



**FACULTAD DE COMUNICACIÓN**

**GRADO EN PERIODISMO**

**Trabajo Fin de Grado**

**EL FENÓMENO COSPLAY: UNA AFICIÓN CONVERTIDA EN PROFESIÓN**

**AUTORA**

**Judit Laguna Fernández**

**TUTOR**

**Isaac López Redondo**

**Sevilla, junio de 2023**

*A los que me acompañaron estos cuatro años.*

*A mi familia, a Ugaitz, Jose, Vero, Ismael y Paloma.*

*A Antonio, allí donde estés.*

*Gracias.*

# Índice

Resumen.....	4
Introducción.....	5
Marco teórico.....	6
Método de trabajo y objetivos.....	8
Referencias.....	10
Anexo.....	11

## **El fenómeno cosplay: una afición convertida en profesión**

El *cosplay* es una práctica en la que las personas se disfrazan de personajes ficticios, ya sea de una película, serie, videojuego, anime, manga, etc. Los *cosplayers* recrean los trajes y accesorios de los personajes lo más fielmente posible, y participan en eventos como convenciones, concursos y realizan sesiones de fotos en grupo. El *cosplay* se ha convertido en una forma popular de expresión creativa y de demostrar la pasión por la cultura pop, preferentemente la japonesa. El presente trabajo constituye un reportaje sobre el fenómeno *cosplay*. A través de la mirada de aficionados y profesionales se han tratado de hilar diferentes historias dentro de este fenómeno cultural, conocer el proceso de confección de un traje, desde los accesorios (conocidos con el término *props*) hasta la vestimenta propiamente dicha, y explicar los aspectos económicos y culturales que tienen lugar en eventos y fuera de ellos. De esta manera, mediante la aportación de material gráfico, conversaciones con aficionados y profesionales y participación en diferentes quedadas fotográficas se ha tratado de reflejar el reciente auge del *cosplay* en nuestro país.

Palabras clave: Cosplay, reportaje, manga, videojuegos, anime, cultura pop, disfraz.

# 1. Introducción

El tema de este TFG es la evolución y el progreso del cosplay como profesión en España. La palabra *cosplay* proviene de la combinación de las palabras inglesas *costume* (disfraz) y *play* (interpretar). Es por ello que el *cosplay* consiste en la práctica de disfrazarse y caracterizarse de diferentes personajes ficticios, principalmente de videojuegos o manga. Esta práctica se ha extendido por todo el globo y se está abriendo paso en España. Cada vez es más habitual ver a cosplayers españoles en eventos como convenciones y participar en concursos, e incluso a personas que se dedican profesionalmente a ello. Hacer promoción de un videojuego, realizar talleres de costura o peluquería para un público, la venta de fotografías e incluso la venta de los trajes completos se está convirtiendo en una nueva forma de ingresos en nuestro país. No sólo forman parte personas a nivel profesional, también hay un público más joven que se inicia como una afición y que realiza estos trajes por diversión. Este reportaje ha querido profundizar en estos sucesos.

Este trabajo final de grado está conformado por un reportaje debido a que es el género periodístico que permite una mayor extensión e investigación en el tema elegido, incluyendo un buen material fotográfico. Hemos decidido tratar este fenómeno por la afición personal hacia la cultura japonesa y el mundo de los videojuegos, además de su conversión en un fuerte motor económico en nuestro país. En dicho reportaje, se ha querido dar una gran importancia al apartado visual debido al amplio conocimiento de las herramientas y gusto por la fotografía, sumado a la experiencia que crea esta herramienta en el lector, ilustrando la elaboración de los trajes y complementos de los *cosplayers*.

## 2. Marco teórico

### 2.1. El reportaje

Este Trabajo de Fin de Grado está constituido por un reportaje que aborda el cosplay como un fenómeno cultural emergente en nuestro país. No hay una única definición para este género periodístico, ya que ha ido evolucionando con el tiempo y cada académico considera una propia. Algunas de ellas son:

- Relato periodístico esencialmente informativo, libre en cuanto al tema, objetivo en cuanto al modo y redactado preferentemente en estilo directo, en el que se da cuenta de un hecho o suceso de interés actual o humano; o también: una narración informativa, de vuelo más o menos literario, concebida y realizada según la personalidad del escritor-periodista. (Vivaldi, 1993)
- Texto con una extensión muy variable, con una estructura compleja que no responde al esquema convencional de la pirámide invertida, admite inclusión de antecedentes, contextualización, anécdotas, testimonios y ambiente, requiere título, subtítulo, ladillos, ilustración gráfica, profundidad a la hora de tratar los hechos. (Parrat, 2003)
- El reportaje busca la profundidad, la amplitud, la cara oculta de la realidad sobre la que informa. Un reportaje no atiende al acontecimiento en sí, sino a su reconstrucción completa. Tiene una extensión amplia, ya que se requiere más tiempo o espacio para ofrecer toda la información que se ha recopilado. Además, posee un mayor grado de implicación personal del periodista que en otras piezas informativas. (Mayoral, 2013)
- El reportaje es un texto informativo que incluye elementos noticiosos, declaraciones de diversos personajes o testigos, ambiente, color, y que, fundamentalmente, tiene carácter descriptivo. Se presta mucho más al estilo literario que la noticia. Aunque se suelen tratar temas que en su momento no se abarcaron, siempre será mejor contar con una percha de actualidad. (Grijelmo, 2014)

Tanto Álex Grijelmo como Javier Mayoral hablan de otra modalidad de reportaje: el reportaje interpretativo. Tiene su origen en la voluntad de integrar en un único texto informaciones dispersas, diseminadas en el espacio o en el tiempo. Al igual que sucedió con la noticia, que experimentó una transformación desarrollando su propio género interpretativo, el reportaje también puede evolucionar. Este relato global permite desarrollar una realidad en otro orden, pendientes de lo concreto y lo puntual refleja un contexto. En resumen, para realizar un reportaje interpretativo es necesario un hilo conductor y tener mucho cuidado a la hora de calificar los diferentes hechos y personas.

El principal objetivo de cualquier texto periodístico es informar. Sin embargo, al igual que una crónica pretende mostrar la situación en un momento concreto, el reportaje requiere una investigación mayor. Otras funciones de este género son describir los sucesos y narrar el acontecimiento de una forma detallada, para lo que es necesario investigar el hecho.

## 2.2. Cosplay: en búsqueda de una definición

Según Nicolle Lamerichs (2012), el cosplay constituye una práctica de identificación de un aficionado, al representar y tomar elementos de la personalidad de un ser caricaturesco, con el que se genera un vínculo afectivo mediante el disfraz. Es decir, es una práctica que consiste en disfrazarse de diferentes personajes ficticios pertenecientes a mangas, videojuegos o series.

Para entender este fenómeno cultural tenemos que conocer al grupo social conocido como otakus. Inicialmente, en Japón se definía a los otakus como aficionados a algo en concreto, con un fuerte carácter obsesivo. Surgen a lo largo de la década de 1960 hasta 1990 (García y García, 2014) y tienen sus bases en productos culturales del Japón contemporáneo como las series de animación (anime). Allí el fenómeno del cosplay surgió como una moda dentro de la cultura manga, que con el paso del tiempo se fue extendiendo por diversos países de todo el mundo.

En aquella época comenzaron a realizarse jornadas en Tokio donde la gente iba disfrazada de sus personajes ficticios favoritos. Todo ello se consolidó con el Comiket, el salón del manga más grande del mundo. Actualmente son considerados como un grupo cultural específico que recurre a múltiples maneras de enseñar su afición hacia el manga y el anime. Una de ellas es el *kosupure* o *cosplay*, una fusión de las palabras *costume* y *play*, que se traduce como “interpretación con disfraces”.

No hay un consenso acerca de la invención de la palabra. Por un lado, hay quienes le atribuyen el término a Nobuyuki Takahashi del estudio japonés *Studio Hard* en 1984, inspirado en la afición en Estados Unidos de vestirse como personajes en convenciones de ciencia ficción (Lamerichs, 2013). Por otro lado, la primera aparición de la palabra se encontró en un número de la revista *My Anime* de 1983, basándose en la actividad local con el mismo fin (Torti Frugone, 2018).

Sin embargo, el cosplay no es un fenómeno exclusivo del siglo XXI. Sus antecedentes se remontan al siglo XIX con los seguidores de Goethe y la Sociedad Holmesiana, fanáticos de Sherlock Holmes. Posteriormente, a principios del S. XX, se realizaron convenciones sobre ciencia ficción en Europa y Estados Unidos, continuando de cierto modo la “tradicción” de representar aquello que admiraban de una nueva forma: a través de la piel del personaje.

Aunque el cosplay como fenómeno no tiene un amplio recorrido, se ha convertido en uno de los principales atractivos de eventos y convenciones. A partir de la existencia de la figura del *cosplayer* en los años 80, la visión de esta afición comenzó a tomar forma y relevancia por sí misma, coronada como una nueva profesión en la era del post-consumo digital.

Por otra parte, estos artistas recrean objetos de sus personajes para sus desfiles, actuaciones y caracterización. Estos son conocidos como *props*. El término proviene del teatro. Durante el siglo XVI en Europa, las compañías creaban los complementos y objetos necesarios para la dramatización de la obra, por lo que se consideraba que estos eran propiedad de la agrupación. Después, pasarían a ser propiedad temporal de quien lo usaba en el escenario. Al usar el término “propiedad”, *property*, deriva la abreviatura *prop*.

### 3. Método de trabajo y objetivos

En primer lugar, hemos hecho un listado de posibles contactos, principalmente *cosplayers* profesionales, anotando direcciones de correo, perfiles en redes sociales, etc. Intercambiamos correos con algunos de ellos, intentando que el perfil fuera distinto como el grado de profesionalidad, experiencia, género, etc. Concertamos entrevistas, en su mayoría online mientras que buscábamos información en artículos científicos y anotábamos posibles fotografías para ilustrar el reportaje. También decidimos quién sería el hilo conductor del reportaje, optando por la presidenta de la Asociación Cosplay Day Out de Sevilla.

Una vez recopilada la información, acudimos a dos eventos. En dichos eventos realizamos diferentes fotografías y, tras editarlas, comenzamos a realizar la maqueta del trabajo. Una vez hecha la maqueta, empezamos a redactar el reportaje. Preferimos hacerlo de esta manera para evitar crear huecos en el diseño o, por el contrario, tener demasiado texto para el mismo.

El reportaje busca informar acerca de un tema, que puede ser atemporal, tras realizar una investigación. Es por ello que este trabajo de fin de grado ha sido planteado con el objetivo de responder a estas preguntas.

- ¿Qué es el cosplay?
- ¿Cuáles son las diferencias entre un principiante y un profesional?
- ¿Cuál es el proceso de hacer un disfraz?
- ¿Cómo se preparan los desfiles y las actuaciones?
- ¿Qué hay detrás de este fenómeno?
- ¿Qué implicaciones sociales trae esta práctica?
- ¿Qué beneficios psicológicos puede tener en las personas que practican cosplay?
- ¿Qué repercusiones económicas se relacionan con el cosplay?
- ¿Cuánto invierten en un traje?
- ¿A cuánto se remunera su trabajo en eventos?
- ¿Qué tiendas se benefician de esta afición?
- ¿El cosplay es una afición o una nueva profesión?
- ¿Es el cosplay una nueva forma de arte?

#### 3.1. Retos y dificultades

El principal problema al que nos hemos enfrentado a la hora de realizar el presente trabajo ha sido la imposibilidad de encontrar *cosplayers* dispuestos a compartir imágenes o realizar las entrevistas en su taller de trabajo debido a que suelen hacerlo en su vivienda.

Otra de las dificultades con las que hemos tenido que lidiar ha sido el número final de entrevistados. Intentamos contactar con un total de 18 personas, de las cuales solo se han podido introducir cinco, debido a que en ocasiones no se obtuvo una respuesta, se negaron a realizar la entrevista o no se llegó a un acuerdo para realizar la misma. También añadir el retraso de diferentes entrevistas por motivos laborales o de salud de estos *cosplayers*, esperando más de un mes para ello.

### **3.2. Diseño y fotografía**

Para plasmar el reportaje, hemos escogido el diseño de El País Semanal. Hemos optado por un diseño en el que la fotografía adquiriera una gran importancia para dotar de una buena ilustración con la intención de que el lector se sienta impresionado con el grado de elaboración de los trajes.

A nivel de software, hemos realizado la maqueta de este reportaje con el programa QuarkXPress en su versión del año 2020 y hemos realizado los retoques fotográficos pertinentes con Photoshop en su versión del año 2022. El equipo fotográfico empleado consta de una Nikon D3400 y un objetivo 50 mm de focal fija con una apertura de 1.8, aunque ocasionalmente se ha utilizado un objetivo 15 – 55 mm de focal variable. Hemos tomado un total de 22 fotografías (Anexo), aunque para el reportaje se han seleccionado 11, de las cuales 7 son retratos.

## 4. Referencias

- Echevarría, B. (2011) *El reportaje periodístico: una radiografía de la realidad: cómo y por qué redactarlo*.
- Parrat, F. S. (2003). *Introducción al reportaje: antecedentes, actualidad y perspectivas*.
- Sánchez, J. M. (2013). *Redacción periodística: medios, géneros y formatos*.
- Grijelmo, Á. (2014). *El estilo del periodista: consejos lingüísticos, profesionales y éticos para escribir en los medios*.
- MUÑOZ, J. J. (1994) *Redacción periodística teoría y práctica, Salamanca Librería Cervantes Reig*.
- Torti Frugone, Y. de los M. (2018). Cosplay: origen y comunidades virtuales. *Luciérnaga Comunicación*, 10(20), 4-13.  
<https://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/article/view/inte/1175>
- Patterson, C. M., (2003). El buen reportaje, su estructura y características. *Revista Latina de Comunicación Social*, 6(56) Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81965609>
- Valerio, C. Z. (2021). *Cosplay como forma de distinción en aficionados de anime y manga: aproximaciones a partir de un estudio dentro de la Gran Área Metropolitana de Costa Rica*. Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8044737>
- García, R., y García, D. (2014). Una aproximación a los estudios sobre los otaku en Latinoamérica. *Contextualizaciones Latinoamericanas*, 10, 1-9
- Lamerichs, N. (2012). Cosplay: The Affective Mediations of Fictional Bodies. *Sherlock and Transmedia Fandom*. Recuperado de  
[https://www.academia.edu/3298866/Cosplay\\_The\\_Affective\\_Mediation\\_of\\_Fictional\\_Bodies](https://www.academia.edu/3298866/Cosplay_The_Affective_Mediation_of_Fictional_Bodies)
- Lamerichs, N. (2013). The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe. *Participations*, 10(1), 154-176.

## 5. Anexo

### Fotografías























