

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



Proyecto fotográfico, “Ecos del Pasado”, una transmediación del juego a la realidad icónica

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en
Comunicación

Jeancarlo Sebastian Carpio Ferrando


Código 20100221

Asesor

José García Contto

Lima – Perú

[29/10/2021]



**Proyecto
fotográfico, Ecos del Pasado, una transmediación
del juego a la realidad icónica**

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	6
ABSTRACT.....	7
1. PRESENTACIÓN	8
Objetivo principal.....	8
Objetivos secundarios.....	8
1.1 Fotomontaje #1.....	9
1.2 Fotomontaje #2.....	9
1.3 Fotomontaje #3.....	9
1.4 Fotomontaje #4.....	9
1.5 Fotomontaje #5.....	10
1.6 Fotomontaje #6.....	10
1.7 Fotomontaje #7.....	10
1.8 Fotomontaje #8.....	10
1.9 Fotomontaje #9.....	11
1.10 Fotomontaje #10.....	11
1.12 Fotomontaje #11.....	11
2. ANTECEDENTES	12
Análisis del contexto o mercado.....	12
Casos referenciales	14
Grupo objetivo	15
3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL	16
La cultura fandom, una encarnación de la ficción.....	16
Tolkien como inspiración para la creación de ficciones fantásticas.....	17
Gygax y Arneson, la hermandad que redescubrió los juegos de rol.....	18
El espíritu de D&D.....	20
El cosplay como personificación de la ficción.....	23
La economía del cosplay.....	24
4. PROCESO CREATIVO.....	26
Creación de personajes	26
Referencias visuales	26
Producción fotográfica	31

5. CAMPAÑA COMUNICACIONAL.....	35
Objetivos	35
Perfiles de segmentación	35
Tipo de contenido y frecuencia	35
Instrucciones	36
Inversión en pauta para RR.SS.....	37
6. LECCIONES APRENDIDAS	38
REFERENCIAS	41
APÉNDICES.....	42

ÍNDICE DE APÉNDICES

Apéndice 1: Fotomontajes	43
Apéndice 2: Encuestas a aficionados de juegos de rol.....	45
Apéndice 3: Encuestas a cosplayers.....	47
Apéndice 4: Entrevista a David Love.....	49
Apéndice 5: Actividades del Claro Gaming: MasGamers Festival 2019.....	50
Apéndice 6: Costo de equipos.....	52
Apéndice 7: Carpeta del proyecto en Behance.....	52
Apéndice 8: Carpeta del proyecto en Google Drive.....	52

RESUMEN

El proyecto inició en el 2014 como una campaña del juego de rol Calabozos y Dragones (D&D). Los héroes que fueron creados para formar parte de esta campaña del conocido juego de rol, la cual duró 3 años e inspiraron una sesión que busca retratarlos tal y como los imaginamos en su realidad, adoptando poses, formas y actitudes o mostrando su dominio de lo que nosotros conocemos como magia. Es decir, la construcción de personajes, desde el arte hasta la actuación tuvo una preparación de más de 3 años, ya que está basada en diseños sacados de diferentes fuentes históricas, artísticas y de videojuegos que inspiraron tanto la historia del mundo (mundo original creado especialmente para jugar esta campaña) como los habitantes de este, entre ellos nuestros personajes. El proyecto cuenta con 4 personajes, tratados con efectos de fotomontaje digital para darles realismo, buscando trasladar la personalidad, conceptos, tonos y atmósferas de los espacios y personajes de una campaña del juego D&D al ámbito fotográfico, construyendo nuevas imágenes en base a las cualidades técnicas y comunicativas de este medio, a la producción y dirección artística, la dirección de personajes y la intervención del cosplay como actividad o moda cercana y aceptada por el público objetivo de juegos de video, anime, cine y juegos de rol. Este proyecto se difundirá a través de plataformas digitales tales como Instagram y Behance.

Palabras clave: Fotografía, retoque fotográfico, fotomontaje, cosplay, juego de rol.

ABSTRACT

The project began in 2014 as a campaign for the Dungeons & Dragons (D&D) role-playing game. The heroes that were created to be part of this campaign of the well-known role-playing game, which lasted 3 years and inspired a session that seeks to portray them as we imagine them in their reality, adopting poses, forms and attitudes or showing their mastery of what we know as magic. That is to say, the construction of characters, from art to acting, took more than 3 years of preparation, since it is based on designs taken from different historical, artistic and video game sources that inspired both the history of the world (original world created specially to play this campaign) and its inhabitants, including our characters. The project has 4 characters, treated with digital photomontage effects to give them realism, seeking to transfer the personality, concepts, tones and atmospheres of the spaces and characters of a D&D game campaign to the photographic environment, building new images based on the technical and communicative qualities of this medium, production and art direction, character direction and the intervention of cosplay as an activity or fashion close and accepted by the target audience of video games, anime, film and role-playing games. This project will be disseminated through digital platforms such as Instagram and Behance.

Keywords: Photography, photographic retouch, photomontage, cosplay, role games.

1. PRESENTACIÓN

El presente trabajo tiene como objetivo principal lograr personajes fotorrealistas creador a partir de un juego:

- **Objetivo principal:**

Traer a la vida personajes ficticios creados por un grupo de jugadores de D&D, personajes que solo son imaginados a través de un papel con números y estadísticas, algunos rasgos físicos y de vestimenta, pero que solo existen en la mente de cada jugador.

- **Objetivos secundarios:**

- Explicar el origen de los juegos de rol como una consecuencia del fandom de la literatura fantástica.
- Demostrar un nivel técnico suficiente como para que el espectador realice un pacto ficcional con los personajes fotografiados.
- Emular prácticas de la cultura cosplay a los juegos de rol, tal como se muestra en el estereotipo de otros países.

1.1 Fotomontaje #1:



ILUSTRACIÓN 1 - ELABORACIÓN PROPIA

1.2 Fotomontaje #2:



ILUSTRACIÓN 2 - ELABORACIÓN PROPIA

1.3 Fotomontaje #3:



ILUSTRACIÓN 3 - ELABORACIÓN PROPIA

1.4 Fotomontaje #4: iopu



ILUSTRACIÓN 4 - ELABORACIÓN PROPIA

1.5 Fotomontaje #5:



ILUSTRACIÓN 5 - ELABORACIÓN PROPIA

1.6 Fotomontaje #6:



ILUSTRACIÓN 6 - ELABORACIÓN PROPIA

1.5 Fotomontaje #7:



ILUSTRACIÓN 5 - ELABORACIÓN PROPIA

1.8 Fotomontaje #8:



ILUSTRACIÓN 8 - ELABORACIÓN PROPIA

1.9 Fotomontaje #9:



ILUSTRACIÓN 9 - ELABORACIÓN PROPIA

1.10 Fotomontaje #10:



ILUSTRACIÓN 9 - ELABORACIÓN PROPIA

1.11 Fotomontaje #11:



ILUSTRACIÓN 11 - ELABORACIÓN PROPIA

*Imágenes en alta definición del material en el link del apéndice 1.

2. ANTECEDENTES

Análisis del contexto o mercado

Actualmente el cosplay no es propiamente un mercado, ya que no existen empresas dedicadas a la elaboración de indumentaria o accesorios, lo que sí podemos encontrar son personas que, además de otras actividades, pueden dedicar unos cuantos proyectos al diseño y fabricación de piezas para cosplayers.

El cosplay a nivel mundial se desarrolla en un contexto en el que existen herramientas varias para el diseño y confección de vestuarios, todo es suficiente para personificar al personaje de preferencia, solo es necesaria mucha creatividad y poca vergüenza, por lo que cualquier espacio basta para que el cosplayer haga una emulación de un personaje ficticio a su estilo. Como lo menciona Winge (2019),

The increasing expenses associated with costume materials, props, and weapons reflect the popularity of Cosplay. In addition to the initial financial cost, Cosplayers also dedicate endless hours in character research, performance practice, and costume construction. [Los crecientes gastos asociados a los materiales de los disfraces, accesorios y las armas reflejan la popularidad del Cosplay. Además del coste económico inicial, los Cosplayers también dedican interminables horas a la investigación del personaje, la práctica de la actuación y la construcción del traje.]

(Winge, 2019, p.4)

Adicionalmente comenta que el atractivo global del cosplay está en la exposición, es decir sus eventos, convenciones o la cobertura mediática, así como también su presencia en redes sociales y que los cosplayers utilizan los recursos y la diversidad disponibles gracias a la globalización, beneficiándose de estos para pulir su arte. (Winge, 2019, p.7)

Con respecto a la fotografía, a nivel nacional no suele haber un trabajo minucioso y de calidad con respecto al fotomontaje de personajes ficticios, lo que se trabaja es un nivel

bastante básico de diseño gráfico y retoque fotográfico, por lo general con un conocimiento y uso muy básico de esquemas de iluminación; ejemplos de esto son Arturo Ludeña (Facebook: Fotografía Arturo Ludeña) y Amaru (Instagram: @amaru_grafico). Esto es alimentado por los mismos cosplayers que no buscan fotógrafos profesionales o diseñadores de buen nivel debido a que no cuentan con los recursos para solventar un trabajo de calidad destacable o comparable con el nivel de producción audiovisual de otros países.

Internacionalmente algunos cosplayers viven de hacer cosplay, o por lo menos son conocidos por hacerlo y de eso desprenden otras actividades y productos relacionados en diferentes ámbitos; como Jessica Nigri (Instagram: @jessicanigri), Kinpatsu (Instagram: @kinpatsucosplay), Kamui (Instagram: @kamuicosplay), Taryn (Instagram: @taryn_cosplay) o Leonchiro (Instagram: @leonchiro), por mencionar algunos de una larga lista de artistas; dichas actividades o productos pueden ser concursos, talleres, libros, conferencias y exposiciones para los que son contratados, o la venta del mismo cosplay, esto no es usual en el Perú y en gran parte de Latinoamérica debido a que la inversión por eventos viene de marcas principalmente relacionadas a los videojuegos, como Asus, Logitech (sobre todo de la serie G, dedicada para gamers), HP (a través la serie Omen, para gamers), o marcas que están ingresando a la industria gamer debido a su crecimiento en territorio nacional como Cifrut y Claro, que ha sido sponsor oficial de los torneos de Claro Gamin y las 2 últimas ediciones de la convención gamer más importante en el Perú: Claro Gaming, MasGamers Festival, todas estas buscan tener un escaparate para exhibirse, pero no han sabido adaptar su producto o servicio a esta actividad en específico, y el retorno por la asistencia es muy poco a pesar de la cantidad de actividades y atracciones (revisar el apéndice 6 para la lista de actividades de la edición 2019 del Claro Gaming: MasGamers Festival), las cuales por lo general una o dos van dedicadas a promover la cultura del cosplay, tomando como ejemplo el Claro gaming; MasGamers Festival del 2019, tuvo una pasarela Cosplay con un pozo de S/.3000 PEN repartido entre los 5 primeros puestos, más allá de eso podían verse streamers e influencers en cosplay, contratados a manera de impulsores de una u otra marca. Otro espacio en el que se promueven los cosplays son los festivales Matsuri y Natsu Matsuri, organizados por la Asociación Peruano Japonesa (APJ), pero al ser el cosplay una actividad muy practicada en Japón y el

mundo por aficionados de los animes, esta es más una expresión que el público peruano relaciona a la cultura japonesa.

Casos referenciales

Por años los jugadores de D&D han jugado, no solo con la fantasía narrativa de sus personajes originales, sino también con el poder de representarlos de manera sencilla con algunas características de estos, así podemos tener una imagen estereotipada de un grupo de jugadores alrededor de una mesa con un tablero y miniaturas, algunos de ellos con orejas protésicas puntiagudas, otros con espadas o hachas de esponja, hombreras de plástico o tal vez un bastón para simular un báculo de hechicero.

Se ha tomado como ejemplo para el presente trabajo el estilo utilizado por gran parte de fotógrafos de cosplay a nivel mundial, cómo Taryn Cosplay (Instagram: @taryn_cosplay), Daniele Cosenza (Instagram: @dcphotocosplay) o Martin Wong (Instagram: @martingongcosplay) y para emular de manera sencilla los personajes que sus modelos quieren personificar, o en el caso de Taryn quien a su vez es cosplayer y trata sus propias fotografías, de esta manera se busca situar al modelo en un contexto normal para el personaje utilizando un retoque fotográfico sutil en el que se trabajan principalmente los colores y la intensidad de las sombras, encuadres dinámicos, esquemas de luz sencillos y, el toque diferencial, fotomontaje para justificar el carácter mágico y épico de donde provienen los personajes, todo pensado para que se trate de una escena cotidiana en el mundo del personaje y traer a la vida la creación que un jugador de rol solo puede ver en papel y en su imaginación.

Grupo objetivo

La cultura del cosplay es un nicho poco explorado a nivel nacional, debido a que se concentra principalmente en ciudades con expresiones artísticas variadas o de origen extranjero y es una actividad con reducidos espacios (lugares y/o eventos) en los que los interesados pueden participar o apreciar a los diferentes representantes, los cuales no representan un número importante a nivel nacional. Principalmente en esta muestra se

tomaron como ejemplo y modelo *cosplayers* de la ciudad de Lima, Perú y sus experiencias al desarrollarse como artistas en la capital.

Adicionalmente, como el cosplay tiene muchas maneras de participar y a veces cuenta con grandes equipos que van más allá del artista que personifica a un personaje, también están incluidos los cosmakers (confeccionistas, artistas 3D, artistas plásticos, modeladores, escultores), diseñadores de vestuario, fotógrafos; por lo que se recogió la opinión de David Love, fotógrafo y diseñador gráfico, quién ha trabajado con *cosplayers* y publicado un breve libro en el que muestra su técnica y proceso de creación de un fotomontaje desde la foto inicial, hasta el producto final. (Consultar para detalles de la entrevista el apéndice 4)

Actualmente el perfil de los *cosplayers* se refiere principalmente a los consumidores de animes, videojuegos, libros, películas y series; pueden ser de cualquier edad, etnia o nivel socio-económico, siempre y cuando cuente con la capacidad económica para solventar lo básico de un “disfraz”, entiéndase esto como pelucas o unos trapos que se asemejen a como se ve el personaje al que quieren representar.

3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL

La cultura fandom, una encarnación de la ficción.

Según Jenkins (1992) un fan es, por ejemplo, un grupo que insiste en darle sentido a otros materiales que otros caracterizan de triviales o que no valen la pena. (p. 3). Los detalles de cada producto podrían ser considerados triviales debido a lo basto que puede ser, pero el conjunto de ellos fascina a cierto grupo de personas y le inspira un sentido de identidad.

En otras palabras, se puede definir al fan como alguien que adora o está obsesionado con una estrella, celebridad, película, show de TV, libro, cómic o banda; es capaz de producir y reproducir grandes cantidades de información sobre el objeto de su fandom. Ellos participan de actividades comunitarias, no son meros espectadores o lectores aislados, al contrario, son un grupo con una necesidad comunicativa que necesita ser atendida, que logra a través de expresiones performativas y actividades grupales con otros fans que comparten los mismos intereses y que son celosos quienes participan de la interpretación de su fandom, es decir que participan de espacios de discusión y confraternidad alrededor de construcciones y productos industrializados. (Duffet. 2013, p.49)

Generalmente el fandom se alimenta de las cosas que llevan alguna carga de las cosas que los fans adoran, parte del interés de los fans por lo trivial, les proporciona una cierta sensación de cercanía con el material que siguen, el conjunto de estas sensaciones y la búsqueda de pertenencia crean un grupo humano de seguidores y adoradores de una construcción prefabricada con su propia narrativa, esto puede ser desde un cantante, diseñado para tener éxito en la industria musical, hasta un libro, que inspira películas, series o canciones.

Para fines prácticos, tomemos como ejemplo el universo fantástico de la Tierra Media, mundo creado por J.R.R. Tolkien en la saga del Señor de los anillos, el hobbit y el Silmarillion; en este mundo coexisten diferentes razas humanoides, criaturas de diferentes naturalezas, magia y tecnología, aunque arcaica, que va acorde con la época

en la que está inspirada, se trata de una era medieval en la que la magia y las batallas de guerreros con armadura son lo común. Shippey (1982) expone que esta creación, al tener tantos elementos del folklore europeo y un tono de cuentos de hadas, llegó fácilmente a instaurarse como la obra moderna que inspiró nuevas maneras de representar lo ficticio, a pesar de lo dicho por críticos y un joven público de este tipo de relatos en aquella época en la que este universo fue creado. (Shippey. 1982, pp. 105 - 108)

Tolkien como inspiración para la creación de ficciones fantásticas.

Tolkien no era solamente un fan del lenguaje, sino también representa el más importante fan del folklore del viejo continente, ya que debido a ese motivo él recreó las leyendas y mitos que ya se conocían y los transformó en algo más palpable, debido a que una obra literaria tiene verosimilitud en sí misma, no forma parte de un credo o una costumbre, y sin embargo puede comunicar sucesos y personajes que son reales dentro de su narrativa y tienen como hilo conductor el viaje del héroe y la percepción del mal. (Shippey, 1982, pp. 108 - 112)

Esta verosimilitud ayudó a que sea más sencillo entender rasgos y características de seres, hasta ese momento, poco populares entre el común de la gente y conocidos por algunos estudiosos de la mitología nórdica y escandinava, tales como los elfos y los enanos, o su creación personal como lo son los orcos; esto simplificó su codificación en futuras representaciones e inspiró, gracias a algunas ilustraciones, lo que hoy reconocemos estereotípicamente en diferentes juegos y películas. Por ejemplo, sabemos que un elfo suele ser un ser humanoide, de orejas puntiagudas y alargadas, con una belleza cautivadora y suelen estar muy conectados con la naturaleza, visten con elegantes ropas y joyería finamente trabajada, detalles que un fan siempre tiene contemplados. (Shippey, 1982, p. 55-58)

Al ser un hábil filólogo, Tolkien se aventuró por la creación de un lenguaje propio de su mundo, el quenya, idioma de los elfos; con esto logró crear un universo completo, desde sus orígenes hasta una nomenclatura de los seres que lo habitan, con un lenguaje original y acontecimientos que los determinan dentro de dicho mundo.

Como se mencionó anteriormente, el fandom se nutre de los detalles y las características de las ficciones, al ser esta la obra más completa de fantasía y que cuenta historias que enaltecen hasta al ser más diminuto como son los Hobbit, es indudable que inspirara una larga lista de productos y a una gran cantidad de personas que buscan ese sentimiento de pertenencia, es el fandom de la Tierra Media el que más tarde nutrió lo que hoy se conoce como el más grande juego de rol, debido a que la comunidad del anillo inspiró la estructura primordial para el desarrollo y la experiencia del juego, nos referimos a Calabozos y Dragones. (Ewalt, 2013, p. 9)

Gygax y Arneson, la hermandad que redescubrió los juegos de rol.

Ernest Gary Gygax, cocreador de la primera edición de Calabozos y Dragones (D&D, por sus siglas inglés), nació en 1938 en la ciudad de Chicago; fue un amante de la fantasía, a quien su padre contaba historias de magos y guerreros durante su infancia y fue influenciado por los hermanos Grimm, Poe Robert E. Howard durante este periodo; más tarde en su adolescencia pasó parte de su tiempo jugando juegos de mesa, cartas y descubrió su afición por las miniaturas militares, que los inspiraron para crear su propia arena. (Ewalt. 2013, p.52)

En 1966, Gygax se convirtió en el fundador de la United States Continental Army Command, que básicamente era un club de jugadores de rol por correo, quienes participaban de una campaña del juego Diplomacy. Un año después el club cambió su nombre al de International Federation of Wargaming (IFW), y tenía como objetivo promover el juego. (Ewalt, 2013, p.53)

Para 1968, Gygax decidió organizar una convención de juegos de guerra, invitando a sus amigos de la IFW, evento que no dudó en repetir al año siguiente y en el que conoció a quien se convertiría en un gran amigo y motivador para el siguiente paso en su vida, Dave Arneson, igualmente miembro de la IFW, con quien discute y comparte nuevas ideas para la mejora de la experiencia de su juego favorito de guerras navales. (Ewalt, 2013, p.53)

Sobre Arneson podemos resumir que era un fanático de los juegos de rol, como Gygax, con especial interés en la temática de la Guerra Civil americana y las batallas navales napoleónicas. Más tarde él mismo modificaría las mecánicas y reglas de dichos juegos y luego de ser inspirado por películas de monstruos y las novelas de Conan el Bárbaro, Arneson invitaría a un grupo de amigos a probar su nueva creación, la ciudad de Blackmoor. (Ewalt, 2013, p.50)

En 1970, decidido a empezar una carrera en los juegos de mesa, Gygax renuncia a su trabajo y se convierte en escritor y editor de libros de reglas para Guidon Games, una pequeña editorial de Indiana. Esta editorial no tenía grandes ventas hasta la llegada de Gygax, quien junto a Arneson y otros colaboradores publicaron dos éxitos: Chainmail, reglas iniciales para la creación de la campaña de Blackmoor de Arneson, y *Don't Give Up the Ship!*, este último como resultado de la discusión sobre el juego de batallas navales. (Ewalt, 2013, p.53)

Ewalt (2013) compara esta sinergia entre Gygax y Arneson como la que tenían Steve Wozniak y Steve Jobs cuando lanzaron la primera computadora Apple, el primero un ingeniero, quien diseñó el prototipo y las funciones de la computadora, y Jobs quien la convirtió en un producto amigable para el usuario y algo que la gente pueda querer: Arneson, como Wozniak, era un innovador, su ingenio lo llevó a crear mecánicas para el manejo de personajes, manipulados por un usuario; estos serían puestos en un entorno fantástico en el que ganarían experiencia y se volverían más poderosos. A su vez Gygax, como Jobs, tomó esas ideas y las convirtió en un producto cómodo y amigable, transcribiendo las primeras reglas en un nuevo manuscrito; este fue el primer intento de D&D como lo conocemos hoy, pero se llamó The Fantasy Game, un manual de 50 páginas que para 1972 y tuvo como primeros 2 jugadores a los hijos de Gygax y Arneson. (Ewalt, 2013, p.54)

El espíritu de D&D (*Dungeons and Dragons*).

Como casi todo en el mundo geek moderno, Calabozos y dragones tiene como origen la publicación de El Señor de los Anillos, de J.R.R. Tolkien en 1954, quien creó una hermandad de seres diversos con diferentes habilidades, aventureros que se enfrentarían

a una misión imposible como grupo, pero que a su vez aportarán de diferente manera al desarrollo de la trama y a conseguir su objetivo. De la misma forma, D&D cuenta diversas historias pero con la misma estructura: el trabajo en equipo, la comunidad, la unidad y sincronía de diferentes personajes de razas y oficios variados, cada uno con una historia individual, pero que juntos deben funcionar como una máquina bien calibrada.

Actualmente el juego es un producto conocido a nivel mundial, traducido oficialmente en 5 idiomas y cuenta al día de hoy con 5 ediciones, en las que cada una trae ajustes y modificaciones de las reglas anteriores que permiten mejorar la experiencia del juego, adaptándolo a las nuevas mecánicas de juegos de mesa y videojuegos modernos.

Una de las características principales que resalta D&D es la creación de mundos y personajes, que no cuentan con referentes de alguna industria, es decir, no son una copia de otro universo fantástico, más bien estos mundos son imaginados tomando como inspiración otros similares, y que a su vez requiere necesariamente de un ejercicio imaginativo para plasmar esa variedad de piezas distintas y crear una nueva realidad coherente y funcional, en la que los jugadores puedan situar sus creaciones, las que a su vez también deben ser coherentes con el mundo.

Como parte importante de la creación y desarrollo de una campaña, la personificación de estos seres es necesaria para el desarrollo de la aventura, es decir que la materialización de cada uno de los personajes, desde los manejados por el *amo del calabozo* (DM por *Dungeon Master*, quien es el que dirige el juego), como también los que los jugadores representan, ya que esto los distingue dentro del universo en el que están situados. Este es el espíritu del juego, ponerse en la piel del personaje utilizando diferentes herramientas como el tono de voz, gestos, muletillas y, para fines prácticos del presente proyecto, disfraces y accesorios que recuerden al personaje, esto último con el fin de darle mayor verosimilitud a las acciones narradas y envolver a los presentes aun más en el universo.

D&D termina siendo una plataforma a la que se pueden adaptar los mundos que el usuario desee, teniendo como base un conjunto de reglas tanto numéricas como antropológicas (razas y clases), como hilo conductor las habilidades narrativas de un

DM y sus jugadores, y finalmente un factor de azar determinado por lo que coloquialmente conocen los jugadores como el Dios de los dados, que no es más que la suerte al lanzarlos, cuyo resultado determina si las acciones son un acierto o un fracaso.

Los eventos resultantes de dichas acciones son los que Calleja (2009) define como “*alterbiografía*” y, utilizando como ejemplo acciones basadas en las estadísticas de cada personaje y el resultado de los dados, nos da la siguiente explicación:

“...these episodes are examples of an alter biography generated from stringing together a series of causally related segments of synthesis of interaction with and interpretation of game rules, representation and mental imagery. The examples brought here are trivial in terms of their narrative complexity, but they show how even the most basic of game operations generates narrative segments that contribute to the overall narrative experience.” [...estos episodios son ejemplos de una *alterbiografía* generada a partir del encadenamiento de una serie de segmentos casualmente relacionados de síntesis de la interacción e interpretación de las reglas del juego, la representación y las imágenes mentales. Los ejemplos que aquí se presentan son triviales en cuanto a su complejidad narrativa, pero muestran cómo incluso la más básica de las operaciones del juego genera segmentos narrativos que contribuyen a la experiencia narrativa global.]

(Calleja, 2009, p.6)

La alterbiografía es la síntesis de un trinomio conformado por el jugador, las reglas y los signos del juego. El jugador es la esquina más subjetiva de ese triángulo, y aunque se inspira en el contexto en el que se encuentra para realizar una acción, la imaginación no se apoya en las reglas del juego y aun así influye en el mundo ficticio. Los signos serían las figuras tales como las miniaturas y el tablero, que sirven de referencia visual para los jugadores. Finalmente, las reglas serían los límites de la imaginación, sin embargo, la interacción con las reglas, la narrativa continúa siendo resultado de la combinación de estas, la representación e imaginación.

Dicho de otra manera, veamos las mecánicas como la vida misma, uno es capaz de realizar ciertos actos dependiendo de sus propias capacidades físicas o intelectuales,

estas son medibles y al encontrarse en un contexto específico es capaz de completar una acción que, debido a factores del entorno, propios y externos, puede resultar o no.

El público de D&D es un conjunto de personas que atraviesa un conjunto aún más grande de gente que comúnmente se les conoce como geeks, lo que antaño podrían ser llamados nerds, hoy son un colectivo masivo de fanáticos con prácticas muy similares entre sí, en las que destaca el consumo de productos audiovisuales y literarios que sirven como inspiración para la creación y puesta en escena de diferentes expresiones artísticas performativas, entre ellas el cosplay. Se trata de un público específico de productos culturales industriales, aunque no siempre masificados, con una necesidad comunicativa específica que es, necesariamente, la de ser y/o parecer un personaje de ficción.

El cosplay como personificación de la ficción.

Comenzando por definir lo que es el cosplay: Castelán (2015), define al cosplay como una práctica creada por la contracción de las palabras en inglés “*costume*” y “*play*”, o juego de disfraces; que a pesar de referir una parte lúdica, esta requiere de dedicación en la confección y elaboración de trajes, maquillaje y peinado, que a su vez son prácticas que podemos entender como entretenidas y divertidas ya que forman parte de la experiencia, y a su vez tiene un componente de performance teatral / hobby. (p. 179)

Esta práctica se haya dentro de la participación en otras actividades como son las convenciones de anime, comics, películas, manga, videojuegos y/o libros, es decir, es una actividad que realiza un fandom dedicado que mantiene algún tipo de conexión o vínculo afectivo con cierto personaje o personajes de una obra narrativa de ficción.

Después de haber consultado con cosplayers y aficionados (Consultar para más detalles los apéndices 2 y 3), podemos llegar a la conclusión de que el cosplay no se desarrolla solamente en ciertos entornos específicos, es decir, el disfraz puede usar fuera de un escenario, lo que permite e invita a los interesados a desarrollar y representar un personaje en diferentes contextos sociales, como reuniones y, lo que nos interesa en este caso, sesiones de juegos de rol, juegos como *Dungeons & Dragons* o *FATE*.

En una entrevista con David Love, fotógrafo y diseñador gráfico, nos comenta sobre su estilo y el acercamiento que tiene hacia el cosplay, en el que trata de representar a los personajes en su mundo a través del fotomontaje. David ha desarrollado esta labor por 10 años, llegando a trabajar con cosplayers reconocidos a nivel mundial como Alyson Tabbitha (@alysontabbitha) y Danielle de Nicola (@danielledenicola). Con respecto a ellos comenta:

“I have a few cosplayers I've shot with for years and the biggest reason is they care about doing something cool and realize that cosplay modeling is acting. People want to see the character, not a stranger in a costume. Just having a great costume doesn't make the image great. It's in the emotion, the pose, the confidence.” [Tengo unos cuantos cosplayers con los que he rodado durante años y la mayor razón es que se preocupan por hacer algo genial y se dan cuenta de que el modelaje de cosplay es una actuación. La gente quiere ver al personaje, no a un extraño disfrazado. El hecho de tener un buen disfraz no hace que la imagen sea buena. Está en la emoción, la pose, la confianza.]

(Love, 2021)

En otras palabras, ver y hacer cosplay, es toda una experiencia, tanto para el cosplayer como para el fan, quienes a través de esta práctica transporta al público, y a sí mismo, a la realidad donde pertenece dicho personaje.

La economía del cosplay

Un aspecto poco tomado en cuenta en el Perú con respecto a esta práctica es el económico, tema que debido a nuestras encuestas, comparando a nuestros sujetos de estudio nacionales como extranjeros, podemos entender que es un brecha que frena la expansión de estas actividades y evita que sea realizada por una mayor cantidad de gente, esta teoría es validada por Montauban (2019) quien nos explica que los fandoms obtienen dinero por su trabajo, en donde ofrecen productos o servicios, lo que los lleva a formar parte de una economía “híbrida” a su vez menciona que desde un punto de vista, los productores de eventos relacionados a ese fandom sacan provecho de la mano

de obra de los aficionados para hacer circular sus materiales, como serían los eventos por ejemplo; pero a su vez los mismos cosplayers sacan alguna utilidad con la práctica, ya que al representar a un personaje obtienen satisfacción y amplían su propia experiencia, siendo esta más enriquecedora. (p. 51). Tanto Love como Montauban coinciden en este último punto con respecto a la experiencia, ya que gracias a ello el arte del cosplay completa y mejora el consumo del producto de ficción.

Ejemplo de esta reciprocidad es un artículo dentro de las políticas de derechos de autor y propiedad intelectual de la empresa de videojuegos Riot Games (2018), o como ellos la llaman *Sección de Parloteo Legal*, que cita:

“Adoramos a nuestros jugadores y a sus maravillosas creaciones. Apoyamos a los jugadores que utilizan nuestra propiedad intelectual ("PI") para crear proyectos gratuitos de fans en beneficio de la comunidad ("Proyectos"). [...] Queremos que los fans produzcan y compartan contenido increíble, y eliminar las barreras que impidan hacerlo. Si damos a conocer algún Proyecto de un fan o hacemos algo que parezca hecho por alguno, no queremos que nos demanden, por lo que nos das tu permiso para dar a conocer o compartir tu Proyecto con el mundo. Para ser más específicos: estás de acuerdo en que podemos usar, copiar, modificar, distribuir y realizar obras derivadas de tu Proyecto de cualquier manera, libre de regalías, sin exclusividad, de forma irrevocable, transferible, sujeta a sublicencias e internacional para cualquier propósito y sin tener que pagarte nada, obtener tu aprobación ni darte crédito.”

(Riot Games, 2018, Sección de Parloteo Legal, párr. 1)

Adicionalmente Montauban (2019) mencionó que dentro de la economía fandom, si no se está reformando constantemente, se corre el riesgo de desaparecer, ya que, si no se organizan eventos y se desarrollan actividades para los fans, los grupos no sobreviven y eventualmente desaparecen o migran a otras plataformas. (p. 54)

Complementando con este punto, se encuentran nuestros encuestados que afirman, entre otros motivos, que el costo y la laboriosidad son un impedimento para que se animen a hacerse o ponerse un disfraz.

En el ámbito nacional, pudimos tener algunas aproximaciones de la mano de 3 cosplayers Soficore, Maru Ackrmmn y CDG, quienes nos comparten que el tiempo es la principal dificultad que han tenido, además no comentan los siguientes datos sobre sus proyectos: el costo por confección va de S/.800 PEN a S/.3000 PEN, estos pueden tardar de 2 meses a 1 año en ser terminados (Para detalles, revisar apéndices 2 y 3.). Adicionalmente mencionan que pagarían entre S/.80 y S/.200 por una sesión fotográfica; el ingreso mensual por persona al 2019 era de s/.1659.3 PEN según el INEI, esto significa un gasto enorme al bolsillo de un aficionado, estamos hablando de la totalidad de su ingreso mensual.

Sin dejar de mencionar el costo por equipos por el lado del fotógrafo: una computadora personalizada con el hardware necesario está en el rango de los S/.3000 PEN (para retoque básico de fotografía y fotomontajes) y los S/.10,000 (mejor performance para edición de videos 4K) precios consultados en diferentes tiendas a nivel nacional. De igual forma se debe tomar en cuenta la inversión en equipo propiamente fotográfico, como una cámara profesionales (Canon EOS 5D Mark IV o Canon EOS R, para standard publicitario) un lente 70-200mm f/2.8L, utilizado comúnmente en la fotografía de estudio, y un kit flashes Godox QS400II (de los más básicos de la marca), basándonos en los precios que maneja actualmente B&H Photo Video, estaríamos hablando de entre \$4682 y \$7381, incluyendo el costo de envío y sin pagar cobertura o seguro para dichos equipos. (Consultar apéndice 6 para revisar el costo de los equipos mencionados.)

Lo que nos deja a los aficionados de los juegos de rol, es decir, gente de un grupo pequeño, normalmente no más de 6 personas por aventura o cerca de 3700 personas a nivel nacional (datos obtenido del grupo de Facebook *Rol-Peru*), relegados en esta práctica debido a dos principales motivos: tiempo y dinero, si comparamos lo que afirman los encuestados, hablamos de que no estarían dispuestos a invertir más de s/.350 PEN en una sesión fotográfica y s/.400 PEN por un cosplay (Para detalles, revisar apéndices 2 y 3.), y tendrían que optar por lo que coloquialmente se conoce como "cospobre", es decir un cosplay hecho con materiales reciclados, como cartón o plásticos, y que no cuentan con detalles resaltantes o de buena calidad; finalmente, debido a estos factores, optan por no hacer nada.

4. PROCESO CREATIVO

Creación de personajes

Si se habla de crear un personaje para una campaña de rol, específicamente para D&D, el propio juego cuenta con algunos parámetros que pueden ayudar a los inexpertos a consolidar ideas iniciales en un personaje que está a punto de lanzarse a una aventura de estos parámetros que determinan las características principales de un personaje tenemos la raza, su clase (es parecida a una profesión), el lineamiento ético y sus rasgos personales (ideales, vínculos y dificultades) que forman parte de su pasado, además de sus características físicas y una condición o antecedente que lo determina. Todo esto se puede encontrar en el manual del jugador de D&D en cualquiera de sus ediciones.

Por mencionar algunos de estos aspectos, los más importantes y básicos para la creación de un personaje a retratar serían:

- Raza: Humano, elfo, orco, enano, hobbit, tiefling (descendiente de demonios y humanos), dracónico, gnomo, mitad elfo y mitad orco.
- Clase: Bárbaro, bardo, pícaro (parecido a un criminal o timador), brujo, mago, clérigo, paladín, druida, monje, druida, ranger, hechicero, luchador
- Lineamiento ético: Bueno, malo, neutral (y sus variantes)
- Background (antecedente del que desprenden los ideales, vínculos y dificultades): Acólito, charlatán, criminal, animador, héroe popular, artesano del gremio, ermitaño, noble, forastero, sabio, marinero, soldado, huérfano.

Referencias visuales

Con estas opciones el siguiente paso es buscar referencias visuales, para ello se tomará el ejemplo de uno de los personajes creados para este proyecto:

- Nombre: Björn Ysgramor
- Raza: Humano
- Clase: Bárbaro

- Background: Héroe popular

La siguiente referencia es tomada del juego de cartas Magic, el encuentro (MTG por sus siglas en inglés), un personaje conocido como Garruk, y posee muchas de las características de la clase del bárbaro, cómo el porte, el tipo de armas en las que es proficiente y la vestimenta.



Esta sería la imagen que la fantasía mejor describe a un bárbaro, es una de las primeras ideas de lo que históricamente se conoce como un berserker, guerreros de la era vikinga que no portaban más que sus pertrechos básicos y sus armas en la batalla.



Este es el arte conceptual de Skarin, protagonista del juego Viking: Battle for Asgard del 2008, fue el principal referente visual para Björn.



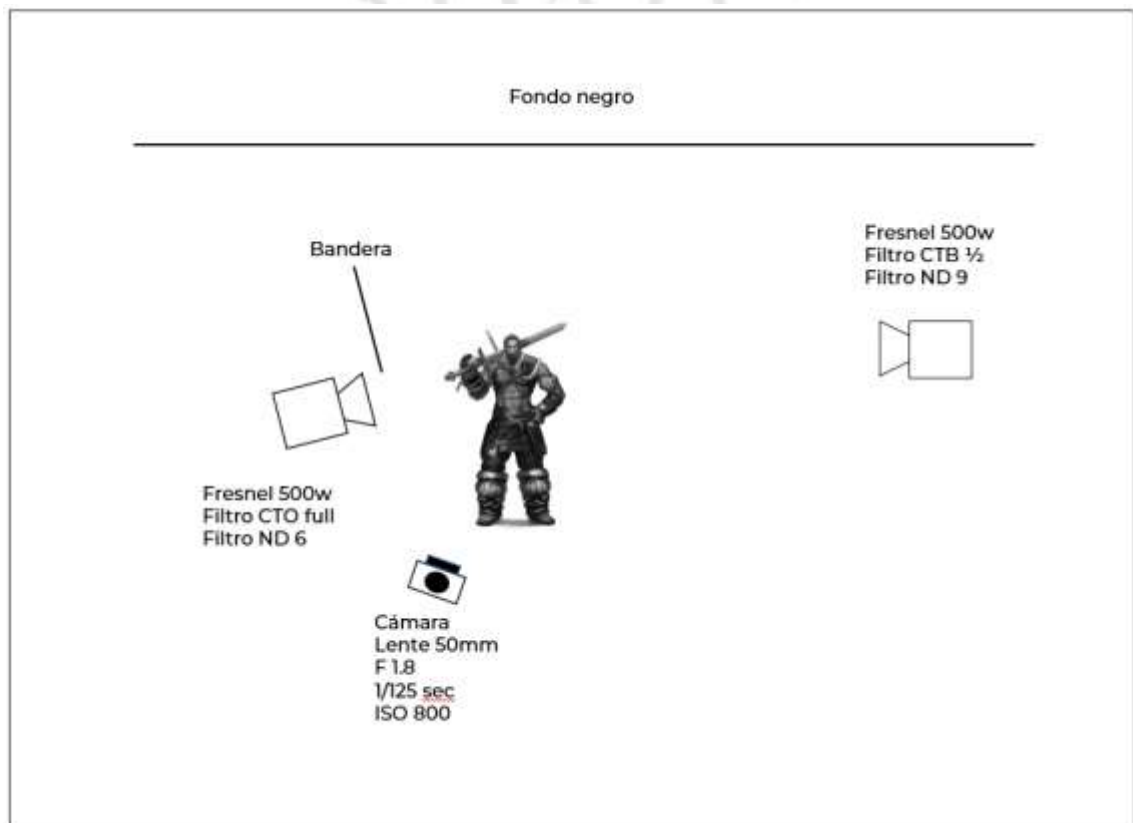
Así mismo se tomaron referencias de otros personajes de ficción cómo Björn Ragnarson, de la serie Vikingos del 2013. Para un tema de acting y relacionándolo a las inclinaciones éticas y actitudinales del personaje, es que se toma como ejemplo parte de la historia del Björn de la serie y como se desenvuelve en un entorno como el de la narrativa fantástica medieval.



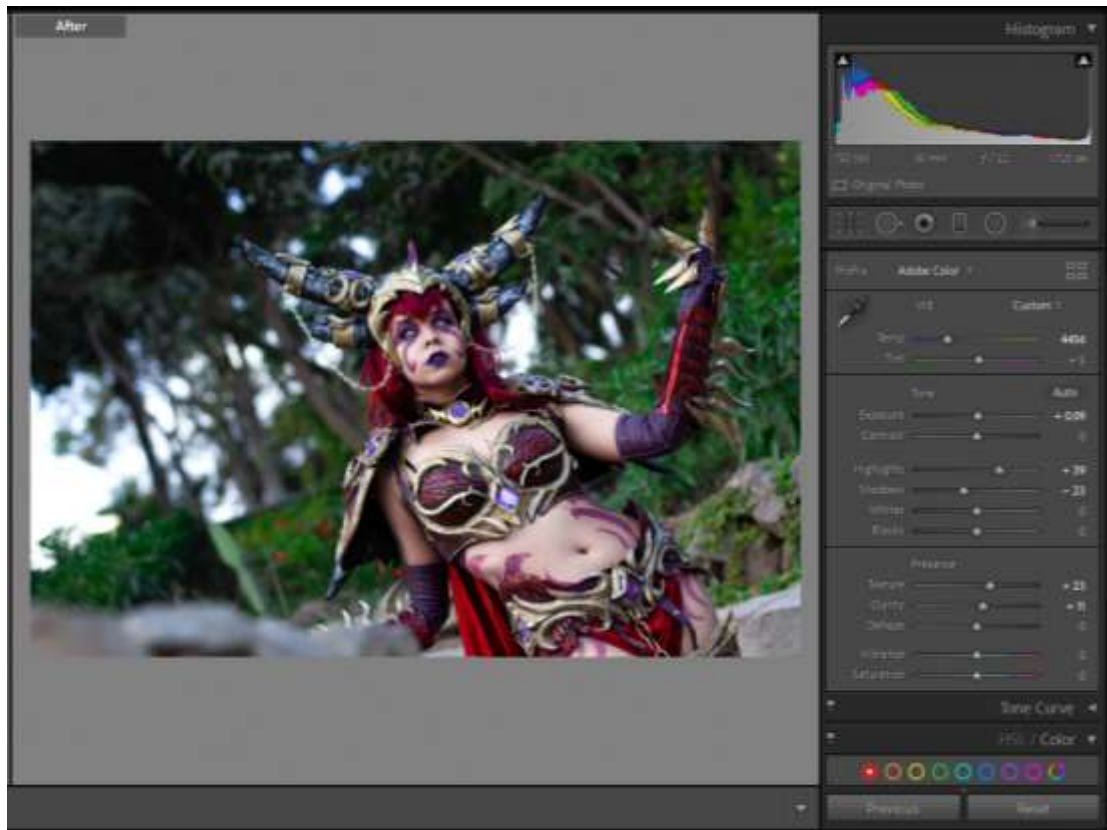
Con respecto al lineamiento ético, esta es una decisión que visualmente no resalta en el acting a menos que se retrate un contexto, pero ayuda a darle una intención al momento de dirigir, planteándose, no solo una instrucción para una pose, sino también un contexto en el que el personaje realiza una acción con un motivo, esto ayuda a que el acting cobre verosimilitud y el modelo entienda mejor las direcciones; hay que recordar que un jugador o un cosplayer no es necesariamente un actor, pero necesariamente requiere de algunas habilidades y herramientas de uno.

Producción fotográfica

Gracias a que el personaje ha sido concebido conceptualmente, resulta más sencillo imaginar un producto, y lo primero que se debe hacer es plantear situaciones en las que se quiere ver al personaje, para esto se pueden utilizar planos de planta o ayudas visuales para plantear la iluminación y los encuadres. Por ejemplo, el plano inicial para la primera etapa del proyecto, contaba con un esquema de iluminación artificial en estudio, con dos fresneles y modificadores.



El trabajo en exteriores es similar si existe una locación fija, esto queda a criterio del fotógrafo y el cosplayer, en todo caso se puede resolver de manera digital algunos detalles y ajustes durante la postproducción. Pero primero debe haber un trabajo básico de retoque de luz y color, y la herramienta utilizada para esto en esta ocasión es Photoshop Lightroom.



De la misma manera, se deben corregir los detalles que pueden haber en el maquillaje y empezar a agregar filtros que jueguen con el planteamiento del producto final. En este caso se utilizaron un filtro oscuro para acentuar las sombras y las áreas negras, así mismo un filtro de saturación para resaltar mejor las texturas del traje. Al mismo tiempo se utilizó la brocha para maquillar mejor los tatuajes en el torso, las piernas y el rostro, así como también se le dió color a los ojos. La herramienta utilizada en esta etapa es Adobe Photoshop.

MCMLXII
SCIENTIA ET PRAXIS



Finalmente se seleccionan las imágenes que formarán parte de los efectos especiales del fotomontaje, aquellas que terminarán por darle el realismo que se busca al producto final.



Para esto se utilizaron flares de luz e imágenes en PNG que sirvieran como para ir las montando en lugares específicos de la fotografía y si es requerida se utilizan efectos de fusión en cada capa, estas se disponen según lo requerido por el contexto y la acción del personaje a fotografiar.

En este caso:

- Brillo blanco: efecto de fusión Overlay y opacidad al 50%
- Flare: efecto de fusión Normal y opacidad del 100%
- Brillo rojo: efecto de fusión Screen y opacidad al 100%
- Flama: efecto de fusión Lighten y opacidad al 100%
- Brillo naranja: efecto de fusión y opacidad al 50%



MCMLXII
SCIENTIA ET PRAXIS

5. CAMPAÑA COMUNICACIONAL

Objetivos

- Crear el alcance y aumentar el tráfico en las redes sociales de los artistas involucrados.
- Crear comunidad.

Perfiles de segmentación

- Hombres y mujeres de 18 a 50 años, que participan y consumen eventos y actividades relacionadas al mundo geek.
- Artistas:
 - Confeccionistas
 - Artistas 3D
 - Artistas plásticos
 - Modeladores
 - Escultores
 - Fotógrafos
 - Diseñadores gráficos
- Aficionados a:
 - Consumidores de libros de fantasía y ciencia ficción
 - Gamers
 - Cinéfilos
 - Aficionados del manga y los comics
 - Consumidores de animes y series animadas
 - Jugadores de juegos de rol

Tipo de contenido y frecuencia

- Fotografías
- Diseños (utilizando fotografías del proyecto)
- Videos (*making of* o realización del retoque digital)

Instrucciones

- Se recomiendan hacer 3 a 4 publicaciones semanales en coordinación con todos los participantes del proyecto (siempre que cuenten con parte de los derechos de reproducción del material) y se mencionarán sus respectivos créditos en cada publicación con un link que los dirija al perfil de quien corresponda.
- Crear publicaciones de enganche e interacción utilizando el material, como sorteos o trivias, en los que se comparta el perfil de los participantes en el proyecto, con el fin de que los usuarios tengan como requisito conocer a los artistas y sus trabajos.
- El contenido debe ser entretenido y estar relacionado con el estilo de vida de los usuarios para que estos se sientan identificados y les sea natural consumir todo lo relacionado al producto final.



Imagen sacada de la página de Facebook Brun El Bárbaro, de Bruno Balbuena, actor de Björn para el presente proyecto

Inversión en pauta para RR.SS

De requerirse un estimado por pago de pauta en redes sociales, utilizando la herramienta de cotización de Facebook e Instagram Business Suit, al 2021 y utilizando la segmentación planteada, por la ganancia en un sesión fotográfica básica de S/.100 (Cien soles), y siendo reinvertida en publicidad, es posible tener un estimado de 1000 a 3000 personas alcanzadas por día y durante una semana, lo que se traducen en 21 a 60 visitas o clicks que redirigen al perfil, con un costo de S/.16.50 (dieciséis soles con cincuenta centavos).

Segmentación

Geeks

Características del público

Lugar - Viviendo en Perú

Edad 18 - 50

Personas que coinciden con Intereses: Anime & Cosplay, Fotografía digital, Cómics, Anime and manga fandom, Photo, Anime, Cosplay Lovers, Cosplay in America, Image Comics, Art & Photography, Cosplay o Fotografía

Resultados diarios estimados

Personas alcanzadas
1 mil - 3 mil

Clics en el enlace
21 - 60

Presupuesto diario
El importe real gastado por día puede variar.

Alcance estimado: 1 mil - 3 mil personas por día

S/ 16,50

Resumen del pago
Tu anuncio estará en circulación durante 6 días.

Presupuesto total
S/16,50 por día durante 6 días. S/99,00 PEN

Por lo que en este caso se opta por no trabajar a cambio de una remuneración, sino como una sociedad y por promoción, de esta manera se crea una comunidad de productores de material audiovisual y artistas del cosplay que crecen de la mano de otros, intercambiando material y herramientas de difusión.

6. LECCIONES APRENDIDAS

La realización del trabajo ha pasado por tres etapas diferentes en las que se distingue un avance progresivo en las técnicas utilizadas y el nivel de producción.

La primera etapa es un tanto tímida, con equipos fotográficos mínimos, un manejo total de la luz debido a que fue realizada en estudio, lugar en que se tiene todo controlado, desde el espacio hasta la potencia e intencionalidad de la luz. Los modelos, quienes ya estaban familiarizados con la temática, resultaron de mucha ayuda al momento de lograr encuadres con un tono más cinematográfico y los añadidos digitales como cenizas, luces, humo y fuego están montados coherentemente con la luz. Se optó por diseñar y confeccionar *from scratch* los vestuarios y esto fue lo más complicado debido a que se consultó tanto como los creadores de los personajes, diseñadores de vestuario, referencias visuales, y confeccionistas para que la indumentario sea coherente con la historia, época y utilidad correspondientes a los personajes. Algunas dificultades que aparecieron en esta etapa, surgieron al momento de tomar una decisión artística sobre qué se quería mostrar, es decir, tratándose de personajes fantásticos y mágicos, las únicas referencias que se tenían sobre la representación de la magia que poseen está en el manual de jugador de D&D, en la que se describen los efectos visuales y las posturas o poses que toman los personajes, cada uno de ellos está escrito sobre papel, pero no tienen una referencia visual propiamente dicha. Finalmente se optó por usar encuadres escorzados y aberrantes para dar sensación de movimiento o intencionalidad en las miradas y las posturas del cuerpo, sumado a detalles sutiles (como manchas de sangre o cenizas) y elementos precisos que dan la sensación de que se está viendo algo disruptivo, fuera de lo normal, como una piel emplumada en un segundo plano o una mano en llamas, simulando como si estas salieran del cuerpo; esto con el fin que el componente mágico sea notorio, pero que no le quite protagonismo al personaje, es decir, que esta sea un accesorio de él.

En la segunda etapa se buscó trabajar directamente con un cosplayer, quien ya tuviese una indumentaria de un personaje y quien ya venía trabajando en ello anteriormente sin haber tenido alguna experiencia en sesiones fotográficas, además de que esta vez se trabajó con luz natural y un rebotador redondo de 1m. de diámetro, por lo que el reto

durante esta etapa no solo fue la dirección del modelo, en este caso sin experiencia, sino también el trabajar con mínimo control de la luz. El retoque fotográfico fue mínimo, a nivel de detalle se hicieron algunos retoques de piel, pero nada más complicado, ya que se buscó que el personaje sea situado en un entorno más natural y pacífico. Durante esta etapa, surgieron algunos errores al intentar utilizar luz artificial para simular diferentes momentos del día, con rayos de luz que se filtran entre los árboles, texturas de espacios naturales más vistosas o sombras más marcadas, opción que finalmente fue descartada después de algunas pruebas previas debido a que la luz natural aportaba suficiente intención y concepto a la fotografía, la hora escogida fue el medio día, momento en el que el sol está en su cenit, por lo que durante el transcurso de la sesión se adoptaron diferentes momentos acordes a la luz, igualmente se contaba con un flash de zapata y un softbox por si el día acordado para la sesión no fuera como estaba planeado. Algo que se volvió difícil durante la sesión, que ya se tenía previsto, era la dirección del modelo, debido a que él no contaba con la soltura y seguridad para interpretar, por lo que se le ayudó con algunas referencias visuales basadas en escenas de animes, a los que el cosplayer era aficionado, por lo que terminó desenvolviéndose de manera más cómoda.

En la tercera etapa, después de más experiencia y arriesgar a nivel de detalles, no solo se optó por trabajar con un cosplayer profesional, sino que se participó en la fabricación de algunas piezas del vestuario en materiales como esponja moldeable, metales y resinas. Para la fotografía, a nivel técnico se trabajó con una combinación de flashes de zapata, luz natural, rebotadores, banderas y una cámara más sofisticada como lo es la Canon EOS R, que en aspectos de calidad de imagen es notablemente superior a la Canon EOS 7D utilizada anteriormente, la diferencia más notable es el tamaño del encuadre debido a que esta cuenta con un sensor recortado, mientras que el sensor de la EOS R otorga un encuadre más amplio y con mejor definición para trabajar sumado al lente 50 mm f/1.4. En cuestiones de luz se trabajó con luz natural, como se mencionó anteriormente, pero se tomó en cuenta diferentes momentos del día, pasando de un día soleado, a un momento más cálido pero melancólico como lo es la puesta del sol, y finalizando con una épica noche que muestra al personaje en todo su esplendor. A nivel de retoque digital estos momentos se lograron gracias al fotorretoque, debido a que se tiene como elemento principal el fuego y su más resaltante característica es el poder; la idea era lograr una actitud fuerte y una presencia imponente adicionando filtros, flamas, rayos de luz y texturas, como también la acentuación del maquillaje para realzar su

actitud y veracidad. El mayor reto durante esta etapa fue la cantidad de retoques, añadidos digitales y edición del espacio que se hizo sobre algunas de las fotografías para lograr el efecto final, se optó por utilizar fragmentos o elementos de otros espacios y añadirlos dentro del montaje final, esto con el fin de tapar algún elemento disruptor como personas caminando detrás, autos o las mismas calles. La edición de cada fotografía duró aproximadamente 2 horas solo en ajustes de espacio y retoques básicos de detalles como la piel, maquillaje, luz y color, mientras que el toque final lo dieron los filtros prediseñados.

Se destaca igualmente el esfuerzo a nivel de producción y diseño, ya que debido a esto he explorado junto con los profesionales a los que se les consultó para este proyecto como trabajar en los vestuarios y el uso de los diferentes materiales desde textiles hasta los moldes y esculturas.

La planificación es una herramienta muy importante que durante el desarrollo del proyecto fue útil para elaborar una producción de manera ordenada y rápida, lo que a su vez demuestra profesionalismo, frente a las personas con las que se trabaja.

Finalmente cabe resaltar que durante el proyecto hubieron varias etapas de aprender y desaprender técnicas de diseño, así como de poner en práctica las que ya se conocían gracias a la carrera. Esto con el fin de que el trabajo cuente la calidad visual necesaria para que el espectador pueda lograr el pacto ficcional.

REFERENCIAS

- Gordon Calleja. (2009). *Experimental narrative in game environments*. Copenhagen, Dinamarca: IT-University of Copenhagen.
- Claudia Castellán García. (2015). *Tecnologías performativas en el disfraz. Recodificación corporal en el cosplay*. Barcelona, España: Universidad de Barcelona.
- David Love. (2016). *Cosplay Composition*. Delaware, EE.UU: David Love Photography & Design
- David M. Ewalt. (2013). *The Story of Dungeons & Dragons and the People Who Play It*. Nueva York, EE.UU: Scribner.
- Henry Jenkins. (1992). “*Strangers No More, We Sing*”: *Filking and the Social Construction of the Science Fiction Fan Community*. Nueva York, EE.UU: Routledge.
- Johanna Montauban. (2019). *De los zombis a los walkers. El despertar de la economía fandom*. Lima, Perú: Universidad de Lima.
- Marjolein Stern y Roderick Dale. (2014). *Viking: rides, culture, legacy*. Nueva York, EE.UU: Metro Books New York.
- Mark Duffett. (2013). *Understanding Fandom. An Introduction to the study of media fan culture*. Nueva York, EE.UU: BLOOMSBURY.
- Mearls, Mike y Jeremy Crawford. (2014). *Dungeons & Dragons Player's Handbook*. Washington, EE.UU: Wizards of the Coast.
- Riot Games. (2018). *Sección de parloteo legal*. 08/10/2021, de Riot Games Sitio web: <https://www.riotgames.com/es-419/informacion-legal>
- Riot Games, Inc y All Boats Rise. (2016). *The art of League of Legends*. EE.UU: Riot Games, Inc.
- Tom Shippey. (1982). *Tolkien, El camino a la Tierra Media*. Gran Bretaña: George Allen & Unwin.
- Therèsa M. Winge. (2019). *Costuming play. Dressing the imagination*. Londres, Reino Unido: BLOOMSBURY VISUAL ARTS.
- Tooya y Wang Ying. (2014). *Secrets of cosplay*. Reino Unido: CYPI PRESS.



APÉNDICES

Apéndice 1: Fotomontajes

<https://drive.google.com/drive/folders/1EwgV9czSsc14FhYZ53wWh2p-nOtVINjp?usp=sharing>



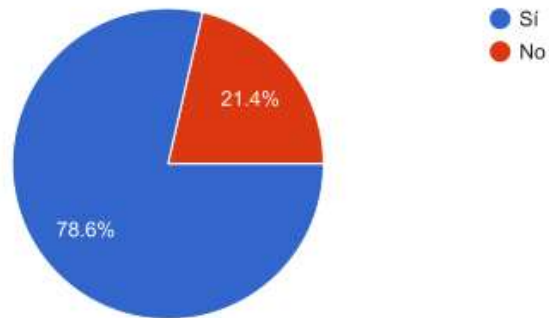


Apéndice 2: Encuestas a aficionados de juegos de rol

<https://drive.google.com/file/d/1uoyB8Wm0rV2i501gZxLmeIW84Zh2ru1C/view?usp=sharing>

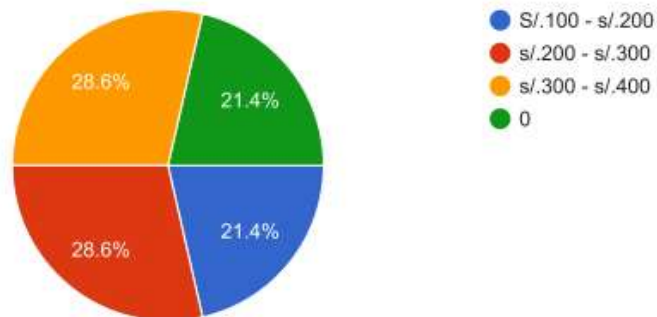
¿Te interesaría disfrazarte como un personaje de fantasía?

14 respuestas



¿Cuánto pagarías por disfraz/cosplay?

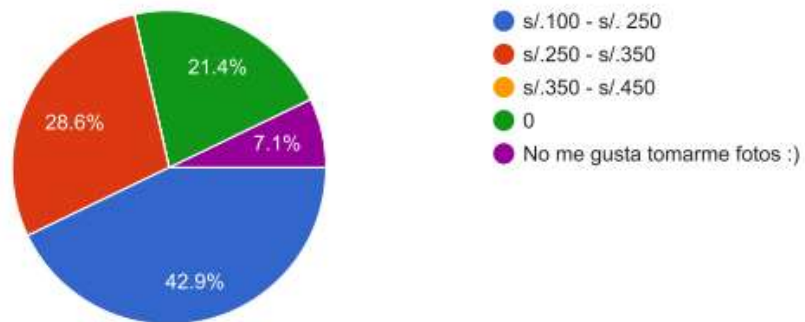
14 respuestas



AVTIA ET PKA

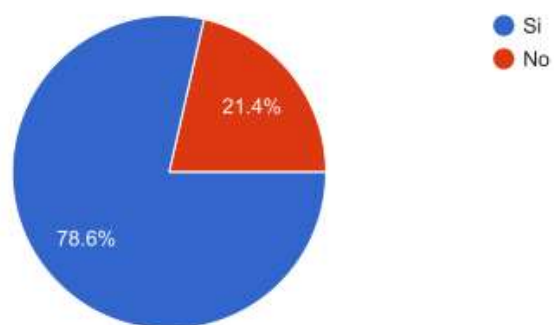
¿Hasta cuánto pagarías por una sesión de fotos profesional de tu cosplay?

14 respuestas



¿Te gustaría que hayan mas espacios o eventos para disfrazarse y/o hacer cosplay?

14 respuestas



Apéndice 3: Encuestas a cosplayers

https://drive.google.com/file/d/1V6_9MosLz4TxQUEhW_je1_wbtAdClrB1I/view?usp=sharing

Háblame sobre tu experiencia como cosplayer, usa los datos y detalles que desees resaltar sobre tu carrera: logros, dificultades, particularidades, estilo propio. *

Normalmente me gusta concursar con armaduras, o un traje que tengs un grsn significado pars mi, pero si hablabamos de ir a un evento, puedo ir con un personaje que simplemente me guste.
He ganada concursos contadas de la mano pero eso no quita lo gratificante que fue cada uno.

¿Cuánto invertirías (económicamente) como máximo en hacer un cosplay aproximadamente? *

800 soles

¿Cuánto tiempo invertirías como máximo en hacer un cosplay? *

Depende, armadura 3 meses a más, uno de tela máximo 2 meses.

¿Cuánto invertirías (económicamente) como máximo en una sesión de fotos para tu cosplay? *

150 soles

MCMLXII
SCIENTIA ET PRAXIS

¿Para qué ocasiones diseñarías un cosplay? *

- Concursos
- Juegos de rol
- Eventos temáticos
- Convenciones
- Diversión
- Proyectos independientes
- Emprendimiento - Negocio personal
- Otros: _____

¿Qué dificultades has tenido al hacer cosplay? *

- Prejuicios del entorno
- Monetarias
- Tiempo
- Pandemia / cuarentena
- Falta de: convenciones, eventos temáticos, concursos, etc
- Otros: _____



Apéndice 4: Entrevista a David Love

https://drive.google.com/file/d/1uNcwurI-v_2TQmUMPksgFupPK229zLjo/view?usp=sharing

Interview to David Love

What can you tell me about your career? About your beginnings, news or plans

How long ago did you start in professional photography?

2011

Do you feel you have your own style? Could you define it?

Not many photographers out there that also do their own composites, retouching using their own stock pics. In cosplay I just try and show the characters in their world.

How did you form your style?

I was a graphic designer for over a 10 years so I just implement that into my photography.

How important is imagination in photography?

If you want to stand out then it's very important. Anyone can take a picture of a tree so it takes some creativity to make your picture of a tree stand out.

Apéndice 5: Actividades del Claro Gaming: MasGamers Festival 2019

		VIERNES	SÁBADO	DOMINGO		
MAS GAMERS FESTIVAL 2019  #EXPANDETUMUNDO	11:00 - 11:30		GUARANA Conciertos	HABLEMOS CON SPOILERS <small>Felices de Videogames y Videogames de Peliculas</small>	11:00 - 11:30	
	11:30 - 12:00				11:30 - 12:00	
	12:00 - 12:30	CEREMONIA DE APERTURA	ICAM	COOLER MASTER Overclocking + Esablaje	12:00 - 12:30	
	12:30 - 13:00	CLARO	OCTOMA		12:30 - 13:00	
	13:00 - 13:30	PERUSMART <small>La evolución del gaming en los móviles</small>	PAGO EFECTIVO	DANIEL PESINA Aprendiendo del Maestro	13:00 - 13:30	
	13:30 - 14:00	ASUS REPUBLIC OF GAMERS	LOGITECH		13:30 - 14:00	
	14:00 - 14:30	PAOLA NEYRA <small>Diseño para Videogame en Realidad Virtual</small>	CRIS VELASCO De God of War a Fortnite	PASARELLA COSPLAY KIDS	14:00 - 14:30	
	14:30 - 15:00	PREDATOR			14:30 - 15:00	
	15:00 - 15:30	AREA 51	PHILLIP CHU JOY <small>El proceso de hacer una revista de videogame</small>	CONCIERTO Atodivarius	15:00 - 15:30	
	15:30 - 16:00	CRIS VELASCO <small>Creando historias nuevas para videogame</small>			15:30 - 16:00	
	16:00 - 16:30		AMD	PASARELA COSPLAY	16:00 - 16:30	
	16:30 - 17:00	ANTRYX	PRIMUS		16:30 - 17:00	
	17:00 - 17:30	MAGO <small>Videogame Basado en YouTube Peruano</small>	PASARELLA COSPLAY	CRIS VELASCO Nuevo proyecto	17:00 - 17:30	
	17:30 - 18:00				17:30 - 18:00	
	18:00 - 18:30	PODCAST ALL-STAR <small>En TRABAJO con VIDEOGAMES. Como vive el gaming más allá del Dora y el streaming</small>	DANIEL PESINA FIGHT! <small>Demostración de artes marciales Wushu</small>	FINALES TORNEO CONSOLAS	18:00 - 18:30	
	18:30 - 19:00				18:30 - 19:00	
	19:00 - 19:30	DANIEL PESINA <small>El nacimiento de Johnny Cage y la leyenda de Mortal Kombat</small>	MORTAL KOMBAT II Final de la Liga Latina		19:00 - 19:30	
	19:30 - 20:00				19:30 - 20:00	
	20:00 - 20:30	PASARELLA COSPLAY	PEPE EL MAGO VS RETRO TORO		20:00 - 20:30	
	20:30 - 21:00				20:30 - 21:00	
21:00 - 21:30	CONCIERTO Plus Ultra	CONCIERTO Animatissimo	21:00 - 21:30			
21:30 - 22:00			21:30 - 22:00			

SCIENTIA ET PRAAX

#EXPANDETUMUNDO



MAS GAMERS FESTIVAL 2019

CENTRO DE EXPOSICIONES JOCKEY
DEL 23 AL 25 DE AGOSTO

TORNEOS

TORNEOS GRATUITOS
PASE LIBRE A LOS CALIFICADOS
INSCRIPCIONES PRESENCIALES



LEAGUE LEGENDS

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

FORTNITE

CLASH ROYALE



CS GO

BRAWLHALLA



PALADINS



MAGIC THE GAMING

LEFT 4 DEAD



INJUSTICE 2



POKÉMON TRAINING CARD GAME

PES 2019

SAMURAI SHODOWN

TOP GEAR

FREE FIRE



MCMLXII
SCIENTIA ET PRAXIS

Apéndice 6: Costo de equipos

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1C96WORBhcXgUprxfAn5jbQpGxsvOElyRFri-FEbsMtA/edit?usp=sharing>

Apéndice 7: Carpeta del proyecto en Behance

<https://www.behance.net/gallery/129173709/Ecos-del-pasado>

Apéndice 8: Carpeta del proyecto en Google Drive

<https://docs.google.com/document/d/112CBAFd-ig5 iqaxSAZ0LF8JgtFPNOm /edit?usp=sharing&oid=103372062091007242524&rtpof=true&sd=true>

