

EL PAIS SEMANAL



**Cosplay:
en la piel
del personaje**

EL FENÓMENO COSPLAY: UNA AFICIÓN CONVERTIDA EN UNA NUEVA PROFESIÓN

Una palabra que constituye una de las aficiones emergentes más importantes en nuestro país: cosplay. Los cosplayers suelen recrear los trajes y accesorios de los personajes de la forma más fiel posible, y a participan en eventos como convenciones y concursos. Disfrazarse e interpretar a personajes ficticios no sólo se ha convertido en una señal de identidad para muchos españoles, sino que también ha abierto nuevas vías de financiación para aquellos que se dedican a crear estos trajes de manera profesional.

TEXTO Y FOTOS DE JUDIT LAGUNA





Tras meses de mucho trabajo, dedicando numerosas horas a idear el traje, coser y peinar, llega el gran día. Diferentes cosplayers se suben al escenario dispuestos a dar lo mejor de sí durante unos pocos segundos. El ambiente está cargado de ilusión, nervios y muchas ganas. Los participantes esperan su turno en el *backstage* mientras ensayan diferentes poses o preparan los accesorios que piensan utilizar en la actuación. A través del altavoz resuena el nombre de su personaje, Freya. Con un peluche en mano y una gran sonrisa, Nerea Gamero desfila ante el jurado, dando un saludo a las gradas. El veredicto del jurado la corona más tarde como ganadora del primer evento *cosplay* de Carmona. “Es el primer premio que gana este traje, estoy muy contenta”, declara.

Este es sólo uno de los muchos concursos que se realizan en España y, aunque se haya realizado en una localidad de no más de 30 mil habitantes, la ganadora del concurso también se lleva un pequeño premio en metálico. El incremento de estas remuneraciones ha provocado la profesionalización de esta afición, apareciendo *cosplayers* con un renombre incluso a nivel internacional. El *cosplay* nace de la contracción de las palabras inglesas “*costume*”, disfraz, y “*play*”, interpretar. En resumen, es una práctica que consiste en disfrazarse y actuar como personajes ficticios, por lo general, provenientes de anime y videojuegos. Sin embargo, aunque se haya producido esta popularización, estos profesionales llevan trabajando en este sector desde hace más de 15 años. De hecho, Nerea lleva dedicándose a ello durante una década y ya ha ganado diferentes concursos, tanto de pasarela como de actuación. Además, es la presidenta de la asociación Cosplay

Day Out Sevilla, destinada a dar a conocer este “movimiento friki”.

El auge de un fenómeno creativo

Rose Balsalobre lleva trabajando más de diez años en la creación de estos trajes, aunque afirma que antes no se consideraba algo tan definido, sino que “simplemente era ir a un salón y vestirse de muñeco”. De igual forma, Cristina Mateo, más conocida como Lesciel Cosplay, cuenta que, antiguamente, la gente sí que se disfrazaba de diferentes personajes, pero no se reconocía como un fenómeno tal y como sucede hoy día. De hecho, insiste en que ha ayudado mucho su normalización: “Antes ibas a cualquier salón manga y se entendía que eso era *cosplay*. Tú ibas a cualquier otro sitio y, evidentemente, éramos los frikis raros que se vestían de muñecos chinos”. Ambas sitúan el comienzo de esta normalización en el año 2013. Cris-

“Antes ibas a cualquier salón manga y se entendía que eso era *cosplay*. Tú ibas a cualquier otro sitio y, evidentemente, éramos los frikis raros que se vestían de muñecos chinos”

tina culpa a la aparición de internet, que permitió que fuera una afición más accesible para todo el mundo: “En Aliexpress puedes comprar un traje completo por 30 euros. Antes tenías que pedirle ayuda a tu madre porque no tenías ni idea de cómo hacerlo”. Según Rose, esta herramienta también “ofrece esa posibilidad de conocer gente de fuera, compartir mucho más los procesos y conocer el trabajo de otra gente, para así poder tener menos inquietudes sobre el tema”.

De hecho, este es el caso del cos-

DOBLE PÁGINA ANTERIOR

No es solo para niños. El *cosplay* requiere unas habilidades y el uso de herramientas de cierta destreza. En la imagen, una de las organizadoras del evento *cosplay* de Carmona.

PÁGINA SIGUIENTE

Nerea Gamero corta, prepara y cose la tela del traje para el siguiente evento en el mes de junio. **La presidenta** de la asociación posa tal y como haría el personaje con el *cosplay* ganador del concurso.

player Exerbrang (nombre artístico para mantener su privacidad): “Comencé en 2007, hace ya bastantes años. En esa época retomé el anime y, como al principio me picaba la curiosidad, encontré un foro que se llamaba el Taller de Cosplay. Ahí conocí a mucha gente de Madrid o Barcelona que compartía sus experiencias en los eventos, cómo se hacían las *props*, cómo se hacía todo”.

El proceso detrás de cada traje

La elaboración de estos disfraces de manera profesional está influenciada por un gran número de factores, que pueden depender o no del propio cosplayer. Además, se puede afrontar de maneras distintas. Y es que, como cuenta Daimon Martínez, cada maestrillo tiene su librito. “Hay distintas opciones”, explica, “según en qué apartado entras, hay distintas formas. Está el mundo de los furros, el de las armaduras, el del *bodypainting*, el textil, etc. Entonces, según qué tipo, hay un proceso distinto”. Daimon sabe bien de lo que está hablando. Lleva en el mundillo apenas un año, pero ya ha adquirido fama nacional gracias a sus trajes con zancos, algo que entra en lo que se conoce como *cosplay* de estructuras.

Si bien es cierto que cada proceso es un mundo, el primer paso es el mismo en todos ellos. El comienzo de la creación siempre con-





siste en elegir un personaje y todos coinciden en que debe gustarte, aunque hay que empezar a pensar en factores como el tiempo disponible, la comodidad a la hora de llevarlo, el clima o las facilidades a la hora del desplazamiento. “A partir de ahí, desgloso el personaje, lo destripo de alguna forma: analizo los componentes que tiene a nivel de ropa, accesorios, pelo, y empiezo a elegir materiales”, detalla Rose. Para Daimon el proceso es totalmente distinto: “En mi caso, lo que hago primero es, según a qué evento voy, me organizo. Por ejemplo, en Madrid, yo no puedo pasar la altura máxima y mis zancos la superaban, así que tuve que rebajarlos. Yo siempre miro eso pri-

mero porque, si no, me descalifican y no puedo concursar”. Y es que estos *cosplayers* pueden distinguirse en dos grandes grupos: aquellos que lo hacen por diversión y cuyo disfraz está destinado para la fotografía y aquellos que sus trajes están destinados a concursos. “Puede que, por ejemplo, un personaje te guste y, simplemente, quieres hacerte el traje y usarlo para ir al evento a pasarlo bien. Otro caso es si quieres ganar un concurso porque te hace ilusión, no sé, digamos el ir a Japón”, cuenta Exerbrang. El *cosplayer* leonés fue el ganador individual de la primera edición de la ICL, un concurso a nivel internacional celebrado en España. “Ahí ya tienes que pensar

“Tienes que pensar un traje que esté acorde para ganar, barajar diferentes personajes y decidir cuál tiene más posibilidades de caber dentro de ese concurso para ser un posible ganador”



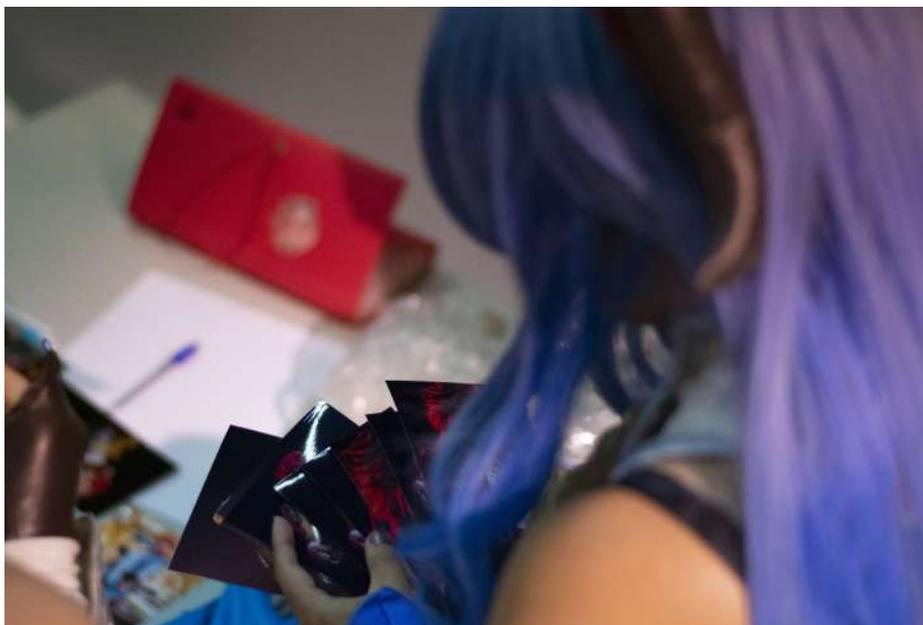
un traje que esté acorde para ganar, barajar diferentes personajes y decidir cuál tiene más posibilidades de caber dentro de ese concurso para ser un posible ganador. En el caso de la ICL, un concurso de pasarela, tienes que pensar un personaje que impresione mucho a simple vista, que tenga un montón de técnicas diferentes y que esté muy completo”. También es importante para los concursos preparar la actuación antes de empezar con el disfraz, por si es necesario elaborar también el atrezzo para el escenario. “Puedes hacer un traje de diez y decir: ‘vale, y ahora, ¿qué hago con esto?’. Si quieres ir a concursar piensa en la actuación, ¿dónde puedes estrenarlo? ¿En qué evento es

más fácil para ti? Ahora voy de invitado a un evento a Murcia, llevarme hasta allí los zancos en un avión no es muy cómodo”, expone Daimon, “es algo que he aprendido con el tiempo”.

Una vez escogido el personaje, analizados todos sus elementos y adquiridos los materiales (normalmente, a través de internet), comienza el trabajo duro. Estos artesanos se convierten en costureros, peluqueros, maquilladores e incluso en ingenieros. Extraen los patrones y cosen las diferentes telas; peinan, cortan y estilizan las pelucas; elaboran los accesorios con materiales tan básicos como la goma eva, pasando por la resina y utilizando la tecnología 3D; y crean

PÁGINA ANTERIOR
Maquillaje y caracterización.
Para hacer cosplay se necesitan unos conocimientos básicos de maquillaje. En la imagen, uno de los miembros de la Asociación Cosplay Day Out es maquillado por otra persona.

ESTA PÁGINA
Los pasos previos
incluyen la colocación de todos los accesorios del traje, siendo algunos de ellos extremadamente delicados y requiere de una alta precisión.



Una de las organizadoras ojea las diferentes *prints* para firmarlas y entregarlas a los ganadores del evento.

PÁGINA SIGUIENTE
Los props se fabrican de cualquier material, pero los profesionales consiguen otorgar resultados asombrosos con los más económicos.

auténticas réplicas de armas que impresionan e intimidan a cualquiera que las presencie. El *cosplay* es una afición que se basa mucho en el “ensayo-error”, no tienes por qué saber coser para empezar a hacerlo. Nerea, por ejemplo, extrae los patrones de diferentes revistas y los modifica si es necesario. De hecho, la diferencia entre un *cosplayer* profesional y un aficionado es prácticamente nula. “Yo soy de la opinión de que puedes conseguir un buen resultado con cualquier material si sabes trabajarlo”, dice Rose, “cualquier cosa que puedas imaginar la puedes hacer siempre que se te ocurra una idea loca y digas: ‘voy a conseguir que esto funcione’”. Si hay algo en lo que un profesional distingue a un aficionado es en la caracterización y en la soltura a la hora de posar:

“Parecerse al personaje es casi tan clave como el propio traje”, cuenta Cristina.

Convertir tu pasión en una fuente de ingresos

Hoy en día, por desgracia para estos artistas, es imposible vivir únicamente del *cosplay*. Sin embargo, sí que afirman que está teniendo lugar un cambio del paradigma en España, en especial en lo referente a los contratos con empresas. Cintia G. (citada de esta forma por voluntad expresa de la fuente) estudió informática, pero en la actualidad se dedica a crear contenido en Twitch, donde en ocasiones enseña el proceso de creación de sus trajes. Hace unos años no era extraño que empresas contactasen con *cosplayers* profesionales para atraer a posibles compradores a sus diferentes puestos en salones mangas, un trabajo similar a un azafato de eventos, pero sin recibir ninguna retribución económica. El pasado mes de abril, Cintia recibió una oferta para realizar esta tarea con una compensación de una figura, la cual rechazó tras informar a los organizadores que por ese trabajo ella cobraba unos 100 euros. “Todo va sumando y parece que no. Los materiales, el trabajo, las horas que estés tú allí en el evento, etc. Todo

te lo tienen que pagar”. Y, aunque siguen existiendo este tipo de ofertas donde te ofrecen acudir al evento sin una remuneración directa, también hay grandes empresas que apuestan por la imagen de estos artistas: “He trabajado con PlayStation y la verdad es que fue muy guay”, declara la joven, “por una jornada que estuve allí en el *stand* me pagaron aproximadamente unos mil euros, que teniendo en cuenta que yo llevé el traje y que mis responsabilidades eran estar allí y echarme fotos con la gente está bien”. No obstante, este sueldo no es ni por asomo algo estándar: “Eso ha sido lo que más he cobrado y monté una fiesta. No conozco a mucha gente que haya tenido la oportunidad de cobrar algo así”. Nerea, por su parte, afirma que “del *cosplay* no se vive”. Si consigues tener una comunidad muy grande “no solo te invitan a eventos, sino que cobras mucho por ello y vendes tu propio *merchandising*”.

Los premios de los concursos, ni siquiera los internacionales, cubren el trabajo que tiene un traje profesional. Algunos de ellos han llegado a invertir hasta 900 euros para hacer un traje. “Por muy básico que sea el traje, entre telas, materiales y pegamento, de los 50 euros no baja”, declara Nerea. Los premios de los grandes eventos pueden ir desde viajes a diferentes países hasta máquinas de coser profesionales, aunque lo habitual es encontrar premios en metálico. Ni siquiera ganar un gran concurso a gran escala te garantiza vivir del *cosplay*. “Te da más visibilidad ante redes y eventos”, dice Exerbrang, “luego quieren contactar contigo para tenerte como jurado o para que la gente venga a verte y conozcan al representante”. La presidenta de la asociación también tuvo una mala experiencia con el premio de un concurso: “Teóricamente, el premio de la categoría de

dúos era de 500 euros. Luego nos dijeron que eran 250 porque faltaba un grupo para el cupo que tenían y, al final, el cheque fue de 200 euros”. Aunque sí que se puede aprovechar ese filón para hacer contactos y que diferentes marcas te tengan en cuenta como imagen. Pero para ello, también hay un gran trabajo detrás de redes sociales como programar diferentes publicaciones con diferentes trajes o, tal y como ha hecho Cintia, mostrar el proceso en directo. Pese a todo eso, “el *cosplay* es un sumidero de dinero. Yo tengo mi trabajo y sueldo fijo todos los meses”, sentencia el cosmaker.

Otra vía de financiación para estos artistas es la venta de fotos artísticas, conocidas como *prints*, en los eventos a los que les invitan. Sin embargo, estas ventas son muy escasas. Cristina cuenta cómo se vive realmente la venta: “A lo mejor estoy yo ahí como una tonta

“El *cosplay* es un sumidero de dinero. Yo tengo mi trabajo y sueldo fijo todos los meses”

con mis fotos, me gano 15 euros y digo: ‘Tremendo día. ¡Hoy hemos triunfado!’”. Entonces, ¿cómo consiguen los grandes *cosplayers* convertir su afición en un nuevo trabajo? Principalmente, con la venta de los trajes o sus accesorios para poder completarlos. Al fin y al cabo, están especializados en múltiples disciplinas, incluso algunos se dedican de manera profesional a ello: “Yo soy patronista profesional”, narra Rose. La venta de patro-

nes, vestuario de ciencia ficción, *props* o pelucas es la forma de venta más fácil y la que más dinero genera. Algunos *cosplayers* afirman haber llegado a vender trajes en nuestro país grandes cifras en el extranjero, superando los mil euros. “En España no tienen mucho en cuenta el esfuerzo adicional de crear un traje. Se mira mucho lo bueno, bonito y barato”, explica Exerbrang.

El encanto de los ‘props’

A simple vista, los *props* parecen auténticas armas con las que podrías ir a una batalla. Sin embargo, estas réplicas suelen ser blandas y estar hechas de diversos materiales para aportar diferentes texturas. Por lo general, utilizan una estructura de fibra de vidrio sobre la que se añaden los elementos con la finalidad de darle el aspecto deseado. El material más económico y utilizado es la goma eva de alta densidad, re-



alizando una imprimación antes de pintar. No obstante, el límite está en la imaginación del cosplayer. Arcos hechos con tubos de PVC, espadas de goma, escudos de cartón e incluso lanzas de metal. Algunos cosplayers deciden dejar este proceso de construcción para el final por la dificultad que puede suponer averiguar cómo realizar algunos de ellos.

Estos elementos suelen ser los que más preocupan a los profesionales a la hora de acudir a un evento. Cualquier salón manga siempre cuenta con una empresa de seguridad para evitar cualquier problema durante el mismo y, a la entrada del evento, se encargan de supervisar los *props* de los asistentes: “Cuando te echan para atrás es un mundo”, declara Rose, “es que, si te paras a pensarlo es muy loco. ¿Dónde vamos por la vida con réplicas de armas que pueden parecer de verdad?”. Cintia incluso se ha llegado a encarar para entrar en un evento al que fue como invitada: “A mí me ha pasado de llegar y decirme: ‘no, con este arma no pasa’ y he pasado. ¿Vengo yo desde lejos cargando con un pedazo de lanza y no me vas a dejar pasar? No te pegas trabajando meses para que no te dejen entrar”. Una de las técnicas que utilizan para poder pasar los controles de seguridad sin

“Tengo amigos que estos eventos les han ayudado mucho. Al ir a esos eventos tienes la seguridad de que vas a conocer a gente que le gusta tu estilo y te vas abriendo”

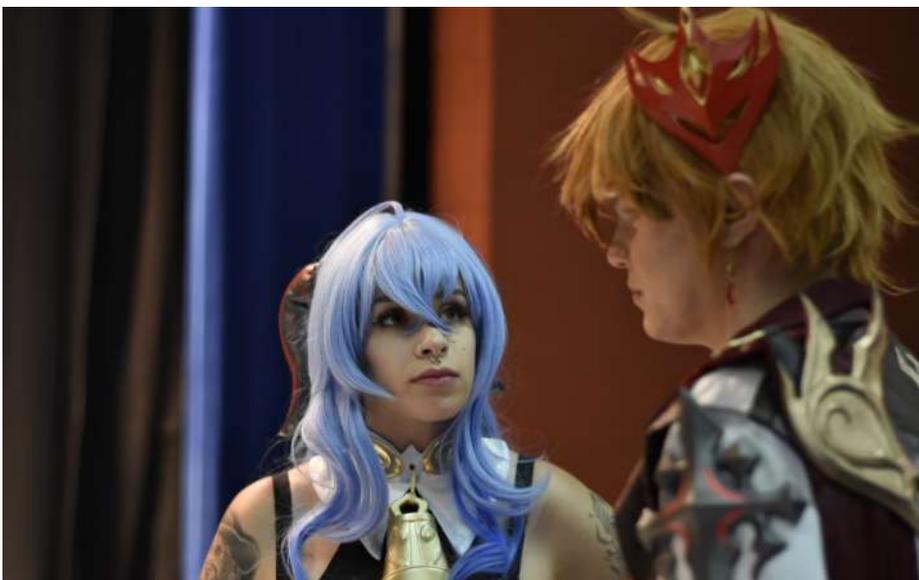
ningún inconveniente es realizar armas desmontables. Se pueden realizar con las juntas destinadas para las tuberías de PVC. De esta forma, no llaman tanto la atención y las montan una vez dentro del evento.

A pesar del realismo de las armas, siempre se piensa en la comodidad, optando por materiales ligeros. Muchos de estos pueden llegar a ser peligrosos a la hora de trabajarlos, como los restos de la fibra de vidrio, que son tóxicos para el ser humano, o algunos tipos de pintura. Es por ello que los profesionales necesitan un amplio espacio de trabajo, pero no es rentable alquilar un espacio para ello. Así que suelen utilizar amplios espacios en el interior de su vivienda o al aire libre: “Mira, aquí por lo pronto puedo trabajar lo justo”, dice Cintia mientras muestra su habitación, “necesitas un es-

pacio grandísimo o un buen patio en el que te puedas poner”.

Bienestar a través del ‘cosplay’

En el *cosplay* han encontrado un lugar seguro miles de personas en nuestro país. Hace no mucho tiempo a los aficionados del manga y el anime se les conocía como frikis, personas extrañas. Según el sociólogo José Rodríguez, estos jóvenes se sienten presionados por la sociedad y es un comportamiento natural del ser humano buscar refugio en grupos. Los salones manga facilitan la comunicación entre personas: “He conocido a lo largo de este año a gente que ya es familia”, explica Daimon, “tengo amigos que estos eventos les han ayudado mucho. En casa su familia los veía mal y se sentían bichos raros. Al ir a esos eventos tienes la seguridad de que vas a conocer a gente que le gusta tu estilo y te vas abriendo”. También ha permitido el desarrollo de habilidades sociales de aquellos con más dificultades para comunicarse. Al iniciarte en la elaboración de estos disfraces, siempre se necesita ayuda. Preguntar a otras personas a través de un chat o, incluso, participar en grupales. Las grupales consisten en un conjunto de personas que crean un *cosplay* de diferentes personajes de la misma serie o videojuego, para,



Los concursos *cosplay* se convierten, no solo en una forma de mostrar el arte de tu traje, sino también en una nueva forma de socializar

PÁGINA SIGUIENTE
Diferentes cosplayers mantienen una conversación mientras delibera el jurado en el evento *cosplay* de Carmona.



posteriormente, acudir a un evento de manera conjunta.

La asociación Cosplay Day Out surge en 2014 con el objetivo de promover la cultura japonesa: “La crearon entre cuatro personas y, al principio, nos juntábamos unos pocos en la mesa redonda del Burger King de Puerta Jerez”, narra su presidenta, “dábamos paseos hasta el centro, que está la tienda de manga y *merchandising* en las Setas, y luego íbamos al parque María Luisa a hacer diferentes actividades”. Actualmente, la asociación se reúne todos los domingos en el Centro Social y Cultural Biblioteca de Montequinto con el mismo objetivo: pasar un buen rato entre personas que comparten un interés.

Los concursos con proyección internacional también permiten conocer otras culturas. En palabras de Exerbrang, en España todos se terminan conociendo porque “siempre se presentan a los concursos y asiste una gente fija a eventos”. Los concursos *cosplay* no se realizan de la misma forma en todos los países del mundo. Eso lo descubrió el ganador de la ICL en su edición: “Tuve la suerte de poder conocer a muchos *cosplayers* de otros países y es guay que ellos te den su punto de vista de cómo viven el concurso allí”.

Además, el *cosplay* es una afición que permite el desarrollo de habilidades manuales y la creatividad. “A mí me gusta siempre mucho trabajar, montar, manipular

herramientas y todo eso”, cuenta el *cosmaker*, “el *cosplay* me hace es extender todo eso, querer saber más, experimentar con técnicas nuevas y ver materiales nuevos. Todo eso a mí me genera mucha curiosidad y mejorar las habilidades que ya tengo”.

Poco a poco, aquello que surgió como una afición como cualquier otra y que había evolucionado a una forma de identidad, ahora está abriendo la posibilidad de nuevos puestos de trabajo: *influencers* en redes sociales, azafatos de eventos manga o maestros artesanos. Ya no son aquellos “raritos” como se les conocía hace unos años, sino que ahora son reconocidos de manera internacional como profesionales de una nueva disciplina artística.