2880294/> que permite poder realizar su apreciación y visibilización de cada parte del proceso descrito en este apartado del trabajo. En la figura 16, se observa cómo está diagramado las dos páginas principales del montaje final.



FIGURA 16

## 9. CONCLUSIONES

A Modo de síntesis, se pueden resaltar tres puntos importantes en relación del levantamiento de este archivo, las formas en cómo el bricolage dentro de cada experiencia personal en relación a esta cultura juvenil y también, la forma en cómo este archivo en expansión puede lograr nuevos horizontes.

1. A lo largo del levantamiento de este **archivo digital**, podemos dar cuenta de que esta cultura juvenil del Cosplay. Permite que cada persona, sea experta o principiante en el tema, al realizar este proceso de traer a nuestro contexto a un personaje de fantasía al mundo real, de por sí se le está dando un estilo propio. Al usar la materialidad que se halla dentro de nuestro contexto. También se permite realizar todo este juego entre una apariencia e identidad al ser alguien más bajo el pretexto de crear artefactos como los disfraces y accesorios.
2. En rasgos generales, la visibilización de este archivo gracias a que cada Cosplayer ayudo a plantear una perspectiva y unto de opinión propia, en donde las formas de preparación y apropiación del bricolage se pudieron ver a partir de las diferentes posturas. En este sentido, resaltó que el archivo es un medio para hacer un primer acercamiento a la visibilización de esta cultura juvenil el Cosplay es toda una cultura de la que se sirve y crece gracias a su colectividad entre cada vez más personas.
3. En cuanto a las historias de vida de este archivo. Solamente son 6 diferentes casos dentro de un solo contexto que cada una permite converger y compartir dentro de los eventos en

la ciudad u otros a nivel nacional. Pero gracias a esto, las múltiples experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente permitiendo seguir explorando y expandiendo este archivo hacia más cosplayers del territorio caleño o también la posibilidad de exploración hacia otras ciudades. Generando una narrativa mucho más amplia bajo esta colectividad.

## 10. BIBLIOGRAFÍA

- Arce Cortés, Tania (2008). Subcultura, contracultura, tribus urbanas y culturas juveniles: ¿homogenización o diferenciación? *Revista Argentina de Sociología*, 6(11),257-271. [fecha de Consulta 19 de abril de 2021]. ISSN: 1667-9261. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=26911765013>
- cesarshoot. (2018, 2 noviembre). *Moka Torota: Cosplay never dies* ~. JELLYGOODS. <https://jellygoods.com/2017/11/27/moka-torota-cosplay-never-die/>
- Diana Isabel Gaviria Muñoz (2017) Caracterización de las prácticas y consumos culturales de un grupo de cosplayers en la ciudad de Cali
- Feixa, C. (1999). De jóvenes, bandas y tribus. *Antropología de la juventud*. Barcelona, Ariel
- Guasch, A., 2011. *Arte y Archivo 1920-2010*. Madrid.
- Hunter, A. M. (2018, 13 junio). *Artista a seguir: Juniper Tangpuz*. kc studio. <http://kcstudio.org/artist-to-watch-juniper-tangpuz/>
- María, K. y. (2018). Obtenido de Cosplay Mode: <https://proyectocosplay201.wixsite.com/cosplay-mode/historia-del-cosplay>
- PIÑA, Carlos. “Sobre las historias de vida y su campo de validez en las Ciencias Sociales”. En: *Revista Paraguaya de Sociología*, No. 23, 1986, pp. 143 - 162.
- Rodríguez, D. (13 de 04 de 2015). *Revista Yume*. Obtenido de <https://revistayume.com/historia-del-cosplay-sus-inicios-hasta-la-actualidad/>
- SER BELLA EN CALI <https://readymag.com/u29427634/2500141/2/>

**11. TABLA DE IMÁGENES.**

FIGURA 1 .....	15		
FIGURA 2 .....	17		
FIGURA 3 .....	18		
FIGURA 4 .....	19		
FIGURA 5 .....	20		
FIGURA 6 .....	31		
FIGURA 7 .....	33		
FIGURA 8 .....	33		
FIGURA 9 .....	35		
FIGURA 10 .....	37		
FIGURA 11 .....	38		
FIGURA 12 .....	39		
FIGURA 13 .....	FIGURA 14 .....	FIGURA 15 .....	40
FIGURA 16 .....	41		