



Cosplay

El fenómeno desde dentro

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Realizado por: Eloisa Paula Castro Martínez

Tutorizado por: Miguel A. Pérez Gómez

Comunicación Audiovisual 2015/2016

Fecha de presentación: Junio 2016

Índice

| | |
|---|-----------|
| 1-Introducción..... | 2 |
| 2-Objetivos del proyecto | 3 |
| 3- Desarrollo del proyecto | 3 |
| 3.1 Preproducción | 3 |
| 3.2 Rodaje | 6 |
| 3.3 Postproducción..... | 9 |
| 4- Temas tratados en el documental | 11 |
| 5- Conclusiones | 14 |
| 6- Bibliografía, webgrafía y videos..... | 15 |
| 7- Anexos | 18 |

1-Introducción

El *cosplay* es un fenómeno mundial presente en muchos países independientemente de su cultura o nivel económico, consistente en elaborar trajes y armaduras lo más fielmente posible a los personajes que los llevan en series, videojuegos, películas, mangas, etc. Se plantea un documental que muestre este fenómeno a nivel andaluz junto a las influencias europeas, americanas y asiáticas. En el que las personas entrevistadas viven en primera persona el *cosplay* y explican los aspectos que rodean a este fenómeno y que tienen lugar durante los eventos y fuera de ellos.



Fig1. Escalera de DragonCon con *cosplayers* de Marvel. Fuente: marvel.com

Se quiere mostrar no una definición de *cosplay* ni un retrato correcto y distante, sino un viaje desde la presentación del hobby; qué es y que no, pasando por los eventos donde se exhibe; cómo son, que ofrecen y qué se puede esperar de ellos, el público que a estos acude; el acoso (*bullying*) directo y el ciberacoso (*ciberbullying*) de las redes sociales; las amistades que esta afición propicia y el fenómeno social que es en sí el *cosplay*.

Durante el grado de comunicación audiovisual las asignaturas de tecnología de los medios audiovisuales I y II, guion audiovisual, realización I y II, producción y empresa audiovisual I y II y edición y postproducción digital de Audio, han sentado las bases para poder abordar este trabajo de forma profesional. Han hecho posible la creación de este documental, desde la preproducción necesaria, el análisis de todos los medios que se fueran a necesitar y todos los conocimientos para solventar los problemas técnicos de grabación y montaje que han surgido. Asignaturas como cines periféricos y comunicación audiovisual e interculturalidad enseñan la mitología de monstruos

arraigada en Asia y cómo esto ha condicionado su cine y todas sus expresiones artísticas. Se comparan los ritmos narrativos del cine europeo y el japonés; y a su vez, en la asignatura de Cómic y humor gráfico se imparte la historia de Marvel y DC como grandes compañías americanas que a lo largo de casi 40 años han creado historias que se han vendido por millones de ejemplares.

Historias que distan entre sí en formato y estilo se unen en el mundo del *cosplay* como forma artística íntimamente ligada al cine, al cómic, a los videojuegos y a cualquier producto audiovisual.

2-Objetivos del proyecto

Con este documental se quiere mostrar la realidad del *cosplay*, asumir los problemas de su comunidad pero también realzar sus logros y valores. Enseñar a quien nunca ha oído el término *cosplayer* todo lo que implica, y demostrar a quien forma parte de este fenómeno que forma parte de algo mucho más amplio. No es tan diferente el *cosplay* en España que en el resto del mundo, hay muchas personas que encuentran en este hobby una forma de expresión positiva, creativa y constructiva.

El objetivo es dar visibilidad a todos aquellos que conocen el *cosplay* y acercar este fenómeno a aquellos que nunca han oído hablar de él. Es un retrato de una realidad que está presente en todos los continentes, una forma de expresión artística y creativa que merece ser conocida por su esencia. Debe ser contada por aquellos que disfrutan de ella y debe ser disfrutado por todos en los que el *cosplay* levante desde curiosidad hasta fascinación.

3- Desarrollo del proyecto

3.1 Preproducción

Desde un principio se plantea un documental sin narrador, basado en entrevistas y apoyado con totales; así pues se realiza una lista de los implicados para el proyecto; y se elige JapanZone2H como evento para mostrar cómo se organiza una de estas actividades. La duración estimada del documental es de una hora, se diseñan cuestionarios extensos para entrevistas que permitan explicar con detalle la situación del *cosplay* en Andalucía en estos momentos.

Para que un evento se realice con normalidad hay un número de personas que hay que tener en cuenta para que este funciones; durante su organización, en el transcurso del mismo o en el *feedback* online posterior. El *cosplay* tiene como función principal crear un traje para exhibirlo en un salón manga, convención de cómic o de videojuegos. Así pues el *cosplayer* precisa del evento de la misma forma que el evento precisa de los aficionados para funcionar. Para el documental se busca la visión de una o dos personas de cada uno de los distintos grupos que forman esta comunidad y de las convenciones.

- Organizador de eventos: Persona que forma una empresa o una asociación juvenil y a través de la cual organiza una convención de temática manga/anime, cultura japonesa y videojuegos. Como organizador del salón del manga más grande de Sevilla contamos con Beatriz Lora Alonso, coordinadora de asociaciones en Mangafest y de otras convenciones de la provincia como JapanZone2H, y Japan Aljarafe.

- Asociación juvenil colaboradora: Formada por jóvenes de entre 15 y 25 años ayudan en los eventos organizando talleres, concursos y contenido de todo tipo, siempre relacionado con la temática de la convención. Otaku no Yume y Guardianes son las dos asociaciones más importantes y con más socios de Sevilla en este momento, y se entrevista a los presidentes de ambas, Daniel Cortés y Enrique Suárez; quienes organizan conjuntamente el evento gratuito OtakuZone en el centro comercial Zona Este en Sevilla Este.

- Cosplayer: Persona que se hace trajes de sus personajes favoritos a mano y acude con ellos a los eventos. Se realizan entrevistas a Irene García, Andrés Palacios, Dessirée Ontanilla y Maria Ríos Romero.

- Fotógrafos: Aquellos que acuden a las convenciones a retratar a los *cosplayers*, los concursos o las actividades, de forma gratuita. Aunque se encuentran profesionales en los eventos, el grueso de asistentes son aficionados. Como fotógrafo oficial de Mangafest y Japan Zone 2H se realiza una reunión con Ricardo Espiau.

- Prensa especializada: *La Vida en Cosplay (LVEC)* es una revista online que cubre los eventos y realiza un número mensual con artículos de videojuegos, noticias de actualidad de las compañías, tutoriales, reseñas sobre pelucas, lentillas... Para conocer su punto de vista se entrevista a su directora y su redactora: María Ríos Romero y Dessirée Ontanilla.

Presupuesto

Para el rodaje de este documental se ha comprado un set de iluminación; el resto de medios técnicos con los que se han realizado las grabaciones son adquisiciones anteriores a esta pieza:

- Canon 550d, con objetivo 18-55mm con f3.5-5.6 (700€)
- Jvc Everio Gz-MG330 (50€)
- Antorcha Led Opteka (60€)
- Micrófono Opteka VM-200 (50€)
- Trípode Hama (40€)
- Set de iluminación, dos softbox, pies y bombillas de 80W (80€)

Calendario de Grabación

Para las grabaciones se necesitaba a los *cosplayers* durante la realización de un traje y que aseguraran su asistencia a un evento. La temporada alta de convenciones va desde el mes de marzo a mayo, por lo que las entrevistas se han tenido que estructurar de la siguiente forma:

- 17 de Marzo: Entrevista Irene García, *cosplayer*.
- 19 de Marzo: Entrevista a Desirée Ontanilla, *cosplayer* y directora de *La vida en cosplay* y Andrés Gómez, diseñador y *cosplayer*.
- 1 de Abril: Entrevista a Juan Jesús González. Presidente asociación Milenaria.
- 1,2 y 3 de Abril: Evento Japan Zone 2H, organizado por *BestWayGroup*.
- 27 de Abril: Entrevistas a Beatriz Lora, organizadora de *BestWayGroup*, Ricardo Espiau, fotógrafo.
- 12 Mayo: Daniel Cortés, presidente de la asociación juvenil Otaku no Yume.
- 22 Mayo: Maria Ríos Romero, *cosplayer* y directora de la revista *LaVidaEnCosplay*.

Los *cosplayers* Irene García, Desirée Ontanilla y Andrés Gómez trabajaban a contrarreloj en sus trajes de JapanZone2H; los siete días previos al evento son los días críticos así que se les entrevistó dos semanas antes del mismo.

Juan Jesús González reside en Cádiz, para evitar desplazamientos se buscó durante el evento JapanZone2H una zona tranquila para la grabación; finalmente se realizó sobre el escenario del mismo.

Tanto Beatriz Lora como Ricardo Espiau y Jesús Benito forman parte de la organización de JapanZone2H en Dos Hermanas, por lo que hasta después del evento no hubo posibilidad de concertar la grabación con ellos. Y las grabaciones realizadas en mayo estuvieron sujetas a la escasa disponibilidad de María Ríos y Daniel Cortés.

3.2 Rodaje

El rodaje se ha dividido en dos grandes bloques; el evento JapanZone2H de Dos Hermanas y las entrevistas. El equipo utilizado en la grabación ha sido el especificado anteriormente; con la salvedad de que durante el salón manga que tuvo lugar en Dos Hermanas no se utilizó iluminación artificial. Los totales han tenido una duración entre hora y hora y media por persona; provocando problemas de almacenaje de los totales que fueron solventados con un disco duro externo de 1Tb.

Localizaciones y perfiles de los entrevistados

Para la grabación de JapanZone2H se desplazó el equipo al Hipódromo de dos Hermanas en Sevilla durante el fin de semana del 1 al 3 de Abril de 2016. También se realizaron entrevistas a las distintas personas que conforman los grupos mencionados anteriormente, desde organizadores de eventos a *cosplayers*.

- Desirée Ontanilla Pozo: (Dos hermanas) Estudiante de bellas artes en la Universidad de Sevilla, es *cosplayer* desde hace once años. Es la directora de la revista online *La vida en cosplay*; que ha lanzado durante varios años números mensuales y actualmente comparten tutoriales de *cosplay*, lentillas, e incluso nutrición a través de su página web. Posee opiniones muy críticas sobre el público de



los eventos y explica a través de Youtube qué hacer para evitar los comportamientos nocivos.

- Andrés Gómez Palacios: (Dos Hermanas) Diseñador gráfico, perteneciente a la asociación Guardianes de Sevilla; empezó con esta práctica hace medio año pero desde el principio ha dedicado mucho tiempo y dinero a perfeccionar la técnica. Explica las diferencias entre chicos y chicas *cosplayers* en las redes sociales y en los eventos.



- Irene García González: (Sevilla) Estudiante de radioterapia y dosimetría a la vez que corte y confección. Es *cosplayer* desde 2011, muestra su gran evolución y los cambios entre comprar *cosplays* en plataformas web como Ebay o Aliexpress y hacerlas una misma. Defiende que la constancia en el trabajo es la clave para mejorar en sus creaciones. Comparte tutoriales en redes sociales y afirma que sin ellos la comunidad *cosplayer* sería muy distinta.



- Juan Jesús González Moreno: (Cádiz) Estudiante de licenciatura de filología hispánica y presidente de la asociación juvenil gaditana Milenaria. Se identifica a sí mismo como un friki, no como un *otaku*. Como presidente de una asociación que lleva más de 10 años funcionando en Cádiz, organiza “El día friki” un evento a pequeña escala. Desde su punto de vista analiza la evolución de las convenciones y del público que a estos asiste y se atreve a predecir hacia dónde va esta evolución.



- Beatriz Lora Alonso: (Sevilla): Enfermera de profesión y organizadora de Mangafest Sevilla, Mangafest Granada y otras convenciones a pequeña escala que BestWayGroup organiza en la provincia de Sevilla. Es fan de la cultura asiática desde hace más de 10 años y ofrece su visión sobre el cambio de público que se ha producido en los eventos. También explica qué quiere conseguir con Mangafest,



innovando y apostando por entretenimiento para todos, ofrecer novedades para construir uno de los eventos referentes de España.

Ricardo Espiau: (Sevilla) Fotógrafo profesional que trabaja para Best Way Group en Mangafest, no conocía el *cosplay* ni los salones manga hasta que trabajó en uno de ellos y esto le ha mostrado una faceta muy peculiar de las convenciones y el tipo de público que acude. Cuestiona aspectos como la competitividad, y afirma que el acoso está muy presente en este tipo de eventos. Pero también defiende que los vínculos que se forman en Mangafest gracias al *cosplay* son insuperables.



- Daniel Cortes Bernal: (Umbrete) Informático y presidente de la asociación sevillana con más de 20 años de historia Otaku No Yume. A sus veintidós años ya ha organizado seis eventos y colaborado en las cuatro ediciones de Mangafest. Durante las convenciones multitudinarias ofrece talleres de cultura asiática que son impartidos por los socios de la asociación y voluntarios que quieren colaborar de forma altruista. Daniel tiene contacto directo con los *cosplayers*, y aporta la visión externa, de visitante u organizador. Comprende lo que este hobby implica, desde los concursos y exhibiciones a las sesiones de fotos y las quedadas tras las convenciones.



- Jesús Benito Nogales: (Montequinto) Director general de BestWayGroup es quien ha creado desde cero Mangafest, en sus propias palabras: “un evento que nació para ser grande”. Como organizador debe conocer cómo funciona el público mayoritario, pues en la última edición en Sevilla completó su aforo el sábado y las cifras del fin de semana llegaron a los 36.000 visitantes. Es consciente del cambio en los asistentes apuesta por invitar a Youtubers (creadores de contenido para la plataforma YouTube) y a jugadores profesionales de deportes electrónicos.



- María Ríos Romero: (Alcalá) Estudiante opositora a abogacía militar, *cosplayer*



desde 2006 y redactora de la revista *La vida en cosplay*. Escribe “Minuto de polémica (MdP)” en la revista, centrándose en los malos comportamientos de la comunidad *cosplayer* y aprovechando el medio para denunciar a las personas tóxicas y/o acosadoras. Aporta datos y se respalda en la ley. María defiende que todos los *cosplayers* de la comunidad deben trabajar para expulsar cualquier comportamiento nocivo y no dar la espalda a los comentarios destructivos.

3.3 Postproducción

Estructura

Se estableció una organización basada en la cronología de JapanZone2H; para realizar un seguimiento de dos *cosplayers* desde que eligen el diseño hasta que llegan al evento, concursan y tras el fin de semana buscan los videos y fotos que les han hecho por internet. Se desestimó este planteamiento por falta de profundidad en el fenómeno en sí, ya que no daba lugar a explicar la competencia, el acoso y el *fandom* inherente en este hobby.

La estructura a seguir se basa en una introducción sobre el *cosplay*, qué caracteriza a su comunidad y sus eventos, cómo son las personas que a ellos acuden y cuál es la relación entre esta afición y las convenciones. El nudo del documental se extiende sobre el trato que ha dado y da la prensa a esta afición; el acoso y ciberacoso y como contraposición los *cosplayers* famosos y los tutoriales que los propios usuarios comparten en la red de forma altruista. Para el desenlace se observa una evolución de los personajes; el cambio de mentalidad respecto a las convenciones; el tratamiento de estas al haber aumentado su afluencia y llegar a más público y el reconocimiento del trabajo detrás de este fenómeno, las relaciones sociales que genera y el fomento para que todos se unan a hacer *cosplay*.

Edición

El documental ha sido editado en Adobe Premiere CC Pro 2014. El proceso de montaje ha ocupado más de 40 horas; y se ha estructurado para que no supere la hora metraje. El volcado de totales y archivo ha derivado en 150Gb de información, la cual ha sido minutada y sincronizada con las pistas de audio de la cámara JVC en proyectos independientes. Se ha aplicado una corrección de color para solventar diferencias de iluminación en los planos que dependían de la luz natural; aun así durante la grabación en JapanZone2H se mantuvo un cielo nuboso que ofrecía luz homogénea y difusa.

Proceso de selección de músicas

Dificultades a la hora de buscar música libre de derechos instrumental que se adecue al contenido del documental y al tono narrativo de cada momento. Esto se debe a que las plataformas más populares que ofrecen contenido Creative Commons, como Incompetech, Machinima o SoundCloud, poseen filtros de búsqueda muy limitados. Fuerzan al usuario a escuchar las canciones una a una guiándose exclusivamente de etiquetas como “#electro”, “#instrumental” o “#happy”.

Finalmente se optó por buscar Chillstep en canales dedicados a *Creative Commons Music* de Youtube, que sí permite búsquedas más avanzadas. Se ha utilizado el subgénero musical Chillstep debido a la conexión entre música electrónica y *aftermovies(1)* de los eventos y convenciones, es un estilo que se ha hecho muy popular entre el público que juega en PC o consolas, lo que hace que sea un género narrativamente adecuado.

Grafismos

Se han elegido grafismos creados en Premiere para evitar conflictos con las versiones de After Effects. Se opta por diseños minimalistas, sencillos y claros; que no distraigan y se sean legibles sobre cualquier fondo.¹



DESIREE ONTANILLA POZO
COSPLAYER

Para la cabecera diseño sencillo, y colorido, con letras Arial Regular 80 y círculo central con degradado de #cc11d3 a #df1057 acompañado de fotografía realizada en JapanZone2H (2 de Abril 2016).



4- Temas tratados en el documental

Es importante explicar tanto al público neófito como a los propios seguidores cual es el punto de inicio en este audiovisual. El *cosplay* forma ya una comunidad mundial, son millones de personas los que lo practican con distintos niveles de implicación, tanto en redes sociales como en los eventos. Salen a la luz problemas como el bullying, acoso, invasión del espacio personal y faltas de respeto hacia los *cosplayers*. Esto debe mostrarse ante todo sin olvidar que es una minoría la que mantiene estos comportamientos.

¿Qué es el *Cosplay*? Alejándose de la definición que se extrae de la descomposición de la palabra: *costume* (disfraz) y *play* (juego). El *cosplay* es un hobby muy amplio basado en disfrazarse de personajes de ficción que cada aficionado vive de forma distinta. Cada persona tendrá una anécdota de cómo empezó, hay gran arbitrariedad en cómo se llega a conocer esta afición. Pero es interesante averiguar por qué, siendo movimiento poco conocido, los aficionados a la cultura pop se unen al fenómeno en

lugar de descartarlo. Cualquier persona puede hacer *cosplay*, no hay barreras establecidas y se pueden encontrar aficionados de todos los lugares y edades.

Para aportar un contexto dentro de nuestro país se explica los tipos de eventos que hay: - dependiendo del número de asistentes - de si son organizados por empresas o por asociaciones juveniles sin ánimo de lucro - si son en espacios públicos o en recintos contratados. También hay grandes diferencias en los concursos, lo que implican para cada cosplayer y la competitividad que agregan a la afición, qué evolución han tenido durante los últimos años respecto a la forma de participar; posando o actuando y qué podemos esperar que aporten al resto del evento de cara al público mayoritario no-cosplayer.

Investigando sobre la comunidad que engloba las convenciones; se encuentra la existencia de comportamientos negativos; que se sufren en la sociedad pero se hacen mucho más visibles en grupos reducidos de personas. Los grandes problemas en el mundo del *cosplay* son el ciberacoso y las faltas de respeto. En los eventos los *cosplayers* están expuestos a todo tipo de comentarios, positivos, negativos, constructivos y destructivos. Se podría hablar de qué tipo de persona es más susceptible de ser insultado o acosado pero todos están igualmente expuestos. Esto se ve incrementado por la falta de respeto de los asistentes que no comparten el hobby. El acoso en internet es una evolución de los comportamientos inadecuados volcados en las redes sociales. Los *cosplayers* tienen páginas de Facebook donde muestran sus creaciones, sesiones de fotos y procesos de elaboración de los nuevos trajes, y es donde vuelven a estar expuestos, sufren “consejos” insultantes o apelando a su cuerpo. Estos problemas no son minoritarios, pues muchos han sufrido en menor o mayor medida faltas de respeto, insultos o comentarios fuera de lugar. Pero las personas que crean estos contenidos son una minoría que no eclipsa los grandes aspectos positivos del colectivo como son el compañerismo, y la gran comunidad de ayuda para llevar a cabo los trajes.

El fenómeno del *cosplay* en España ha tenido un trato muy precario en los medios de comunicación desde que se supo de ellos. Los aficionados lo asociaron al desconocimiento que en su forma más sencilla opta por la mofa. Cadenas de televisión como Televisión Española, Antena3 y Telecinco cubrían los salones del manga de Barcelona, Madrid con una visión distante; hablaban de los aficionados al *cosplay* como sectarios, personas aisladas del mundo o adolescentes que no encajaban en ningún lado.

Que los grandes medios informaran de “modas alternativas” ha provocado reticencias dentro de la comunidad, pues daba lugar a malentendidos sobre los usos y costumbres de las tribus urbanas en lugar de normalización. Hoy en día los medios han cambiado su perspectiva al tratar el *cosplay*, utilizando fórmulas más correctas: contextualizan y explican al gran público de qué se trata y qué personas lo realizan, pero no engloban a los *cosplayers* en ningún perfil psicológico, político o social.

Como consecuencia de la expansión de este hobby por internet se han creado estrellas, personas que han conseguido hacer del *cosplay* su estilo de vida. Esto ha sido posible gracias a que Facebook, Youtube, DeviantArt conectan a *cosplayers* con mucho talento y carisma con personas de todo el mundo. Casos como el de Jessica Nigri, con más de 4 millones de seguidores en Facebook, y gracias a la plataforma Patreon gana 23.500 dólares al mes con las donaciones de sus seguidores. Yaya Han ha profesionalizado el *cosplay* en occidente; se trata de una *cosplayer* asiática residente en Estados Unidos ha creado marca con su imagen. Hay muchos más casos como las alemanas Kamui y Lightning que trabajan materiales para darles promoción y muestran al mundo sus trabajos. Todos estos *celebrities* llevan la creatividad y el carisma como identidad.

Gracias a que los eventos ya llevan casi 20 años asentados en España y 16 años en Andalucía hemos podido observar una evolución. El público ha cambiado, al igual que sus contenidos. Esto divide a los asistentes entre “viejos” y “nuevos”. Los primeros se autodenominan quienes llevan varios años acudiendo a las convenciones; y no pueden evitar comparar los eventos de hace 10 años, donde la afluencia era menor y las actividades y talleres estaban centradas en la cultura asiática. Los asiduos a los salones manga llaman “nuevos” a las recientes generaciones que inundan los eventos y han provocado que se dispare la afluencia. Si se comparan los datos que ofrece el Diario de Cádiz; el Salón Manga de Jerez de 2006 en su primera edición tuvo 7.500 visitantes. La quinta edición, en 2011, tuvo más de 43.000. El crecimiento de los eventos suele ser exponencial. El salón manga de Barcelona, con más de veinte ediciones a sus espaldas, completó aforo en 2014 con 130.000 visitantes; y desde entonces esto se repite todas las ediciones.

5- Conclusiones

Tras la realización de este documental se ha mostrado la gran versatilidad de la cámara Canon 550d junto a MagicLantern y el set de iluminación. Una de las dudas iniciales era ver si partiendo de un equipo técnico semiprofesional se podía alcanzar una pieza de calidad notable en cuestiones técnicas. El programa elegido para el montaje, Adobe Premiere CC Pro 2014 ha superado las expectativas pues se han podido solventar muchas incompatibilidades con versiones anteriores y encontrado formas de soportar códecs adicionales. Se han adquirido amplios conocimientos en estructuras de iluminación utilizando como luz principal fuentes de luz natural y complementándolas con el set de softboxes adquiridos para esta grabación. El sonido, tras probar su captación con distintos micrófonos; se ha resuelto con una *handycam* gracias a un estudio previo donde se analizaron los componentes de las cámaras portátiles de 2008 y se demostró su superioridad técnica respecto a micrófonos actuales.

Este proyecto se ha realizado con la intención de mostrar el fenómeno del cosplay como principal objetivo, además de dar a conocer cómo son las personas que forman parte de él. En principio, se esperaba que los entrevistados tuviesen opiniones unánimes respecto a la existencia de un público dividido en los propios eventos. Sin embargo, se ha dado la situación de que sus opiniones no han coincidido, y han resultado ser extensas y variadas. Se ha tratado de mostrar la realidad dentro de la gran variedad que supone una comunidad mundial como la de los cosplayers.

Dado que las experiencias son contadas por varias personas, el documental ofrece una profundidad asombrosa, y es que pueden encontrarse grandes diferencias entre los individuos de esta comunidad; el número de diseños que confeccionan al año, en qué se basan para elegir qué armadura o vestido fabrican, o incluso si piensan que el cosplay puede tener o no salida profesional pero no por ello el colectivo deja de estar unido. Este trabajo es una muestra de ello.

Realizar esta pieza ha sido una gran oportunidad de narrar una historia real. Hay que conocer el medio y la técnica para comunicar con claridad y profesionalidad, pero conociendo a las personas se llega a la verdadera razón del audiovisual, y es mostrar lo que apasiona a las personas, lo que importa. Este documental ha sido un pequeño paso para que todos los que en él aparecen hayan compartido su mundo, pero sobretodo ha sido un gran paso para seguir creando y contando historias que marquen la diferencia en un futuro.

6- Bibliografía, webgrafía y videos

Webgrafía:

The Art of COSPLAY - <https://www.facebook.com/theartofcosplayofficial/?fref=ts>

Volpin Props - <https://www.facebook.com/VolpinProps/?fref=ts>

Yaya Han - <http://yayahan.com/>

Kamui Cosplay - <https://www.kamuicosplay.com/>

Lightnin Cosplay - <http://www.lightningcosplay.com/>

Leon Chiro fb - <https://www.facebook.com/LeonChiroCosplayArt/?fref=ts>

Drefan Cosplay - <https://www.facebook.com/drefcos/?fref=ts>

Videos

Salón Manga de Jerez 2013 by Abichu Productions – Abichu Productions

Mangafest Sevilla 2013 by Abichu Productions – Abichu Productions

Mangafest 2014 – Abichu Productions

Spot Mangafest 2014 -Abichu Productions

Outdoor Videocosplay |Round 1 – Abichu Productions

Outdoor Videocosplay | Roud 2 – Abichu Productions

Game4Play 2015 Official Aftermovie – Abichu Productions

JapanZone 2H 2016 | Official Aftermovie - Abichu Productions

MANGAFEST GRANADA 2016- COSPLAY VIDEO- PirateCat Creative

Cosplay with Yaya Han – Marvel Entertainment

SUPER HEROES EN LA VIDA REAL- elrubiusOMG

EL DIA MAS FELIZ DE UST, CREEPERS Y REGALOS EN MALAGA
| Epic Vlog - elrubiusOMG

El más flamer de League Of Legends | Épico 2015. – Jean Carlos Andre Canta

Cosplay Does Not Equal Consent with Deadpoll & Bob – D Piddy

Mangafest 2012 Sevilla – Talleres – Best Way Group

Mangafest 2012 Sevilla – Experiencias inolvidables- Best Way Group

Mangafest 2012 Sevilla - ¿Recuerdas Mangafest? - Best Way Group

Mangafest 2012 Sevilla - Un evento para todos - Best Way Group

Mangafest 2015. Acude a la Llamada - Best Way Group

Otaku Zone 2016 | Aftermovie - MrYamwolf

Como usar la fibra de vidrio - Lavidacosplay

LVEC - Cómo hacer mangos/empuñaduras de espadas con Styrodur por Hana Minamoto - Lavidacosplay

Entrevistamos a #Jessica #Nigri en la Winter Freak - Lavidacosplay

#Entrevista: Leon Chiro #Gamepolis 2015 - Lavidacosplay

[CRÓNICA] Expotaku Almeria 2016 por Alicielle - Lavidacosplay

MAIL MONDAY Lube Slip n' Slide & Kitty Panty Party [Jessica Nigri]- jessicanigri

A FOX TAIL BUTTPLUG AND CANDY BRA. - jessicanigri

NIÑOS RATA RAP | ZARCORT Y PITER-G – ZarcortGame

NIÑO RATA TOP 5 DE NIÑOS RATA – Cobync

NIÑO RATA! - Parodia musical de niños rata y Call of Duty - ★MANZELOT★

Parodias Musicales, Doblajes - FanDubs y mucho más!

otakus en espejo público parte 1 -saxorkun

Antena 3 en el Salón del Manga de Barcelona, 2008 - vbresource

Otacon 2009 en Canal Sur - gamreader

Noticia Antena3 del VII Salon del Manga de Valencia - Jointo Enter

Otacon 2009 FiestaTV - Klamus Taira

FicZone 2016 - Cosplay Music video [RESUBIDO] -Pedro G

FICZONE 2016 (COSPLAY EVENT VIDEO) - Frim

SUPERCON SEVILLA 2016 - OFFICIAL COSPLAY VIDEO - PirateCat Creative

Cosplay Transformation -- Demon Hunter - Laura Jansen

Oliver y Benji (Campeones) Canción Completa [Español] - yakitatetub

Naruto Opening 1 - FightingDreamers

Dragon Ball Z Kai FULL Opening English HD 1080p - Luis Bom

Gundam Wing Zero Custom Cosplay WIP - Gundam Cosplay - UbersCosplay

Cosplay Tutorial - LED Basics - KamuiCosplay

DIY Cosplay · The Witcher 3 · Geralt of Rivia · Tutorial Goma Eva Foam Leather Chainmail - Keevanski

Fantasy Basel 2015 - EPIC COSPLAY - Part 1/2 - cuerography

BlizzCon 2015 - Cosplay Music Video - Sneaky Zebra

BlizzCon 2015 de Cosplay del vídeo musical - Killers and Company

Cosplay Remix: POKEMON EEVEELUTIONS - VALKYRIES - beatdownboogie

KATSUCON 2016 - COSPLAY - The Best of Times - beatdownboogie

Katsucon 2016 Cosplay Fun - Umaru - mamuro5254

TOKYO GAME SHOW 2014 COSPLAY SHOWCASE - Rescue the Princess!

Otakon 2014 Epic Cosplay - Close Quarters Cosplay

COSPLAY FACTS #1 - PRETTY PRINCESS OR HERO? - LeonChiroCosplayArt

Dining as a BIG BOSS by Leon Chiro - LeonChiroCosplayArt

[treser]YukiGodbless & JiakiDarkness Cosplay documentary 2nd Episode: WCS 2011 - YukiGodbless

C2E2 2016 - COSPLAY SPOTLIGHT - beatdownboogie

KATSUCON 2015 COSPLAY SHOWCASE 5 OF 5 - Rescue the Princess!

ConnectiCon 2014 Cosplay Fun (1/2) - Close Quarters Cosplay

7- Anexos

Anexo 1. Cuestionario

Ricardo Espiau:

- ¿Cuándo y cómo descubres el mundo del *cosplay*?
- Tu no haces *cosplay*, ¿Qué relación tienes con este fenómeno?
- ¿Crees que hay mercado audiovisual en esto? ¿Qué son las aftermovies de los eventos. ¿Se hacen en España sólo o en el resto del mundo?
- ¿Cómo se consiguen ingresos grabando este tipo de eventos? ¿Quién te contrata y por qué?
- A día de hoy, ¿crees que dedicarte a cubrir este tipo de eventos es una forma viable de vida? ¿Te da para comer?
- ¿Qué tipo de personas acuden a los eventos? ¿Cuál es el grupo mayoritario? ¿Qué es un niño rata y de donde han salido?
- ¿Se ha masificado en los últimos años
- ¿Qué opina del mundillo *cosplayer*?
- ¿Qué tipo de personas van a los eventos o hacen *cosplay*? ¿Cuáles son las edades medias?
- ¿Crees que el ambiente general de este tipo de eventos es positivo? ¿Qué es lo peor de este movimiento?
- ¿El *cosplay* da dinero a fotógrafos? Hay personas que te contratan para hacer una sesión con un *cosplay*,
- ¿Por qué? ¿Qué ganan ellos al tener estas sesiones? ¿Hay distintos tipos de fotografías?

Dessi Ontanilla Pozo / Irene García González / Andrés Gómez Palacios (*cosplayers*):

- ¿Cuándo empezaste a hacer *cosplay*?
- ¿Cuánto tiempo y dinero necesitas de media para hacer un traje?
- ¿Por qué te gusta el *cosplay*?
- ¿Qué es lo que hace que quieras echarle todo ese tiempo y dinero a hacer un *cosplay* y no a cualquier otra cosa?

- ¿El *cosplay* está destinado a un grupo cerrado de personas? ¿Hay una cultura, raza, edad o nivel económico determinado para poder pertenecer a este fenómeno?
- ¿Se puede vivir del *cosplay*?
- ¿Hay categorías de *cosplay*?
- ¿Qué es un *crossplay*? ¿Y un *Genderbend*?
- ¿Qué es lo mejor del *cosplay*? ¿Y lo peor?
- ¿Alguna vez has sufrido acoso o insultos por llevar un traje? ¿Por parte de quien, otros *cosplayers* o personas del evento?
- ¿Crees que hay machismo en las redes en lo que conviene al *cosplay*?
- ¿Objetización de la mujer en los cómics, videojuegos y series que inspiran los *cosplays*?

Beatriz Lora /Jesus Benito

- Organizas uno de los eventos más grandes de Andalucía, ¿Cómo llegas hasta ahí?
- ¿Qué tipo de público mueve? ¿Ha cambiado el público objetivo durante los últimos 5 o 6 años?
- ¿Alguna vez habéis tenido problemas de violencia, acoso o insultos durante el evento o en las redes sociales, contra vosotros como evento o contra invitados o *cosplayers*?
- ¿Es un mercado emergente, o lleva tiempo latente aunque ahora está dando el boom?
- ¿Qué diríais que es lo peor que mueve este mundillo? ¿Y lo mejor?
- Estáis exportando este evento a otras ciudades y pueblos, ¿funcionan distinto? ¿Cambia el público o solo cambia la escala?