

tf g

memoria

bellas artes

2017-2018



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: *Introspección a la cultura Cosplay*

ESTUDIANTE: Costa Hernández, Teresa

DIRECTOR/A: Moreno Pérez, Javier



PALABRAS CLAVE: Videodocumental, *cosplay*, *tour*, entrevistas, sociabilidad

RESUMEN: *Introspección a la cultura Cosplay* es un proyecto documental estimulado por la profundidad alegórica del *Cosplay*. Práctica performática donde los participantes se disfrazan de un personaje de ficción determinado y lo interpretan fielmente en la vida real. Su intención es la inmersión en éste desde diversos medios y puntos de vista.

Para ello, se han realizado dos *tours* audiovisuales en Alicante y Murcia mostrando diferentes eventos de los que bebe el *Cosplay*, y cuatro entrevistas audiovisuales a varios particulares y colectivos vinculados con el mundo del *Cosplay*, para saber cómo afecta a nivel personal y profesional. *Introspección a la cultura Cosplay* es un acercamiento al mundo del *Cosplay* para todos los públicos, y especialmente el interesado por este fenómeno y todo lo que conlleva.

Índice

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos

5 - 5

2. Referentes

6 - 7

3. Justificación de la propuesta

8 - 9

4. Proceso de Producción

10 - 11

5. Resultados

12 - 15

6. Bibliografía

16 - 16



1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

1.1. Propuesta

Introspección a la cultura Cosplay es un proyecto audiovisual cimentado en la cultura *Cosplay* mediante el cual se fomentará este estilo de vida a través de los medios audiovisuales.

Por una parte, se realizarán dos vídeos documentales en distintos eventos públicos de este ámbito donde se muestre el contenido de estos junto con la opinión personal de la artífice del proyecto. Por otra parte, se efectuarán una serie de cuatro entrevistas a varios particulares y colectivos vinculados con el mundo del *Cosplay*, para saber su opinión en dicho entorno e incluso promocionar dicha manifestación cultural gracias a las opiniones personales de quienes la practican, y así pretender estimular al individuo de una manera creativa. Las entrevistas a colectivos se realizarán in situ en los propios eventos públicos mencionados anteriormente a personas que vayan cosplayeadas. Y las entrevistas a particulares se desarrollarán individualmente en un ambiente más íntimo a dos cosplayers destacados que han tenido una dilatada experiencia en el universo del *Cosplay*.

Todo lo que abarca el proyecto *Introspección a la cultura Cosplay* no es menos que una inmersión en el universo del *Cosplay* a través de un videodocumentalismo subjetivo y su promoción a través de redes sociales como *Youtube*.

1.2. Objetivos

- Realizar entrevistas dinámicas y entretenidas con el fin de acercar a cualquier tipo de persona interesada por el mundo del *Cosplay* y todo lo que conlleva
- Promocionar el *Cosplay* a través del videodocumental, con el objetivo de desarrollar una mayor integración y valoración social de dicho movimiento de corte DIY
- Exponer los vídeos realizados en plataformas virtuales como *Youtube* con tal de generar un vínculo entre el mundo del *Cosplay* y las personas que lo desconocen
- Experimentar audiovisualmente con el contenido grabado mediante la adecuada edición en los programas *Adobe Premiere* y *Adobe Audition*

2. REFERENTES

2.1. Referentes visuales

La base de la cual trata el proyecto es el *Cosplay*. Contracción de *costume play*, (juego del disfraz). Es una manifestación cultural que consiste en que los *cosplayers* (participantes) realicen trajes y accesorios que representen a un personaje específico o una idea en relación a fuentes tales como el manga y anime. La finalidad del *cosplay*, es representar de la manera más realista posible a un personaje de ficción, que puede haber sido extraído de cómics, películas, libros, anime, manga o videojuegos, así como artistas o músicos.

Dentro del *Cosplay* podemos encontrar varios tipos, los que más destacan son: el *crossplay*, que es un término en el cual una persona se disfraza de un personaje del género opuesto; y el *gender bender*, que es una variante del *crossplay* utilizado para describir a los personajes que cambian de sexo por alguna razón.



Fig. 1. Harley Quinn. Fotografía digital tomada por S. Phoenix. 2018.

El programa 21 días ha servido como referente orientador y estilístico a la hora de realizar los videodocumentales, ya que este reflejaba lo que quería mostrar en el proyecto.

21 días es un programa creado por David F.Miralles y Macarena Rey, que consiste en reportajes de periodicidad mensual sobre la vida de determinados grupos de personas y vivido en primera persona por una periodista. Estas se ponen en la piel de distintos grupos de personas que viven situaciones ajenas a las vividas por la mayoría de la gente en España, para comprender y mostrar cómo son sus vidas.



Fig. 2. 21 días. Fotograma de uno de sus capítulos. 2018.

El canal de Art21 también ha servido como referente estilístico a la hora de realizar los videodocumentales.

ART21 es una organización sin fines de lucro con el objetivo de inspirar a un mundo más creativo a través de las obras y las palabras de artistas contemporáneos. ART21 ha producido películas como la nominada al Emmy, "Arte en el siglo XXI".

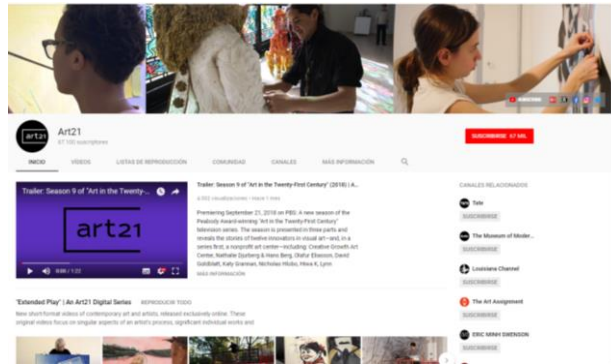


Fig. 3. Art21. Canal de Youtube. 1971.

Me inspiró visualmente el fotógrafo Terry Richardson a la hora de integrarse en sus obras; y en mi proyecto al realizar los videodocumentales, concretamente en situar a los *cosplayers* fuera del personaje en el que estaban inmersos para poder contar su experiencia personal de un modo más relajado.

Terry Richardson es un fotógrafo de moda estadounidense el cual pone a celebridades de alto perfil en situaciones mundanas y las fotografía utilizando métodos tradicionales como el uso de cámaras instantáneas.



Fig. 4. Terry Richardson. Fotografía digital. 2016.

El artista Adrián Villar ha inspirado en la estética visual de las entrevistas realizadas a algunos *cosplayers* destacados.

Adrián Villar Rojas es un artista argentino dedicado al arte contemporáneo. Me inspiro visualmente en una de sus obras *Me sangra la nariz* (2006). Esta serie trata el tiempo, entre otras cosas, como una tarea enorme que es llevada a cabo de manera doméstica.



Fig. 5. *Me sangra la nariz*. Fotografía digital de Adrián Villar Rojas. 2006.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

“Hoy en día, el Cosplay se posiciona como algo que va más allá del disfraz, es una subcultura que incluye conocimientos de diseño, interpretación de personajes y hasta reflexión sobre el lugar del cosplay en las convenciones.” – Santiago Benvenuto¹.

Como se mencionó al principio del proyecto, *Introspección a la cultura Cosplay* consta de una serie de videodocumentales y entrevistas a *Cosplayers* inspirados temática y visualmente en los referentes que se mencionan en el anterior capítulo.

En primer lugar, el proyecto consta de **dos tours audiovisuales** basados en el estilo del programa de televisión *21 días* de la cadena *cuatro*. Todo esto se realizará mediante dos videodocumentales en los cuales mediante hechos, situaciones y personas relacionadas con el mundo del *Cosplay* se pretende dar una finalidad informativa e incluso pedagógica. El desarrollo de los vídeos se llevará a cabo en instituciones feriales dónde este tipo de fenómeno suele exhibirse. Concretamente, en la *Winter Freak* de Torre Pacheco, Murcia, en la IFEPA²; y en el *Salón del Manga* de Alicante en la IFA³. Los materiales utilizados para poder realizar todo cómodamente fueron una cámara *EOS100*, un trípode, una grabadora de audio y una *GoPro*. En ambas instituciones se mostrará un breve repaso de lo más característico de cada una, cómo la propia disposición de los eventos, talleres, *stand* de artistas y comercios, e incluso entrevistas a colaboradores del centro y *cosplayers* invitados.

En segundo lugar, se realizarán **dos entrevistas** in situ en los propios eventos mencionados anteriormente a personas que vayan cosplayeadas. Ambas se elaborarán en dos producciones audiovisuales en los cuales se harán preguntas que tengan que ver con el evento en el que se encuentran, el *cosplay* que llevan, cómo se sienten con él y si este ayuda a facilitar las relaciones sociales, entre otras cosas. Todo ello empleando los mismos materiales y montado de una manera dinámica con el objetivo de entretener e informar a los oyentes.

Por último, se elaborarán otras **dos entrevistas** audiovisuales en casas particulares de *cosplayers* destacados, concretamente a una modelo y un diseñador. La diferencia con las otras dos entrevistas que se realizarán en los eventos son que el tipo de preguntas son más personales, como por ejemplo: qué es para ellos el *cosplay*, cuándo comenzaron con él, si puede ayudar en el mundo laboral o cómo ven el rol del hombre y la mujer y los cánones de género dentro de esta cultura. Los materiales empleados esta vez serán dos cámaras de vídeo *Canon* y *Nikon*, un trípode y una grabadora de audio. En estas entrevistas se pretende dar un ambiente más íntimo, casero, tomando cierta inspiración en las fotografías de Adrián Villar Rojas o Terry Richardson, con la finalidad de indagar aún más en la cultura *Cosplay*.

¹ “Qué es el cosplay”. *VIX*, 2016 URL: <https://www.vix.com/es/btg/comics/2757/que-es-el-cosplay> [Fecha última consulta: 04/06/2018]

² Celebrada en el Palacio de Ferias y Exposiciones de la Región de Murcia.

³ Institución Ferial Alicantina.

Todo lo que abarca el proyecto *Introspección a la cultura Cosplay* no es menos que una difusión explicativa para acercar a cualquier tipo de persona interesada por el mundo del *Cosplay* y todo lo que conlleva a través de una serie de videodocumentales y entrevistas subjetivas. Todo ello fomentado gracias a redes sociales como *Youtube*.



4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proceso de producción del proyecto *Introspección a la cultura Cosplay* consta de tres fases: preproducción, producción y postproducción.

Durante la **preproducción** se han analizado los sitios a los que se iba a ir: para los *tours* y dos de las entrevistas, las instituciones feriales IFEPA e IFA, para las entrevistas restantes a cosplayers conocidos, en las propias casas de los particulares; lo que se iba a llevar en cada uno; los materiales a utilizar; los guiones que se han utilizado en cada caso para las entrevistas y los diálogos de la voz en *off* para los *tours*; y lo más característico de los sitios a grabar.

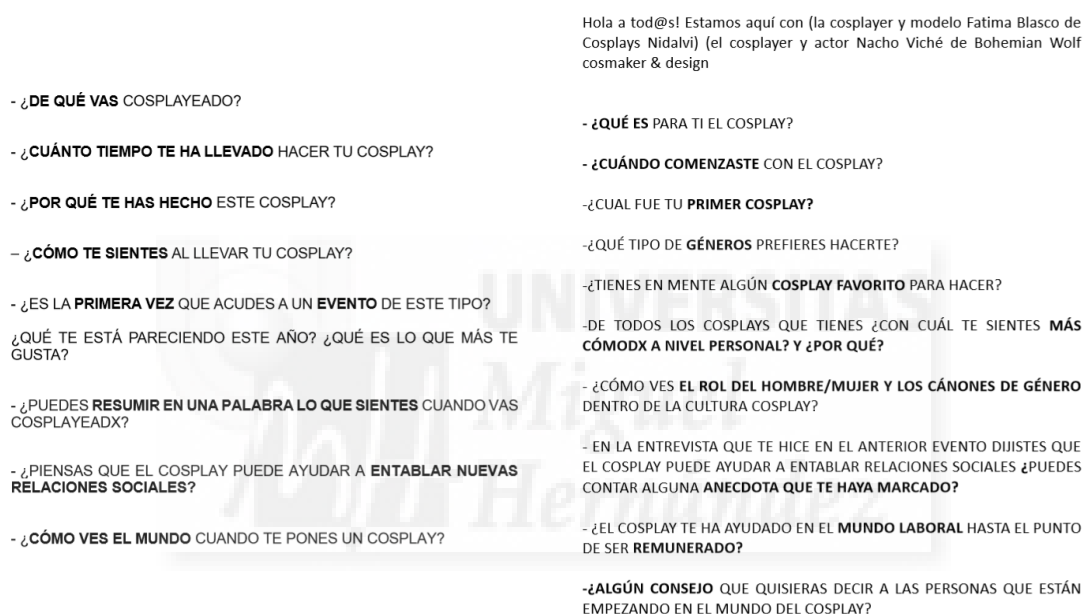


Fig. 6. De izquierda a derecha: Capturas de las preguntas realizadas en las instituciones feriales. 2018. // Capturas de las preguntas realizadas en las entrevistas de *cosplayers* destacados. 2018

Una vez organizado todo se pasa a la fase de **producción**, dónde se realizan las grabaciones con la cámara *EOS100* y *D3100* para las entrevistas y los planos tomados a los *cosplayers* posando con sus trajes, y la *GoPro* para grabar el evento y hacer entrevistas cortas a los organizadores del evento. Una vez realizado todo esto, se pasa a la fase de montaje de todos los vídeos mediante los programas *Adobe Premiere* y *Adobe Audition* para la creación de música para los spots que van al principio de las entrevistas y los *tours*.

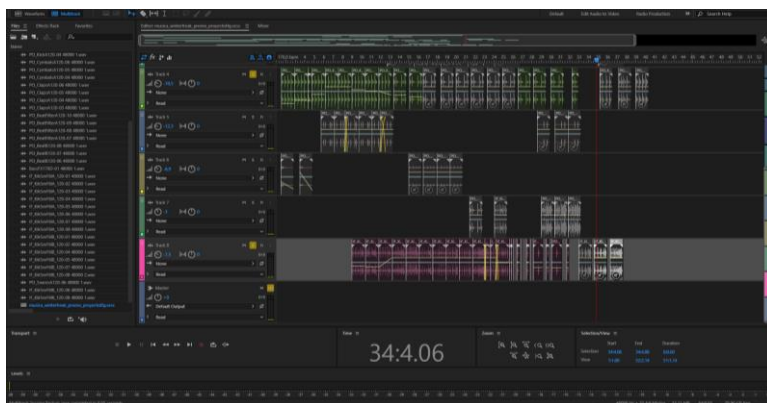


Fig. 7. Música para *spot* del *tour* y entrevistas de la *Winter Freak*. Instantánea tomada del programa *Adobe Audition. 2018*

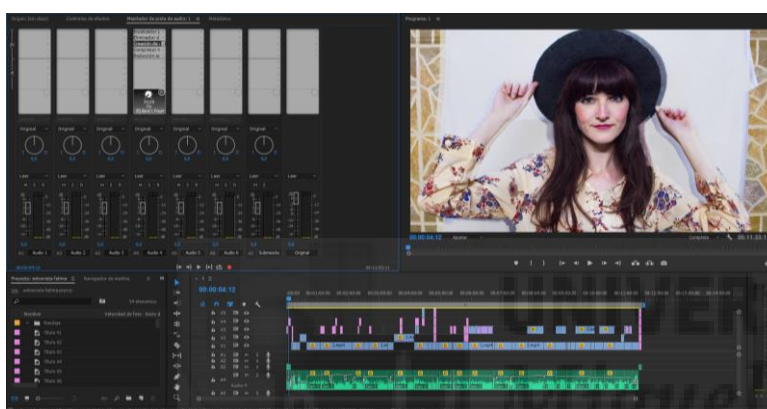


Fig. 8. Montaje de la *Entrevista a la cosplayer Cosplays Nidalvi*. Fotograma del programa *Adobe Premiere. 2018*.

En la última fase, la de **postproducción**, se tratará la inclusión de títulos gráficos, sonorización y efectos en los vídeos, además de subirse todos éstos al canal de *Youtube* de la artífice del proyecto llamado *Tiressia*:

https://www.youtube.com/channel/UCQ_p1gtDhNwihODBZ3pYxAA?view_as=subscriber

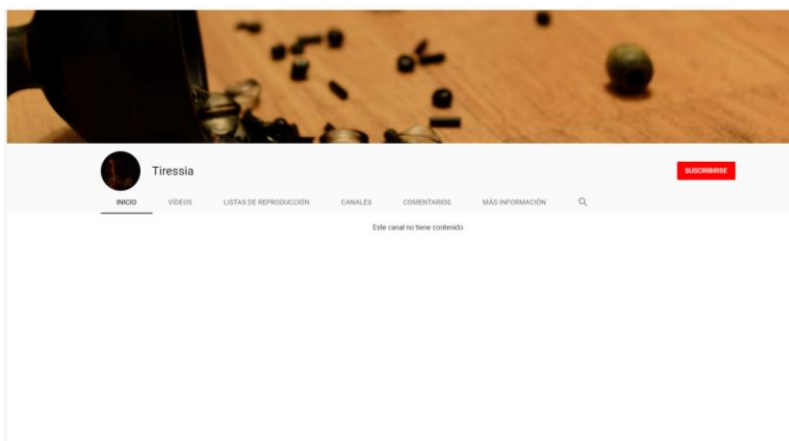


Fig. 9. Canal de *Tiressia* en *Youtube*. Captura de pantalla. 2018.

5. RESULTADOS

Url Youtube: <https://youtu.be/QowT4o7cdBA>

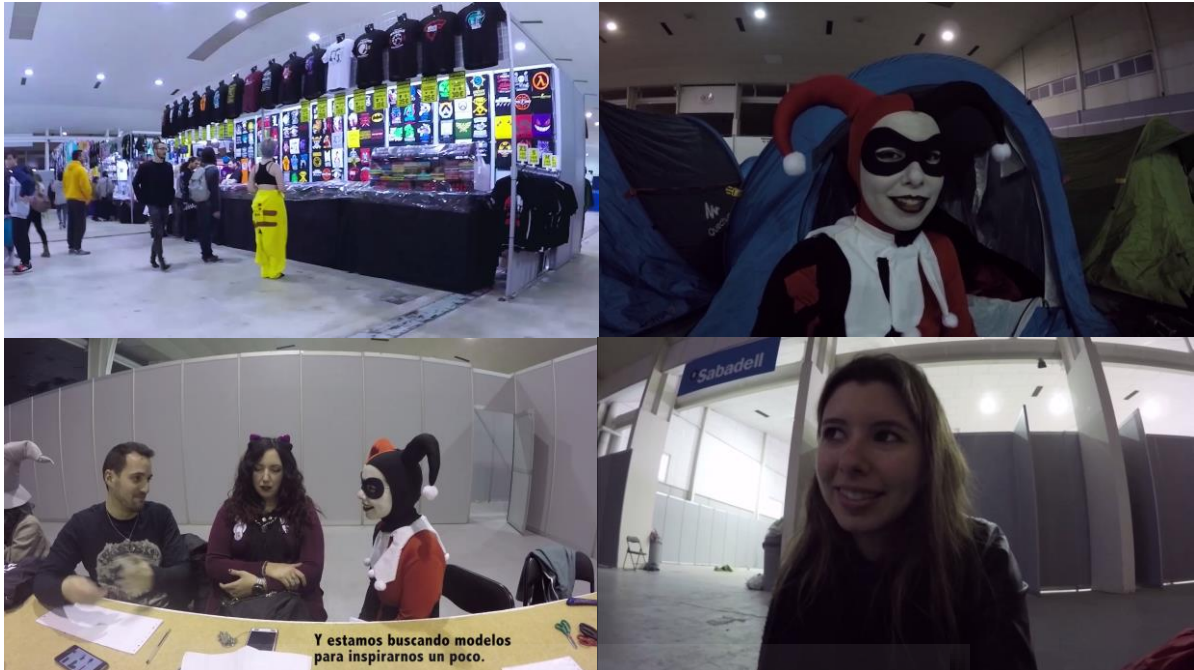


Fig. 10. De izquierda a derecha: *Tour Winter Freak 2018*. Fotogramas 0'01" // 2'37" // 6'39" // 11'13".

Url Youtube: <https://youtu.be/bkMqt-ItRys>



Fig. 11. De izquierda a derecha: *Tour Salón del Manga de Alicante 2018*. Fotogramas 0'01" // 2' 01" // 5' 22" // 9' 47".

Url Youtube: <https://youtu.be/0cD-J2Fsf4Y>

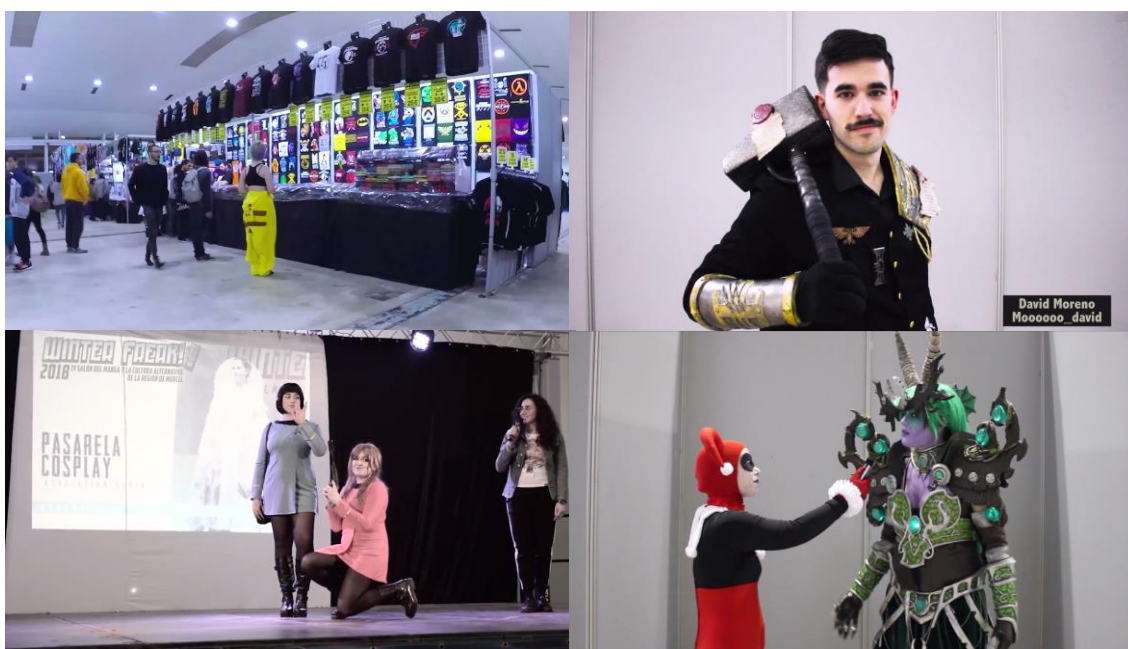


Fig. 12. De izquierda a derecha: *Winter Freak 2018 – Entrevistas a cosplayers*. Fotogramas 0'01" // 1'31" // 6'09" // 11'22".

Url Youtube: <https://youtu.be/PnW-nP0KIGs>

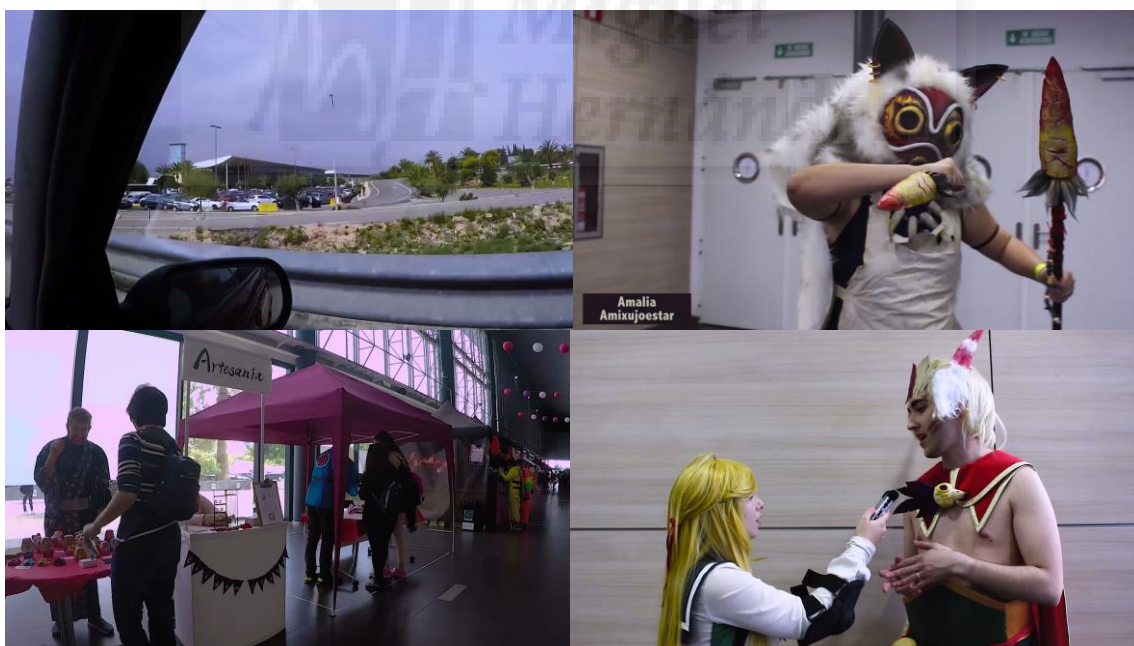


Fig. 13. De izquierda a derecha: *Salón del Manga de Alicante 2018 – Entrevistas a cosplayers*. Fotogramas 0'01" // 0'56" // 5'56" // 10'37"

Url Youtube: <https://youtu.be/ZY8xe16QCQQ>

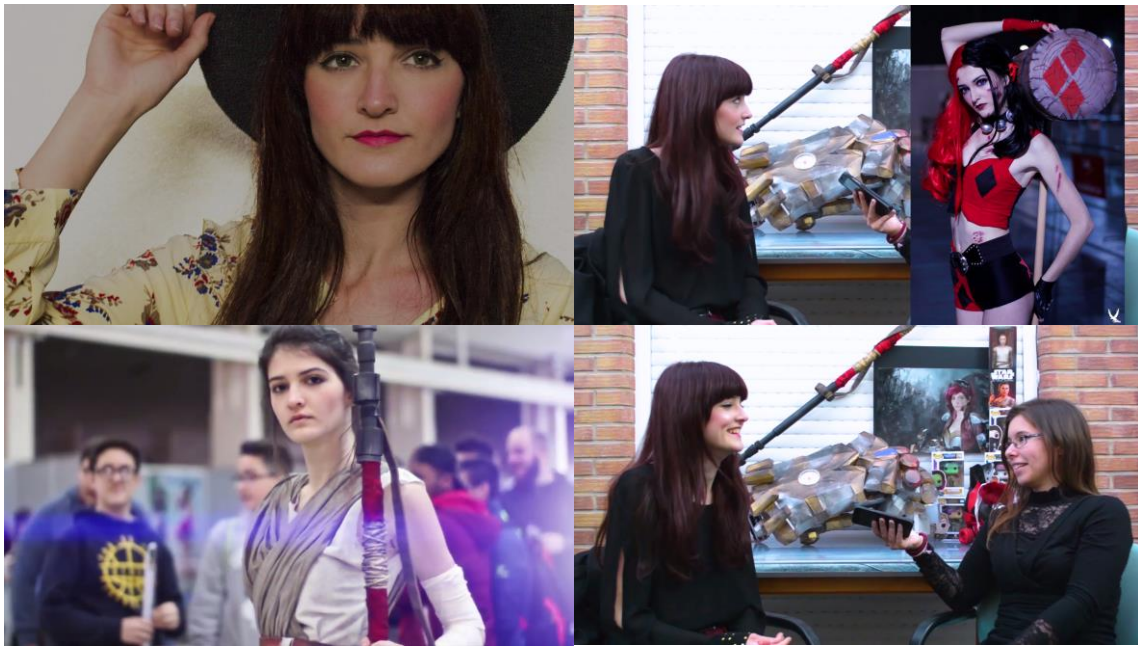


Fig. 14. De izquierda a derecha: *Entrevista a la cosplayer Cosplays Nidalvi*. Fotogramas 0'01" // 3'08" // 8'10" // 11'22". 2018.

Url Youtube: <https://youtu.be/jTUvT8etmVw>

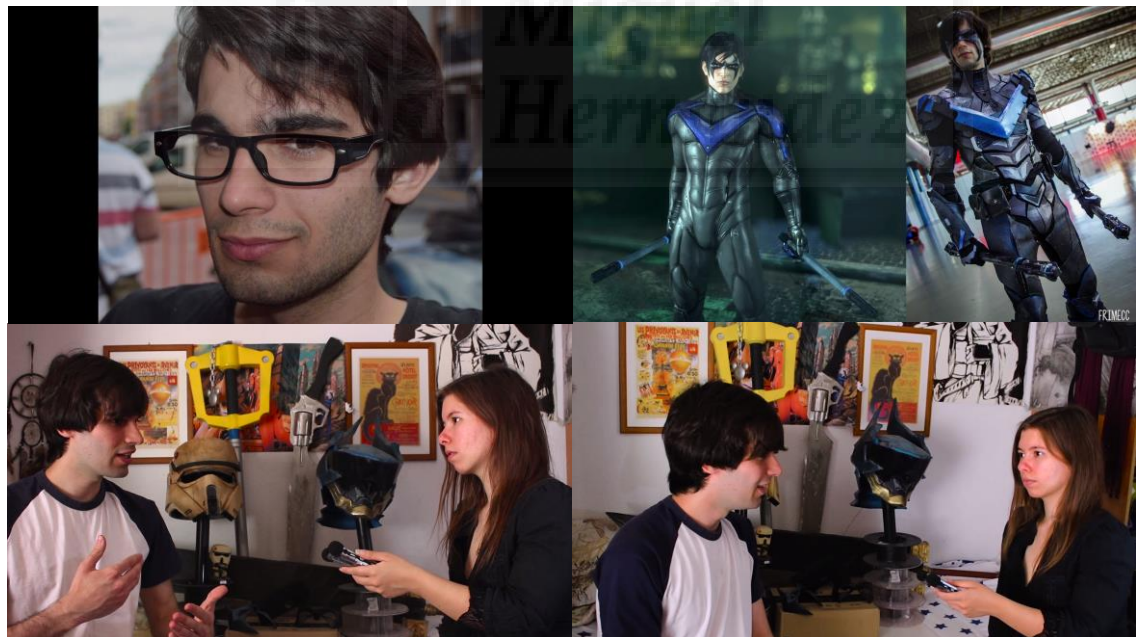


Fig. 15. De izquierda a derecha: *Entrevista al cosplayer Bohemian Wolf cosmaker & design*. Fotogramas 0' 01" // 3'50" // 5'12" // 8'42". 2018.

Una vez terminado el proceso de producción y postproducción del proyecto *Introspección a la cultura Cosplay*, se ha llegado a las siguientes conclusiones:

Los vídeos funcionan tanto individualmente como en conjunto: De forma individual, funcionan de una manera dinámica y entretenida para el oyente además de estimular la creatividad de éste a la hora de plantearse la realización de un *cosplay*; de manera conjunta, se promociona la cultura DIY y, más concretamente, se muestran curiosidades del *Cosplay* con la finalidad de potenciar una mayor integración y valoración social. Cómo algo tan simple como disfrazarse de tu personaje favorito puede crear lazos que lleguen a la amistad. Además, se han subido todos los vídeos a la plataforma *Youtube* en el orden que se realizaron para poder observar el desarrollo de cada vídeodocumental y entrevistas. Personalmente, este proyecto me ha aportado varias cosas; a trabajar asiduamente con el género audiovisual y con una narración en primera persona la cual no estaba acostumbrada; y como parte del movimiento *cosplay* a sentirme muchísimo más integrada con todo lo que lo rodea. Me he sentido muy realizada al desarrollar algo con lo que me siento identificada.

Al finalizar el proyecto *Introspección a la cultura Cosplay*, y como futuras y próximas líneas de investigación, se pretenderá tratar el *Cosplay* como una terapia de autoayuda para menospreciar los miedos e inseguridades generados en las personas introvertidas o con problemas sociales. Todo esto será posible gracias al estudio de los Trastornos del Espectro Autista (TEA) y discapacidades. Constará tanto del diseño digital (ilustraciones abocetadas) y físico de objetos de utilidad cotidiana como llaveros o pulseras, basados en las fuentes que abarcan el *Cosplay*, tales como el manga, anime, comic, videojuegos, cine y libros, según el estudio de los gustos y preferencias de diferentes prototipos de personas con discapacidades tanto físicas como psicológicas. Dichos objetos se realizarán con materiales económicos para poder venderse a un precio asequible. El objetivo de esto es promocionar el *Cosplay* a través de los objetos diseñados y que estos sean útiles a la hora de una mayor integración y valoración social. A continuación, se muestra un prototipo de lo que se quiere mostrar:



Fig. 16. *Rathalos armor*. *Pinterest*. 2018.



Fig. 17. *Rathalos helmet*. Llaverito 4x3cm. 2018.

6. BIBLIOGRAFÍA

WEBGRAFÍA

- “Breve historia del cosplay en las convenciones”. *Revista Cosplay*, 2016 URL: <http://revistacosplay.com/breve-historia-del-cosplay-en-las-convenciones-por-dr-doom/> [Fecha última consulta: 04/06/2018]
- “Historia del cosplay y sus inicios hasta la actualidad”. *Revista Yumercr*, 2015 URL: <http://revistayumecr.com/historia-del-cosplay-sus-inicios-hasta-la-actualidad/> [Fecha última consulta: 04/06/2018]
- “El cosplay como forma de vida”. *Norma Comics*, 2016 URL: <http://www.normacomics.com/blog/el-cosplay-como-forma-de-vida/> [Fecha última consulta: 04/06/2018]
- “Qué es el cosplay”. *VIX*, 2016 URL: <https://www.vix.com/es/btg/comics/2757/que-es-el-cosplay> [Fecha última consulta: 04/06/2018]
- “Cosplay”. *Significados*, 2016 URL: <https://www.significados.com/cosplay/> [Fecha última consulta: 04/06/2018]
- “Programa 21 días”. *Wikipedia*, 2018 URL: https://es.wikipedia.org/wiki/21_d%C3%ADas [Fecha última consulta: 04/06/2018]
- “Programas tv 21 días”. *Mitele*, 2018 URL: <https://www.mitele.es/programas-tv/21-dias/0000000015095/> [Fecha última consulta: 04/06/2018]
- “Terry Richardson”. *AAVI BLOG*, 2018 <http://aavi.net/blog/2016/11/03/el-flash-de-terry-richardson/> [Fecha última consulta: 08/06/2018]
- “Art21”. *Youtube*. <https://www.youtube.com/user/art21org/featured> [Fecha última consulta: 08/06/2018]
- “Villar Rojas Adrián”. *Bola de nieve*, 2015 URL: <http://www.boladenieve.org.ar/artista/111/villar-rojas-adrian> [Fecha última consulta: 04/06/2018]
- “Biografía de Villar Rojas Adrián”. *Bola de nieve*, 2015 URL: http://www.boladenieve.org.ar/artista/111/villar-rojas-adrian#bdn_artista_biografia [Fecha última consulta: 04/06/2018]
- “Tiressia”. *Youtube*. 2018 URL: https://www.youtube.com/channel/UCQ_p1gtDhNwihODBZ3pYxAA?view_as=subscriber [Fecha última consulta: 11/06/2018]