

TFG

DISEÑO Y CONFECCIÓN DE VESTUARIO Y PROPS INSPIRADOS EN PERSONAJES DE FICCIÓN Y VIDEOJUEGOS. CREACIÓN DE PROPS.

Presentado por Noelia Alain Navarro.
Tutor: Rodrigo Pérez Galindo.

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2014-2015



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

INDICE

| | |
|---|----|
| 1. Introducción..... | 6 |
| 2. Objetivos y Metodología..... | 7 |
| 2.1. Objetivos..... | 7 |
| 2.2. Metodología. | 7 |
| 2.3. Motivaciones. | 9 |
| 2.4. Fuentes. | 9 |
| 3. Contexto y referentes..... | 10 |
| 3.1. El Cosplay y su contexto: | 10 |
| 3.2. Eventos. | 11 |
| 3.2.1 Eventos Internacionales..... | 12 |
| 3.2.1 Eventos nacionales. | 14 |
| 3.3. Normativa. | 15 |
| 3.3.1. Normativa General. | 16 |
| 3.3.2. Reglas del Cosplay..... | 17 |
| 3.4. El Cosplay y su venta artesana al particular. | 18 |
| 3.5. Autores Referentes..... | 20 |
| 3.5.1. Orochi X. | 20 |
| 3.5.2. Reika. | 20 |
| 3.5.4. Kamui Cosplay..... | 21 |
| 3.5.3. Leon Chiro..... | 21 |
| 4. Proceso y Desarrollo..... | 22 |
| 4.1. Diseño y personajes..... | 22 |
| 4.2. Materiales..... | 22 |
| 4.3. Procesos..... | 25 |
| 4.4. Acabado. | 27 |
| 4.5. Problemas detectados y soluciones aplicadas..... | 28 |
| 5. Resultados..... | 30 |
| 6. Conclusión..... | 37 |
| 7. Bibliografía..... | 38 |
| 8. Anexo. | 40 |

Resumen

En esta memoria expongo mi trabajo de fin de grado de tipología práctica que consistente en la caracterización y reproducción de armamento y vestuario de personajes de videojuegos y ciencia-ficción, para su posterior puesta en el mercado.

Para todo ello he necesitado hacer un estudio previo de todos los elementos que otorgaban identidad al personaje, y sacar su esencia. Con la ayuda de bocetos, creé plantillas para realizar las armas y patrones textiles. Con esto, y con la destreza adquirida durante los años de grado, desarrollé una forma de crear réplicas de armas con un acabado lo más real posible. También son funcionales, de forma que se pueda interaccionar con ellas en eventos y exposiciones, o simplemente como elemento decorativo.

Una vez terminada una serie de reproducciones, creé en mi web una sección donde puse a disposición del público las mismas.

Palabras clave:

Escultura, diseño, pintura, artesanía y caracterización.

Abstract

Here I present my practical typology work to degree. It consists in the characterization and reproduction of weapons and costumes of characters from video games and science fiction, for subsequent placing on the market.

For acquiring that I needed to do a research about every single element that give identity to the character, and extract its essence. With the help of sketches I created templates for weapons, and textile patterns. This added to the skill level acquired over the years at the university, I developed a way to create replicas of weapons looking as real as possible. They are completely functional, so that you can interact with them in events and exhibitions, or use them simply as decoration. After completing a series of reproductions, I created a section on my website where I put them globally available.

To show practical results there is a gallery with some of the characterizations that I have done, and some of the processes of creation and perfecting of clothing and weapons.

Keywords:

Sculpture, design, painting, crafts and characterization.

Agradecimientos:

A mi familia, que han sido el apoyo constante e incondicional durante mi carrera y sobre todo durante toda mi vida, apoyándome y dándome ánimos para seguir luchando. A ellos por haberme proporcionado la mejor educación y lecciones de vida y por confiar en mis decisiones y mis sueños.

A mi tutor, Rodrigo Pérez Galindo, que sin su ayuda y conocimientos no hubiese sido posible realizar este proyecto, por su paciencia y su apoyo, gracias.

A todos aquellos profesores que han influido en mi experiencia artística durante estos años en la facultad.

A mis compañeros, a mis amigos y a todos los que siguen estando cerca de mí.

A todos ellos, gracias.

1. Introducción.

El presente trabajo consiste en el diseño y elaboración de vestuario y armamento a partir de un personaje ficticio del mundo de los videojuegos, el comic o la ciencia-ficción. Concretamente en este caso, a partir de modelos ya existentes. Creé una interpretación de vestuario, maquillaje, complementos y armas, para conseguir una caracterización del personaje lo más fidedigna posible.

Trataré el tema del cosplay, en el cual queda definido su significado, y todo lo que conlleva, junto a los numerosos eventos de carácter mundial, que premian una buena caracterización, destacando los requisitos que deben seguir estos para poder participar, cosa muy importante, y expondré las figuras con más renombre en el panorama mundial, que realizan sus propias caracterizaciones.

El proyecto cuenta con un estudio exhaustivo de los elementos que componen dicho personaje y que le otorgan su identidad. Lo que le caracteriza y que hace que sea reconocible para un amplio público.

Está pensado para que cualquier persona pueda adquirir sus objetos de colección más codiciados, o poder dejar volar su imaginación y convertirse en uno de sus personajes favoritos.

Todo esto ha sido posible gracias a la realización de bocetos y plantillas para la creación de armas, junto a patrones textiles. Utilizando la técnica del ensamblaje y el tallado, aprendido en escultura, y la experiencia que durante estos años de estudios universitarios he desarrollado, pude llevar a cabo la forma de crear réplicas de armas con un acabado muy semejante al original.

Más adelante muestro algunos de los procesos de construcción de armas y la evolución de las mismas hasta conseguir, con ayuda de la pintura a mano, un acabado artesanal y sorprendente. Me he centrado más en mostrar el proceso de las armas y el acabado final de éstas, ya que es la parte que voy a exponer en este proyecto, el cual he enriquecido acompañándolo de vestuario, maquillaje y puesta en escena.

Terminadas unas cuantas propuestas de caracterización, se pusieron en mi página personal para su posterior venta al público, junto a una galería en la que se muestra algunas fotografías de estas caracterizaciones completas.

Como resultado práctico muestro una galería con algunas de las caracterizaciones que he llevado a cabo, y algunos de los procesos de creación y acabado de vestuario y armamento.

2. Objetivos y Metodología.

2.1. Objetivos.

Los objetivos principales de este trabajo son:

Diseñar, elaborar, y confeccionar objetos artesanos, y por lo tanto únicos, dotándole de una calidad visual y consiguiendo una fantástica caracterización del personaje.

Integrar y desarrollar los conocimientos adquiridos durante el periodo formativo en el Grado de Bellas Artes, incluyendo la experiencia de antiguos encargos y los obtenidos durante la elaboración de este proyecto.

Como objetivo secundario me planteo participar en uno de los eventos más importantes en el mundo de los videojuegos en España, Dreamhack (Valencia), entre otros, en los cuales se realizan competiciones profesionales de cosplay, con índole mundial.

2.2. Metodología.

Partiendo de una investigación del contexto y los referentes ligados a las especificaciones del proyecto (creación de objetos artesanales para su uso en el campo del cosplay, obteniendo una perfecta caracterización en armonía con el personaje), se abocetó cada pieza por separado. Una vez hecho un estudio, de descompuso la pieza, se crearon patrones y plantillas a partir de éstos, adecuándolos a la realidad, en tamaño y forma.

Una vez obtenido esto, se tiene que redactar como se podría llevar a cabo de forma concisa, redactando las múltiples posibilidades en las que podríamos llegar a un buen resultado. Se compararon los diferentes tipos de materiales, los diversos acabados que se podrían lograr con los mismos, y lo más importante, se buscó un acabado el cual permitiera que las piezas fuesen lo más ergonómicas posibles.

A continuación, una vez tenido claro el proceso y los pasos que se van a seguir, se procedió al desarrollo artesanal del producto. Esto se divide en una serie de procesos fundamentales:

1. Se copiaron los patrones creados previamente en papel o cartulina sobre el material que íbamos a utilizar, en mi caso sobre "foam", madera o diferentes telas.

2. Con ayuda de un cúter, calentado la cuchilla previamente con un "secador de calor", procedemos a extraer las piezas contorneadas de las planchas de foam. También se pudo realizar este proceso con ayuda de un cable tensado que sea conductor de calor.

3. A continuación, se le dio un acabado suavizado en alguna de las piezas y algunos motivos decorativos, utilizando una fresadora con diferentes puntas según el resultado que queríamos obtener.

4. Una vez terminado el proceso anterior, con ayuda de un "secador de calor", aplicando durante unos sesenta segundos aire caliente sobre la superficie de la pieza, conseguimos que ésta pudiese adquirir la forma o curvaturas deseadas con más facilidad, aplicando diferentes fuerzas sobre las distintas piezas.

5. Con este paso concluido, se procede a ensamblar todas las pequeñas piezas con ayuda de pegamento especial que no deteriora la superficie.

6. Cuando se secó, aplicando de nuevo calor, se selló el poro del foam, ya que este material está dotado de gran porosidad, (lo cual a la hora de modelar tiene sus ventajas, pero para darle el acabado, no es muy factible, por eso se sella el poro).

7. Se le aplicó varias capas de preparación, hecha a partir de látex vinílico, pigmento blanco y agua. Esto permitió que fuese más cómodo darle el acabado manualmente con pinturas acrílicas (tanto en spray, para las grandes superficies, como pintura con pincel, para hacer ciertos detalles), y al mismo tiempo se consiguió que la superficie quedase más endurecida.

8. Se aplicó sobre la pieza terminada un barniz en spray, para conseguir su mejor conservación.

9. Para acabar la pieza, se utilizó betún de Judea, con el cual conseguí el acabado envejecido que buscaba en algunas piezas concretas.

Por último, para la elaboración de la memoria, se realizó un análisis y organización de la información del proceso, se completó el marco referencial y se extrajeron las conclusiones.

2.3. Motivaciones.

Respecto a mis motivaciones, tendría que remontarme a mi infancia, siempre me ha apasionado crear objetos nuevos a partir de los ya existentes, modificando, ensamblando o haciendo cualquier modificación que en esos tiempos podía, ya que mis conocimientos eran muy limitados. Empecé a confeccionar mis propios cosplays a los catorce años, con el cual gané un concurso en el salón del manga de Castellón a mejor caracterización. Eso me animó y motivó para seguir investigando, y hacer otras cosas mucho más complejas. Este tipo de concursos poseen una serie de normas que has de seguir si quieres participar. Se valoran los distintos materiales que se van a utilizar, ya que al estar en un sitio público no se admiten la exposición de armas reales como espadas forjadas u otros objetos que puedan herir a alguien en dicho evento. Debido a ello, intenté investigar sobre materiales con los que pudiera obtener buenos resultados, y que cumplieran los requisitos impuestos. De ahí que utilizo materiales como el foam, cartón, telas, plásticos y algo de madera, pero siempre cumpliendo las normas. También utilizo material reciclado, el cual ensambló y modifico para crear nuevas piezas que puedan encajar en los proyectos que en ese momento quiero crear.

Diversas motivaciones mueven a este mundo y una de ellas es esa pasión, esa alegría y orgullo por hacer una cierta actividad. Los motivos de inspiración varían de persona a persona, y de igual manera, varía el grado en que cada uno siente dichas emociones.

El sentimiento es universal y aunque como se mencionó anteriormente, puede venir dado en una gran variedad de aspectos e intensidades. Es el sentimiento por representar a sus héroes lo que une a este gran colectivo de individuos.

2.4. Fuentes.

- Libros tutoriales de la cosplayer *Kamui Cosplay*¹.
- Libros tutoriales de Bill Doran.²
- Internet.

¹ <https://www.kamuicosplay.com/tutorial-books/>

² http://www.wmarmory.com/?product_cat=reference-material&paged=1

3. Contexto y referentes.

3.1. El Cosplay y su contexto:



Comiket 83, Tokio, 29 Diciembre 2012.

Sobre la década de los 70 apareció el fenómeno del cosplay en los Comic Market de Japón, celebres lugares de compra y venta de *Dôjinshi*³ en Odaiba, Tokio, y que sigue celebrándose en la actualidad. En dicho evento, varios grupos de japoneses se vestían de sus personajes de animes, videojuegos, comics y mangas favoritos. Debido a ello, esta práctica ha estado mayormente relacionada con este entorno, pero, con los años, fue creciendo esta pasión entre los jóvenes, expandiéndose más allá y pasando las fronteras del país nipón abarcando otros géneros aparte del anime japonés.

El Cosplay consiste en la representación física más fidedigna posible de un personaje ficticio, teniendo un enfoque cultural específico que hace normalmente referencia a la cultura audiovisual actual. Puede tener distintas variantes según la intención y el contexto, normalmente haciendo hincapié en la representación física en sí o priorizando la representación dramática del personaje. Estas dramatizaciones han de incluir habilidades como la imitación del habla del personaje, la memorización y representación de algunas escenas de las series anime⁴, videojuegos o películas en las que surge el personaje, y comúnmente se llevan a cabo en convenciones. Aquellos que siguen esta práctica son conocidos como cosplayers.

Los cosplay se pueden clasificar también por su morfología dividiéndose en tres clases elementales:

- La representación de personajes *antropomorfos*⁵.
- La adaptación antropomorfa de personajes *zoomorfos*⁶.
- El cross-dressing o crossplay, la representación de los roles de género opuestos y de carácter erótico.

Todo aquel que se siente cosplayer, y que lo hace porque realmente le apasiona, procura siempre ser lo más similar posible al personaje que ha elegido y, por lo general, se hará su propio traje y complementos. La planificación completa del traje y los elementos a confeccionar, puede llevar incluso un año

³ Los *Dôjinshi* pronunciado "dooyinshi", son historietas manga autopublicadas. Se trata normalmente de fanzines de manga.

⁴ Traducción japonesa de la palabra "animación". Se usa por parte del público extranjero para referirse a la animación concretamente japonesa.

⁵ Que tiene forma o apariencia humana.

⁶ Que tiene forma o apariencia de animal.



World Cosplay Summit, Japón, 2015.

de desarrollo, confección, ensamblaje y acabado de las partes en las cuales se puede dividir el cosplay.

La necesidad de materiales óptimos, su constitución física, maquillaje, estilo del peinado, etc. suponen un añadido más al coste en horas del proyecto. Debido a ello, los cosplayers, suelen ir a todos los eventos posibles relacionados con dicha práctica, por una parte, para sacar partido al cosplay, y por otra, por su propio disfrute personal después del trabajo duro. Los aficionados suelen preferir estrenar un cosplay en cada evento, pero en ocasiones supera lo humanamente posible, por la cantidad de eventos y su poca separación entre ellos; priorizar y organizarse suele ser una cualidad más que exigible, para conseguir este objetivo.

Cada vez es más habitual ver en estrenos de grandes producciones de cine gente caracterizada para el evento, aunque para ver su gran cúspide es necesario acudir a los concursos de cosplay, los cuales son habituales en convenciones de videojuegos, cómics, expos y eventos gamers. Hoy en día, es habitual que los cosplayers se desplacen por cuenta propia para participar en concursos de cosplay, llegando a realizar incluso viajes internacionales.

A causa de que esta práctica se haya convertido en algo generalizado en casi cualquier país que realice eventos relacionados con estos campos, algunas empresas han aprovechado el tirón para realizar concursos internacionales entre los que podríamos destacar el *World Cosplay Summit*, que se celebra en Japón. Recientemente, ha sido creado el concurso *Eurocosplay*, que, como su nombre indica, acoge a cosplayers de toda Europa.

Existen varios concursos que se dan a cabo en eventos, otorgando a aquel que se clasifique, la oportunidad de competir a niveles internacionales. El *World Master España 2015*, es un ejemplo, cuya recompensa consiste en la participación directa en la final de *Cosplay World Masters* en Portugal.

3.2. Eventos.

En gran cantidad de países se organizan concursos de cosplay, frecuentemente en certámenes, entregas de premios, festivales, jornadas, muestras, salones, etc. Se otorga mayor puntuación a la caracterización o a la representación del personaje, según valore el jurado encargado del evento.

Tradicionalmente se celebra el día de mayor afluencia el cual suele ser el anterior a la clausura, comúnmente un sábado. Las normas suelen adaptarse cada año y las categorías de premios suelen incluir novedades con el fin de mantenerse actualizados en cuanto a la evolución de la comunidad cosplayer.



World Cosplay Summit, Ganadores de la edición 2015.

3.2.1 Eventos Internacionales.

Cada vez es más habitual que cosplayers de una nacionalidad se desplacen ellos mismos a otros países para participar en concursos de cosplay, ya que los eventos importantes no siempre coinciden en la región o incluso país de los concursantes. Podemos destacar entre los miles de eventos que se celebran en todo el mundo internacional los siguientes ejemplos:

World Cosplay Summit o WCS⁷

Anualmente, en la ciudad japonesa de Nagoya se celebra el *World Cosplay Summit*, un concurso de cosplay organizado por la cadena de televisión TV-Aichi.

La elección de los participantes es diferente en cada uno de los países (elegidos para el campeonato mediante una eliminatoria en su respectivo país) y estos viajan una semana a Japón, con todos los gastos pagados, para participar no sólo en el concurso, sino en diversos eventos relacionados con este, como son ruedas de prensa, desfiles y otros eventos.

Por su gran popularidad en el extranjero, desde 2008, tres ministerios de Japón dieron su apoyo al evento; el Ministerio de Asuntos Exteriores (MOFA), el Ministerio de la Tierra, Infraestructura y Transporte (MLIT), y el Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI).

Cosplay World Master⁸

Cosplay World Masters es un concurso internacional de cosplay individual, el cual está basado en un modelo restringido para cosplayers. Este evento tiene como objetivo elegir a los mejores y más complejos cosplays del mundo. Se puede dividir el concurso en dos fases; la primera sería la clasificación, la cual se celebra a nivel local, a lo largo de los países que se suman a la competición del año en el que se celebre. Por segundo y último se celebraría la última fase en Portugal, que se considera la final.

⁷ <http://www.worldcosplaysummit.jp/en/>

⁸ <http://cosplayworldmasters.com/>



Exposición de cosplay en Comic-Con, San Diego, 2015.

Comic-Con⁹

La Convención Internacional de Cómics de San Diego, conocida como “*Comic-Con*” o “*Comic-Con San Diego*”, se trata de una convención anual de cómics que tiene lugar en el Centro de convenciones de San Diego en San Diego, California, durante cuatro días, normalmente en verano. Desde su primera edición en 1970 se ha expandido considerablemente para abarcar otros campos de la cultura de gran interés popular, como son el cine, series y los videojuegos. Este evento suele estar plagado de celebridades de este mundo haciendo que el acceso sea caro así como escasas sus entradas frente a la demanda que existe.

Electronic Entertainment Expo o E3¹⁰

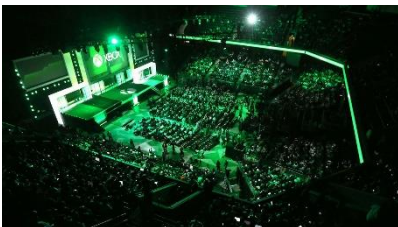
La E3, también conocida como la “*Electronic Entertainment Expo*”, está considerada la convención de videojuegos más importante de la industria, la cual se celebra este año en Los Ángeles, Estados Unidos. Suele celebrarse la tercera semana de mayo de cada año en el *Centro de Convenciones de Los Ángeles*, California. Muchos desarrolladores de videojuegos exponen sus creaciones y novedades.

Games-Con¹¹

Gamescom es la feria europea más importante de electrónica de consumo interactiva, esencialmente en el campo de videojuegos, celebrada en Cologne, Alemania. En ella se encuentran los principales desarrolladores y distribuidores del mundo, los cuales presentan sus novedades. Cuenta con una sección abierta al público y otra de entrada exclusiva para profesionales del sector y periodistas especializados, previamente acreditados.

AnimeKon¹²

La AnimeKon es uno de los más esperados eventos del año en todo el Caribe. Un evento que se celebra concretamente en la isla de Barbados, donde personas de cualquier edad, pueden aprovechar su talento imaginativo e innovador en herramientas prácticas y procesos de negocio del mundo de la cultura audiovisual moderna. Esto está apoyado con una zona expositiva, tanto de novedades como de caracterización.



Conferencia de Xbox, E3, Los Ángeles, 2015.

⁹ <http://www.comic-con.org/about>

¹⁰ <https://www.e3expo.com/>

¹¹ <http://www.gamescom.de/gamescom/index-8.php>

¹² <http://animekonexpo.com/features/>



Desfile masivo de ciencia-ficción, Dragon-Con, 2013.

Dragon-Con¹³

Dragon-Con es una convención de multigénero que se celebra en Norte América, en la cual las actividades pueden llegar a prolongarse a lo largo de miles de horas de programación para los fans de la ciencia-ficción, fantasía, cómics, videojuegos y otros campos. Uno de los fines es el lucro, ya que está organizada por numerosas empresas, las cuales financian el evento y las exposiciones que se dan a cabo en este.

European Cosplay Gathering o ECG¹⁴



Ganadores en European Cosplay Gathering, Japan Expo de París, 2015.

ECG es un concurso de índole Europea en el cual personas que comparten la misma pasión, viven una experiencia inolvidable. Ofrece la oportunidad a que aquellos que sean los mejores cosplayers de cada país, elegidos previamente en cada uno de ellos mediante un jurado, participen en lo que está considerado el mejor y más grande show de cosplay, con un público de quince mil personas. Los ganadores, uno en solitario y otro en grupo de dos o tres cosplayers, serán coronados campeones de ECG, recibiendo un premio especial.

3.2.1 Eventos nacionales.

Al mismo tiempo, podemos destacar entre los numerosos eventos que se celebran durante todo el año nacionalmente los siguientes ejemplos:



Cosplay grupal masivo de la saga Dragon Ball, Salón del Manga, Barcelona, 2014.

Salón del Cómic de Barcelona¹⁵

El Salón del Cómic de Barcelona, es un evento organizado por *Ficomíc*¹⁶, que se celebra desde 1981 en la ciudad de Barcelona de forma anual. Constituye una importante referencia para el medio en España, en el acuden figuras importantes en el mundo del cómic, cine y videojuegos junto a concursos de caracterización. Debido a su antigüedad y fama es uno de los referentes más importantes de nuestro país en este ámbito.

¹³ <http://www.dragoncon.org/>

¹⁴ <http://www.european-cosplay-gathering.com/>

¹⁵ <http://ficomic.com/inici.cfm>

¹⁶ *Ficomíc es una entidad creada por la asociación de editores de cómics de España cuyo objetivo principal es la difusión y promoción del cómic y el manga. Desde 1989, es la entidad organizadora del Salón Internacional del Cómic de Barcelona, y desde 1995 del Salón Manga de Barcelona.*



Público de uno de los escenarios, Dreamhack 2015.

Winter Freak¹⁷

Un proyecto nacido de la unión de un gran número de asociaciones juveniles y culturales de la Región de Murcia y otras regiones vecinas; el llamado "Winter Freak" (salón del Manga y la cultura Alternativa) es un evento participativo para todas las edades. En él se puede disfrutar sobretodo del mundo del cómic, el manga y la cultura propia de estos géneros, en el cual se celebran concursos de Cosplay. Se lleva a cabo entre los meses de febrero y marzo, normalmente a lo largo de un fin de semana en el Palacio de Ferias y Exposiciones Región de Murcia IFEPA, Torre Pacheco.

Summer-Con¹⁸

Este evento que tiene lugar en Tenerife, abarca temáticas propias de un Salón del Manga, añadiendo también el cómic americano y europeo, géneros como la ciencia ficción y fantasía, videojuegos, etc. Posee diversos géneros que ofrecen un gran abanico de posibilidades en las actividades a realizar, manteniendo la esencia de ediciones anteriores. Se realizan talleres relacionados con la cultura *Otaku*¹⁹, actividades diversas, zonas de exposición donde disfrutar de las novedades en videoconsolas y la posibilidad de participar en concursos.

Dreamhack²⁰

Dreamhack, evento que se lleva a cabo en Valencia, en el recinto de la Feria de Muestras en el mes de julio. Es una red de festivales de cultura y ocio digital a nivel mundial, en el que se realizan competiciones audiovisuales y concursos de caracterización de personajes de videojuegos. Una experiencia donde los eSports tienen un papel muy importante, indispensable para aquellos que se consideran amantes de los videojuegos y de la informática.

3.3. Normativa.

Respecto a este apartado, podríamos decir, que todos los concursos de esta índole deben seguir y siguen, una serie de normas obligatorias para que dicho concurso se pueda llevar a cabo de forma segura, así como para que este resulte valida su participación.

¹⁷ http://www.salondelcomic.com/salones_comic/salon-del-manga-winter-freak-murcia/

¹⁸ <http://tlp-tenerife.com/summercon/>

¹⁹ *Un Otaku es alguien que siente fascinación o atracción por un cierto tema.*

²⁰ <http://www.dreamhack.es/>

3.3.1. Normativa General.

En lo que a normativa general se refiere, encontramos las siguientes premisas:

Todos los participantes deben tener una edad mínima de 16 años. Aquellos que no hayan cumplido los 18 años de edad deberán enviar una declaración de consentimiento firmado por sus padres o tutores legales. Esta declaración será solicitada cuando el concursante haya sido notificado con el e-mail de confirmación de plaza.

Ateniéndonos al Real Decreto 137/1993 sobre el Reglamento de Armas, queda terminantemente prohibido que los participantes utilicen en su actuación armas de fuego, de metal y otros objetos contundentes o imitaciones que por sus características puedan inducir a confusión sobre su auténtica naturaleza. Está prohibido también el uso de elementos peligrosos para la integridad física de las personas como material pirotécnico e inflamable. Sólo se permitirán imitaciones de armas en plástico, cartón y otros materiales que no revistan peligrosidad ni para los concursantes ni para el público asistente

Se prohíbe cualquier actuación de carácter ofensivo, sea cual fuere su naturaleza.

Todos los participantes deberán cooperar con la organización de manera positiva, siguiendo las instrucciones y asegurando el éxito del concurso. Las conductas incorrectas, lenguaje inadecuado o problemas entre los participantes podrán ser considerados motivo de expulsión directa del concurso y del evento a valoración del jurado y la empresa organizadora.

Atendiendo a la norma número 8 y en virtud de la calidad de un evento honesto, lúdico y bienintencionado quedan excluidos de ser aspirantes a primer premio aquellas personas que difamasen, injuriasen, perjudicasen de alguna manera física o verbal, menospreciaren o faltaren al respeto a cualquier miembro del comité organizador en cualquier momento anterior o durante la celebración del evento.

Cesión gratuita de los derechos de imagen para su exposición, reproducción o la libre difusión de su trabajo / retrato y / o imagen grabada / a en el lugar de celebración del evento.

El ganador se comprometerá a realizar entrevistas, fotos y video para el comité organizador.

3.3.2. Reglas del Cosplay.

En lo que al cosplay se refiere, también existen ciertas reglas de cumplimiento obligatorio y previo para que la caracterización se dé por válida y se pueda proceder a evaluar según los criterios del jurado. De este modo, los responsables del evento que valorarán la calidad de la confección, la actuación y la fidelidad frente al diseño original, esencialmente, asignando unas notas o porcentajes para cada aspecto. Cada concurso puede tener unas reglas personalizadas, pero también siguen unas normas obligatorias comunes, estas son las que nombrare a continuación:

Los cosplays han de estar basados en las temáticas de Manga, Anime, Cine, Televisión, Videojuegos o ilustraciones oficiales, no serán permitidos fan art ni personajes inventados. Tampoco se permitirán los *crossover*.²¹

Los trajes así como sus accesorios y complementos han de ser en un 70% confeccionado y fabricado artesanalmente o comprado y modificado. Aquellos cosplayers que participen incumpliendo ésta norma no podrán aspirar premio, quedando su actuación como espectáculo no evaluable por el mismo.

No se permitirá la participación con cosplays que hayan sido previamente usados y hayan ganado algún premio en otros concursos, el cosplay así como la performance deberá ser nueva.

²¹ *Un crossover es cuando se realiza un cosplay fusionando los trajes de los personajes de serie, juego o película distinta.*

3.4. El Cosplay y su venta artesana al particular.



Muchos cosplayers a menudo necesitan la ayuda de otros que posean más habilidades en el campo de la artesanía y el detalle. Cosplayers como *KamuiCosplay*²², realizan piezas por encargo, ofreciendo la garantía de que esta será lo más perfecta posible, ya que utiliza materiales de alta calidad que le dan un aspecto realista al trabajo. Podemos informarnos más en su web, donde pone a nuestra disposición un muestrario de piezas ya terminadas y una serie de libros tutoriales.



También hay otros artesanos, como vemos en los ejemplos fotográficos pertenecientes a tiendas online artesanas como son; *Impact Custom*²³, *The Prop Shop*²⁴, *Larpshop*²⁵ y *Folkenstal Armory*²⁶, entre otros, que pone a nuestra disposición una serie de armas, máscaras, trajes y armaduras, perfectas para ser usadas al momento, consiguiendo unas ilusiones ópticas de realismo capaces de engañar al ojo más experto.

Las armas fabricadas artesanas no tienen nada que ver a comparación con aquellas adquiridas en tiendas comercializadas. El aspecto de estos queda muy irreal, muerto y sin vida a diferencia de los otros que crean la ilusión de realmente haber luchado en batalla con ellos, dando mucha fuerza a la caracterización.



Podemos encontrar más tiendas especializadas en props y armas, las cuales tienen una producción de calidad y con acabado profesional. Algunas de estas armas suelen, o bien usarse para cosplay, o para las interpretaciones de rol en vivo (conocido como Rev, o Larp), o más comúnmente, softcombat. El softcombat, es un deporte de combate en el cual se usan réplicas con foam. Hay de muchos tipos, se podría decir que es el atrezzo que facilita el acabado completo del cosplay en sí.

Props Pistolas Arcanas, de la tienda artesana *Impact Customs*.

Espada a escala real, *The Prop Shop*.

Cetro de mago perteneciente al juego *Diablo 3*, *Kamui Cosplay Shop*.

Normalmente suele hacerse bajo pedido con las especificaciones y características que imponga el cliente, aunque en otras ocasiones se realizan varias piezas de más por la demanda de estas. En todos los comercios de este tipo trabajan con una gran lista de materiales diversos, donde podemos encontrar resina, *worbla*²⁷, foam, acrílicos, madera, plástico, látex, vinilo, cuero, silicona, barnices, y todo tipo de pinturas e imprimaciones para un acabado

²² <https://www.kamuicosplay.com/props/>

²³ <http://www.impactcustoms.com/>

²⁴ <http://www.thepropsshop.com/home.html>

²⁵ <https://www.dein-larp-shop.de/>

²⁶ <http://www.folkenstal.com/>

²⁷ *Worbla*, es un material termoplástico que viene en láminas de color café y es fabricado con materia prima natural y renovable.



impoluto. Cada uno suele usar unas técnicas diferentes dependiendo de la experiencia o recursos que tenga, como pueden ser esculpir, dibujar patrones, coser, tallar, fresar, moldear, etc. Aunque a veces realizan las mismas ya que no hay otro modo de conseguir algunos resultados en los accesorios que se quieren crear. Siempre se intenta que todo lo que se fabrica y confecciona tenga el máximo realismo, pero sobretodo durabilidad ya que es de gran importancia este aspecto el cual puede provocar que en un evento el cosplayer que lo use pueda tener algún problema debido a su constitución y acabado final. La creación de este tipo de productos juega un papel importante porque da un nivel de calidad al cosplayer que otros cosplayers o entendidos del tema pueden valorar muy positivamente concienciando de un ambiente que separa lo amateur de lo profesional.

Por norma general suelen vender todos los productos vía web, aunque suele haber una gran demanda del sector dentro de los eventos, para este tipo de situaciones suelen llevar un stand comercial donde exponen y ponen en venta sus creaciones, dándose así también una clara publicidad a parte de obtener beneficios.



Daedric Armor del popular juego *Skyrim* – de la tienda artesana online *Folkenstal Armory*.

Hacha, escudo y lanza, de la tienda online *Larpshop*, especializada en armas artesanas para uso en *Softcombat*.



Male Kamael del juego online Lineage II, Orochi X.

Cao pi, del juego Dynasty Warriors8, Reika Arikawa.



3.5. Autores Referentes.

3.5.1. Orochi X.²⁸

Orochi X, de origen indonesio pero residente en Melbourne (Australia), empezó en el 2003 en el mundo del cosplay, considerado ya un veterano entre los más grandes. Sus cosplays se caracterizan por unas fotos muy buenas, gracias a su equipo Endiru (The Endless Illution). Es un grupo de cosplayers formado en 2004, el cual están centrados en hacer trajes y props, haciendo sesiones privadas que comparten con sus amigos y con la gente que le gusta el arte del cosplay. Tiene una gran habilidad para la creación de armaduras, dándole un aspecto bastante real e incluso se podría decir que funcional a ojos de un no experto dentro del mundo del cosplay.

3.5.2. Reika.²⁹

Reika Arikawa, esta diseñadora de moda originaria de Japón, está considerada la mejor crossplayer (*Representación de personajes de género contrario*) del mundo, aunque también tiene algunos cosplays femeninos. Además de su talento para diseñar también tiene un talento para el canto. Viaja cosplays y enseñando sus trucos para posar en las sesiones de foto que ella realiza con asiduidad. Su gran pasión es representar bien cada personaje, desde su silueta hasta su personalidad. Con más de 18 años de experiencia en cosplay y con cerca de 500 trajes, siempre sorprende al público con sus caracterizaciones impecables.

²⁸ <http://worldcosplay.net/member/3347>

²⁹ http://worldcosplay.net/member/reika_japan



Protoss Wizard, interpretación de la saga StarCraft, Kamui Cosplay.

Purple wizard, cosplay del juego Diablo3, Kamui Cosplay.



3.5.4. Kamui Cosplay.³⁰

Esta gran conocida dentro del mundo del costume, empezó profesionalmente en 2013 a crear cosplays para caracterización, sobretodo en el área de las armaduras, armas y complementos. Su verdadero nombre es Svetlana Quindt, nacida en Angren, Uzbekistán, pero abandono su país natal cuando tan solo tenía cinco años de edad junto a su familia para ir a Alemania. Cada día en sus creaciones y sus espectaculares acabados y escribe, principalmente, libros y tutoriales para ayudar a otros. Su afán por esto la ha llevado a viajar por el mundo participando en expos, y eventos a los cuales asiste como artista invitada, exponiendo sus creaciones, libros tutoriales, fotografías, etc.

3.5.3. Leon Chiro.³¹

Leon Chiro es un cosplayer nacido en Italia y ganador de más de 30 premios como cosplayer. En su vida real se gana la vida como modelo fotográfico, camarero, estudiante en ciencias deportivas y fisioterapia en la universidad. Se hace sus propios cosplays siempre, y acostumbra a participar en todos los concursos que puede, teniendo sorprendentes resultados. Es alguien muy sensible en sus trabajos y lo demuestra interpretando de una manera sublime sus actuaciones. También propenso a ayudar siempre que puede con consejos y demás. No ve el mundo de cosplay como sólo un hobby, sino una forma de arte.



Draven, del popular juego *League of Legends*, Leon Chiro.

³⁰ <https://www.kamucosplay.com/costumes/>

³¹ <http://worldcosplay.net/member/LeonChiroCosplayArt>



4. Proceso y Desarrollo.

4.1. Diseño y personajes.

Para llevar a cabo la caracterización del personaje deseado, primero realicé el análisis exhaustivo de las partes que lo componen y le otorgan identidad. Para ello, separamos el cosplay en distintos campos, eligiendo los necesarios para cada personaje:

Textil: Son aquellas partes compuestas principalmente por telas de distintos materiales, estampados, patrones y acabados.

Props: Accesorios que complementan el cosplay, como cintos, cartucheras, fundas de armas, antifaces, etc. Detalles que complementa el traje, dando fuerza y realismo.

Armas: Es el equipamiento que lleva el personaje; mazo, espada, escudo, rifle, dagas, etc.

Armadura: Referido a aquellas piezas del traje con una superficie de apariencia robusta que cubre algunas zonas del cuerpo.

Electrónica: Luces led, diodos o cable luminoso que se le añade a la parte textil o la armadura.

Peluca: El peinado de la peluca, adecuado según el personaje y acoplado a la persona que lo lleva, es algo muy importante que otorga identidad al rostro para que sea más similar al personaje tomado como referencia.

Maquillaje: Con la ayuda del maquillaje, látex, entre otros materiales, conseguiremos una caracterización más completa con el conjunto.

4.2. Materiales.

En el apartado de materiales, podemos destacar la goma Eva como materiales de uso más usado. Es un polímero termo plástico conformado por unidades repetitivas de etileno y acetato de vinilo. Este material sirve, sobre todo, para accesorios y piezas de armaduras y armas. La podemos encontrar en el mercado como alfombras desmontables infantiles, esterillas de gimnasio o planchas de tamaños A4 hasta A2.



Goma Eva o Etileno Vinil Acetato, con distintos grosores.

Cable luminoso Standard Azul, 5mm.

Tipos de polipiel, con distintas texturas.



También utilicé, madera, alambres, cartones, plásticos, poliuretano, etc. y objetos que reutilizo y doy una nueva función. La madera, cartón y alambre, por ejemplo, los utilicé para hacer algunas bases de armas, obteniendo firmeza y haciendo la función de esqueleto para su posterior modelado.

Otro material importante es la tela, que conformará la gran parte del traje que vamos a confeccionar, las cuales encontraremos en una mercería, mercadillos o almacenes de telas. Hay distintos tipos de tela, que se utilizan según el efecto que desees dar a la pieza final. Podemos conseguir, entre otras, la polipiel, también llamada “sky”, que es un tipo de tela que imita el cuero, y podemos encontrarlas de distintos colores y grosores. Su uso es obvio, la utilizaremos para aquellos tipos de trajes que deberían llevar piezas y complementos de cuero.



Utilizaremos también productos como el “Látex vinílico”, cola blanca y gesso, para cerrar el poro del foam, o preparar la superficie que vayamos a pintar. El látex puede dar un efecto brillante a la pieza, utilizado posteriormente.

Para darle color, se puede dar uso a la pintura acrílica, es la más recomendable según mi experiencia, junto a la tempera, ya que el tiempo de secado es muy corto y te permite dar más capas y poder rectificar rápidamente, al mismo tiempo que te ayuda a perfilar mejor todos los detalles para poder obtener un acabado más realista.

Por último, y no menos importante, la utilización del barniz. Es muy importante para sellar correctamente la pintura y que dure el mayor tiempo posible sin sufrir desperfectos.

En lo que a parte electrónica se refiere, utilizo tres tipos de materiales; Por una parte, el diodo *led* y la tira de led que emiten un halo de luz muy potente con una pila de 9V, y puede dar mucho juego en armaduras, armas y objetos anexos al traje. Por otra parte, y para mi gusto más eficaz, se encuentra el cable luminoso que desde mi punto de vista tiene ciertas ventajas que la tira de led no posee; una de ellas es la gran flexibilidad del material y la sencillez en su colocación. Pero a diferencia del led, este no desprende un halo de luz tan potente.



Tira de diodos con protección a agentes externos.

Tira de diodos sin protección.

Led de 5mm.

Aquí muestro de forma más clara el coste de todos los materiales que he utilizado para realizar el cosplay de *Nova* del juego *Heroes of the Storm*, el cual pongo como ejemplo para explicar el proceso de elaboración de un Prop:

| Material | Cantidad | Coste |
|---------------------------|------------------|-----------------|
| Goma eva fina | 4 Unidades | 4,00 € |
| Goma eva gruesa | 1 Unidad | 20,00 € |
| Cinta de carrocerero | 1 Unidad | 1,70 € |
| Film transparente | 1 Unidad | 1,50 € |
| Cola Termofusible | 7 Unidades | 5,30 € |
| Bisutería | 1 Unidad | 1,00 € |
| Balas Nerf | 1 Unidad | 4,85 € |
| Nerf y accesorios | 1 Unidad | 20,00 € |
| Zentai | 1 Unidad | 25,00 € |
| Botas | 1 Unidad | 25,00 € |
| Guantes negros de tela | 1 Unidad | 0,68 € |
| Diodos | 1 Bobina de 5m | 20,00 € |
| Cable luminoso e inversor | 15 Unidades | 15,00 € |
| Pilas 9V | 10 Unidades | 15,00 € |
| Pilas 4A | 1 Pack | 1,00 € |
| Latex vinilico | 1 Unidad | 10,00 € |
| Gesso | 1 Unidad | 6,00 € |
| Tempera plateada 500ml | 1 Unidad | 4,95 € |
| Acrílico negro | 1 Unidad | 4,20 € |
| Louvre plata | 1 Unidad | 3,90 € |
| PVC | 1 Unidad | 1,85 € |
| Leds | 3 Unidades | 1,80 € |
| Cable | 1m | 1,00 € |
| Estaño | 1 Bobina de 100g | 4,44 € |
| Cinta aislante | 1 Unidad | 1,30 € |
| Pintura negra para tela | 1 Unidad | 5,00 € |
| Pintura blanca para tela | 1 Unidad | 5,00 € |
| Velcro | 2 Unidades | 1,20 € |
| Hilo transparente | 2 Unidades | 1,20 € |
| Cinta elástica | 2 Unidades | 1,20 € |
| Posca | 1 Unidad | 2,50 € |
| Pasamanería | 2 Unidades | 1,20 € |
| Peluca rubia | 1 Unidad | 20,00 € |
| | | 236,77 € |

4.3. Procesos.



Una vez desmenuzado y clasificado, traduje los bocetos iniciales a patrones y plantillas a escala real para ver cómo quedaría aproximadamente. Para la parte textil utilicé papel para hacer patrones, y con ayuda de alfileres fui probando en el modelo hasta que quedó bien acoplado y lo más aproximado posible al resultado que quería conseguir. Después se pasaron a la tela y se cosieron. Teniendo acabada esta parte, posteriormente, se le añadieron todos los detalles.



Este mismo proceso se realiza para los diferentes accesorios, las diferentes armas y las armaduras. Para algunas armas, creé prototipos y pequeñas pruebas para sacar algunas piezas y basarme en ellas para crear la pieza definitiva. En algunos trabajos utilicé la técnica de sustracción y otros la de ensamblaje o adición.

Aquí muestro brevemente el proceso de creación poniendo como ejemplo algunas de las armas y partes de armaduras que he realizado:

Haciendo uso de film transparente, recubrí la zona de la cual quería sacar un molde aproximado y lo recubrí con cinta de carrocerero en abundancia. Una vez fijado, con ayuda de un rotulador Posca, dibujé cómo sería, según mi escala, la pieza a realizar. Cuando se secó y las guías estaban completamente correctas, extraje el molde haciendo uso de unas tijeras de punta redonda. Se comprobaba si coincidía con la modelo y se iban ajustando las diferentes piezas, si era necesario.



Molde de film y cinta de carrocerero.

Base de la hombrera con goma EVA.

Pieza sin fresas y pieza fresada.

Piezas

Con los moldes extraídos en el paso anterior, enumeramos las piezas (por ejemplo, brazaletes, partes de la pierna, su posicionamiento en el traje, etc.) para no equivocarnos a la hora de desmenuzar la pieza y volverla a montar. Primero se hace la base a partir de la plantilla que hemos sacado del papel en foam, posicionándola sobre el material, sujetándola con ayuda de unos alfileres y marcándola con lápiz.

Pulido

Una vez obtenidas todas las piezas sobre el foam, con ayuda de una fresadora, lijé todos los bordes dándole una forma redondeada o lo más similar posible al referente. También con la ayuda de un soldador de estaño, utilizando fusil, para conseguir la mayor aproximación posible a la realidad.



Comprobación de piezas sobre la base.

Unión de las piezas, modeladas con calor previamente.

Hombro termosellada.



Ensamblaje

Antes de ensamblar, se comprueban que las piezas casan correctamente y una vez verificado este paso, se procede a unir la pieza base a las que hemos desglosado para crear un efecto de grosor y hendiduras en el material. Con una pistola de cola termofusible y silicona a base de polímeros transparentes, unimos las piezas marcadas presionando unos segundos hasta que se seque con cuidado, ya que el calor deforma el foam y este proceso puede alterar su forma.

Termosellado

Para esta tarea hizo falta una decapadora, que se utilizó sobre la superficie del foam, cerrando así el poro del material. Obteniendo así, una base homogénea y lisa, se le pudo aplicar posteriormente con mayor facilidad la aplicación y superposición de otros materiales como el látex o el gesso, teniendo así una mayor adherencia y un acabado más profesional sin temor a que hubiera zonas no cubiertas. También, con ayuda de la pistola de calor, damos forma a todas las piezas, para que sean más orgánicas, perdiendo así su rigidez y frialdad, ya que al secar, se quedarán con la forma adquirida durante la aplicación de calor.

Cierre del poro del material

Con todas las piezas cortadas, termoselladas y ensambladas, procedemos a la preparación del material para poder ser pintado y trabajado con mayor facilidad, ya que si nos olvidamos de este paso, el foam absorberá la pintura de forma excesiva provocando así que algunas zonas tengan tonos distintos o que simplemente no se coja bien la pintura y el resultado sea pésimo. Para ello le daremos primero un par de capas de látex vinílico, que aparte le otorga gran flexibilidad a la pieza sin miedo a desmontarse, le ayudará a obtener más cuerpo y consistencia.



Bota con Látex Vinílico.

Traje



Para conseguir varios tonos en el mismo traje y que este no perdiera la propiedad de ser una única pieza acoplada al cuerpo, como una segunda piel (zentai), apliqué pintura especial para tela, marcando previamente las distintas zonas que quería modificar del traje y ayudada con un pincel pinté dos tonos grises uno más oscuro que el otro, dado de la mezcla de pintura *Sederlac* para tela, de tonos blanco y negro, creando así un efecto de desgastado y eliminando el blanco puro de la tela. Estas son unas pinturas densas y flexibles que te permiten cubrir de forma homogénea una zona de la tela, unificándose con la base al acabar el tiempo de secado, el cual ronda entre tres o cuatro días, para que no haya peligro de que se desprenda del traje con el movimiento. De normal el tiempo de secado es un día como máximo, pero el traje que utilicé estaba hecho de tela plastificaba y eso dificultaba un poco la adherencia y el secado.

En cuanto al peinado y al maquillaje; realicé pruebas escogiendo aquello que resultaba más efectivo e intentando siempre guardar la esencia del personaje, aunque siempre aportando algo nuestro.

4.4. Acabado.

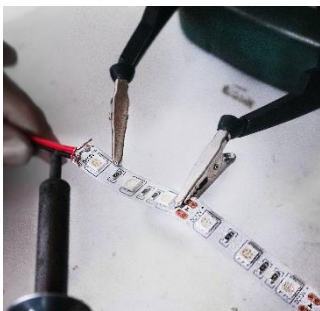
En lo que se refiere a acabado también podemos observar distintos pasos y procesos de trabajo:

Imprimación: Una vez estén bien secas le daremos un par de capas de gesso con una brocha sintética para intentar dejar las menos marcas de pincel posibles, dejando la pieza lista para pintar.

Color base: Para el color base utilicé tempera plateada con un toque de acrílico negro y azul, consiguiendo un metalizado oscuro con un matiz azulado. De éste le di una única capa porque el foam que utilicé ya era de color oscuro y con esa única capa conseguía el efecto que buscaba.

Efectos e imitación de materiales: Con un pincel sintético plano, de unos dos centímetros, en seco lo ensuciaba muy sutilmente con acrílico plateado puro y creaba en las juntas, bordes y elementos ensamblado, el efecto de metalizado desgastado y rallado. Remarcando con oscuro las grietas y las juntas para conseguir un mayor efecto de voluminosidad de la pieza tratada.

Barnizado y protección: Para asegurar la fijación de la pintura y su durabilidad, se le aplicó a todas las piezas barniz en spray, para una gran longevidad y así protegerla del desgaste o posibles rozaduras que pudieran malograr el trabajo realizado.



Pieza imprimada de Gesso con una tonalidad grisácea.

Piezas con el color base aplicado.

Soldado de circuito led.



Resultado final Botas del cosplay Nova de Heores of the Storm.

Resultado definitivo de la armadura de Nova del juego Heores of the Storm.



Circuitos eléctricos: Teniendo las piezas ya preparadas y terminadas por completo, añadí distintas fuentes de luz en la armadura y en la parte de la tela, para añadirle más realismo y vistosidad y similitud al personaje que quería representar. Para las gafas utilicé dos led de luz azulada (diodo), creando un circuito soldado con cable a una batería AA. La Armadura y el fusil están complementados con tira de led adhesiva, también de color azul, creando un circuito, pero esta vez, con una batería de 9V, y un mecanismo que me permitía encenderla y apagarla según el momento. Para el traje de vinilo, utilicé cable luminoso, ya que su flexibilidad me permitió coserlo, con ayuda de hilo transparente, al traje sin perder nada de potencia y creando una ambientación muy interesante y bastante similar al personaje inicial. Este tiene una fuente de alimentación compuesta por dos pilas AA que van insertadas en un conversor, el cual permite distintos efectos de luz y que, al mismo tiempo, al igual que en la armadura y el fusil me permite encenderlo o apagarlo.

4.5. Problemas detectados y soluciones aplicadas.

Durante la realización del trabajo, surgieron algunos problemas que dificultaban el proceso y necesitaban ser resueltos de forma rápida y eficaz, sin renunciar a ninguno de los objetivos planteados en la fase de abocetado. Debido a ello, propuse varias soluciones para un mismo problema, realizando un estudio previo de estas, hasta conseguir la que me era más satisfactoria.

A continuación, voy a exponer una serie de problemas detectados durante el proceso, a los cuales di solución aprendiendo así nuevas formas de obtener un buen resultado cubriendo las expectativas propuestas en el inicio.

En primer lugar, detecté que al querer realizar las diferentes piezas que conforman la armadura, era preferible utilizar un sistema basado en capas. Este sistema consiste en superponer varias planchas de foam de diferentes grosores,



Incrustación con Photoshop de un fondo del juego Starcraft, con el Cosplay de Nova.

para que éstas adquieran más consistencia y cuerpo, sin perder la flexibilidad de la pieza. Ya que si, por ejemplo, para realizar la hombrera, únicamente utilizáramos una plancha gruesa de aproximadamente un centímetro, tendríamos más dificultad para darle una forma orgánica a la pieza. En cambio, si utilizamos una base de foam de unos cuatro milímetros, a la cual le damos forma con ayuda de una decapadora o pistola de calor, y a posteriori le añadimos una segunda capa de un grosor similar al de la base, es decir unos tres o cuatro milímetros y así sucesivamente, conseguimos un efecto más profesional y el grosor que pretendíamos conseguir.

Otra de la dificultad fue, a la hora de pegar dichas piezas superpuestas. Al querer usar una cola termofusible, observe que con los cambios de temperatura y al articular las piezas con movimiento, estas se desprendían fácilmente de la base. Debido a esto fui probando varias colas y siliconas hasta dar con una silicona a base de polímeros transparentes. Las piezas se unían con mayor fijación sin perder la flexibilidad propia del material. Pero este efectivo pegamento tenía un inconveniente, necesitaba un mayor tiempo de secado. Resolví el problema utilizando esta silicona y ayudándome con unos puntos de cola termofusible, conseguí acoplar las piezas y mantenerlas, para que así la silicona pudiera secar completamente y estas no se desplazaran.

Y por último, uno de los mayores retos fue sin duda incorporar un cableado en la armadura, de forma que quedara incrustada y en armonía con la pieza. Nunca antes utilicé leds o diodos, con lo cual tuve que investigar y estudiar sobre electricidad y como hacer circuitos para ir acoplando las diferentes tiras de led, ya que en muchas piezas había empalmes de hasta 6 tiras de diodos, que se alimentaban de una misma fuente o pila. Practiqué realizando varios circuitos de prueba, en los cuales realicé empalmes y soldaduras, habituándome así a los utensilios y a la forma de darles usos para obtener buenos resultados aplicando el circuito a la pieza. Para que se unieran y conformaran una única pieza, el foam y el cableado con iluminación led, realicé unos huecos en las zonas de la armadura que quedaban ocultas, e introduje ahí la pila de 9V. Realizando unas perforaciones, pasé el cableado con cuidado y pegué en la zona deseada la tira de led deseada. Las soldaduras las reforcé cubriéndolas con cinta aislante, ya que es algo frágil y puede que se desuelde con algún pequeño tirón, y esto implica volver a soldar todo el circuito, comprobarlo y volverlo a incrustar en la pieza. Para disimular algunas zonas en las que era inevitable que el cableado fuese visto, le apliqué la misma pintura que utilicé para la base de la armadura, de forma generosa, y lo dejé secar un día entero, ya que si hubiera alguna zona que no estuviera seca, o con algo húmeda, podría ser peligroso.

5. Resultados.

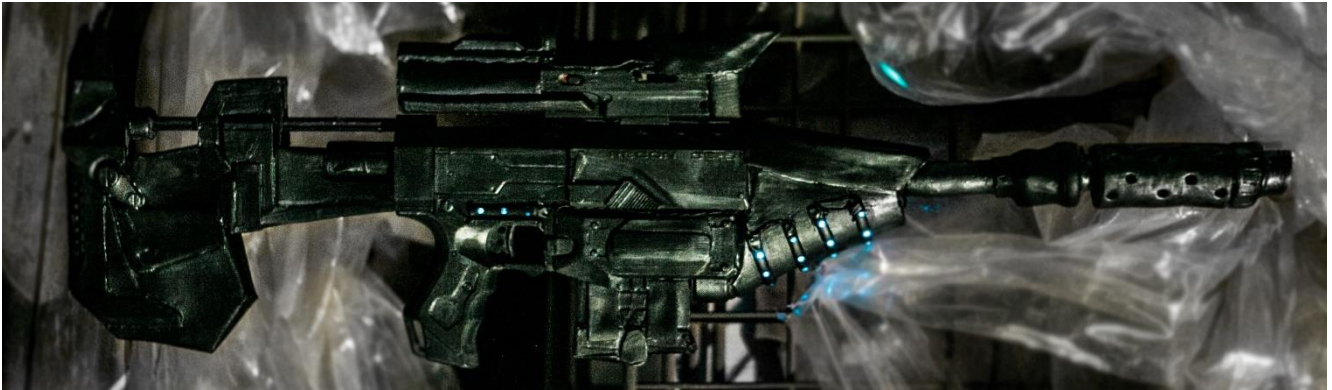
Adjunto una galería de imágenes de los diferentes props para cosplays que he realizado para este trabajo, ya que aunque utilicé la explicación del proceso tomando como referencia el cosplay de Nova, en todos puse mucho esfuerzo y dedicación. Estas caracterizaciones pueden ser vistas, junto a la galería completa de trajes y armas realizados para este proyecto en mi web personal, en la cual pongo, a disposición del público, mis trabajos, mis procesos y resultados. Y la posibilidad de obtenerlos poniéndose en contacto conmigo a través de mi página. Para ello, he diseñado en mi web, alainsdesign.com, un apartado de contacto, en donde encontramos un formulario habilitado para que me manden sus diferentes peticiones y así comentar los diferentes trabajos que se podrían realizar y, si se precisa, el presupuesto más detallado y definitivo para su posterior realización.



Fotomontaje mediante Photoshop, para crear ilusión de "copia". La "copia" es una de las habilidades de Nova dentro del juego Heroes of the Storm



Cosplay completo de Nova del juego Heroes of the Storm.



Prop para el cosplay de Nova, Rifle C-10 Starcraft Ghost, de la versión de Heroes of the Storm. Mide noventa y un centímetros de largo y veintitrés centímetros de ancho. Y está elaborado con plásticos y goma EVA, al que se le insertó un cableado y tiras de diodos (LED) de color azul. Esta pieza esta trabajada con pinturas acrílicas, aplicando previamente una preparación de gesso tintada con acrílico negro.



Caracterización del personaje de Heroes of the Storm, Nova, con el Rifle C-10 Starcraft Ghost.



Espada maestra y Escudo Hyliano del juego Twilight Princess. La espada mide ciento diecisiete centímetros de largo y tiene un filo de seis centímetros de ancho, una empuñadura de veintidós de ancho y treinta y dos de largo y esta trabajada con pinturas acrílicas y spray. El escudo tiene unas proporciones de cincuenta y cuatro centímetros de largo y cuarenta y tres de ancho, y del mismo modo que la espada, esta esta trabajada con pinturas acrílicas. Ambas piezas poseen una capa de barniz.



Cosplay del personaje Link de la exitosa saga de Nintendo The Legend of Zelda, donde podemos apreciar a parte de las armas, los distintos accesorios y el vestuario que complementan esta caracterización.



Armas pertenecientes al personaje Rikku de la famosa saga Final Fantasy, en concreto del Final Fantasy X-2. Están talladas en madera y trabajadas con pintura acrílica y una previa base de preparación. Posee unas dimensiones de cincuenta y nueve centímetros de largo con un filo que descendiente de nueve a un centímetro.



En esta fotografía podemos observar el cosplay completo de Rikku del juego Final Fantasy X-2, con todos los accesorios completos.



Mazo del traje "Insurgencia" del personaje Harley Quinn, del juego Injustice: Gods Among Us Ultimate Edition. Mide ciento veinticinco centímetros de largo y cuarenta y tres centímetros de ancho. La base del macho esta hecho en cartón, y recubierta con goma EVA trabajada y pinturas acrílicas y el mango está elaborado con una barra de madera recubierta con cinta de tela.

6. Conclusión.

Como conclusión del cosplay en general y el trabajo que todo ello conlleva, podría hacer una pequeña reflexión respecto al tema. La mayoría de veces estos trabajos están sobrevalorados según quién lo lleve puesto y no por el trabajo y la complejidad que ello supone. Muchas de las consideradas mejores cosplayers, simplemente son modelos contratadas para posar, en muchas ocasiones, con trajes para eventos de estrenos, expos, etc. Los que realmente son verdaderos cosplayers, a mi entender y según toda la información recopilada, son aquellos que disfrutan de lo que es la realización tanto de la parte artesanal, creación y acabado, así como de la puesta en escena de su personaje favorito. Por eso elegí como referentes a KamuiCosplay y Reika, ya que considero que son ahora de lo mejor que hay en el mundo del cosplay. Ambas empezaron desde lo más bajo, con materiales muy caseros y poco a poco fueron mejorando, superándose en los acabados, hasta encontrar su técnica y material idóneo con el cual se encontrasen cómodas para realizar sus obras de arte. Todo esto siempre acompañado de un buen maquillaje y tocado, otorgando más realismo al resultado definitivo, el cual queda inmortalizado con la ayuda de fotografía y video.

Al igual que ellas, intento encontrar mi propio estilo a la hora de dar un acabado a una pieza, o caracterizarme para un personaje masculino, por ejemplo. Durante el montaje de las armas expuestas anteriormente, tuve algunas dificultades a la hora del acabado, o de ergonomía, pero las acabé resolviendo de forma eficaz, avanzando y no perdiendo de vista mi objetivo principal, el disfrute en la creación y la realización de mis diferentes trabajos y la satisfacción de poder compartirlos con los demás apasionados de este mundo. El probar con distintos acabados me ha ayudado a escoger algunas de las técnicas y a desechar otras que no considero realmente efectivas a la hora de obtener un resultado a la altura de mis expectativas.

Mi meta es seguir mejorando e innovando dentro del mundo del cosplay, para sorprender al público y hacer disfrutar a los fans de esta práctica, tanto como disfruto yo viendo trabajos con un buen acabado. Con la creación de una web personal, pongo a disposición mi trabajo y la oportunidad de poder obtener una serie de accesorios y objetos de cosplay, además de estar abierta a pedidos personales. Y como dice siempre Reika: "Si hay amor no hay nada imposible, siempre hay que disfrutar cada trabajo. Porque todos, con esfuerzo y dedicación podemos hacer realidad nuestros sueños".

7. Bibliografía.

- ANIMEKON SHOW. About the Show.<<http://animekonexpo.com/features/>> [Consulta: 19 de noviembre de 2014]
- COMIC-CON INTERNATIONAL: SAN DIEGO. *About Comic-Con*.<<http://www.comic-con.org/about>> [Consulta: 5 de noviembre de 2014]
- CWM COSPLAY WORLD MASTERS<<http://cosplayworldmasters.com/>> [Consulta: 21 de octubre de 2014]
- DEIN LARP SHOP.<<https://www.dein-larp-shop.de/>> [Consulta: 19 de febrero de 2015]
- DORAN, B. *Foam Armorsmithing Vol: 1: Design, Templating, & Fabrication*. The Foamsmith Trilogy.<<http://www.wmarmory.com/?product=foam-armorsmithing-vol-1-design-templating-fabrication-by-bill-doran>>
- DORAN, B. *Foam Armorsmithing Vol: 1: Finishing & Painting*. The Foamsmith Trilogy.<<http://www.wmarmory.com/?product=foam-armorsmithing-vol-2-finishing-painting-by-bill-doran>>
- DREAMHACK VALENCIA.<<http://www.dreamhack.es/>> [Consulta: 11 de octubre de 2014]
- DRAGONCON. History.<<http://www.dragoncon.org/>> [Consulta: 9 de diciembre de 2014]
- ENDIRU WORLD COSPLAY.<<http://worldcosplay.net/member/3347>>[Consulta:20 de marzo de 2015]
- EUROPEAN COSPLAY GATHERING.<<http://www.european-cosplay-gathering.com/>> [Consulta: 10 de diciembre de 2014]
- ESCOSPLAY. Es Cosplay. <<http://escosplay.com/>> [Consulta: 15 de diciembre2014]
- FOLKENSTAL ARMORY. *Props and Replicas*.<<http://www.folkenstal.com/>> [Consulta: 13 de febrero de 2015]
- GAMESCOM.<<http://www.gamescom.de/gamescom/index-8.php>> [Consulta: 19de noviembre de 2014]
- IMPACT PROPS.<<http://www.impactcustoms.com/>> [Consulta: 24de enero de 2015]
- KAMUI COSPLAY.<<https://www.kamucosplay.com/props/>> [Consulta: 24 de enero de 2015]
- KAMUI COSPLAY. Costumes.<<https://www.kamucosplay.com/costumes/>> [Consulta: 2 de marzo de 2015]
- KAMUI COSPLAY. *Tutorial Books*.<<https://www.kamucosplay.com/tutorial-books/>> [Consulta: 10 de septiembre de 2014]

LEONCHIROCOSPLAYARTWORLDCOSPLAY.<<http://worldcosplay.net/member/LeonChiroCosplay>
Art> [Consulta: 9 de abril de 2015]

MORGAN, W. *Professional Paint Jobs: a complete guide to painting foam props and armor*. WM
Armory. <<http://punishedprops.com/shop/professional-paint-jobs/>>

PÁGINA OFICIAL DEL SALÓNDELMANGAYDELCOMICENBARCELONA.<<http://ficomic.com/inici.cfm>
> [Consulta: 10 de diciembre de 2014]

QUINDT,S.*TheBookofCosplayLights:GettingstartedwithLEDs*.<[http://www.kamuicosplay.com/pro
duct/the-book-of-cosplay-lights-printed/](http://www.kamuicosplay.com/product/the-book-of-cosplay-lights-printed/)>

QUINDT, S. *TheBookofArmorMaking: With Worbla and Wonderflex*.
<<http://www.kamuicosplay.com/product/the-book-of-cosplay-lights-printed/>>

REIKA2011 WORLD COSPLAY.<http://worldcosplay.net/member/reika_japan>[Consulta:11 de
marzo de 2015]

SALÓN DEL MANGA WINTER FREAK.<[http://www.salondelcomic.com/salones_comic/salon-del-
manga-winter-freak-murcia/](http://www.salondelcomic.com/salones_comic/salon-del-manga-winter-freak-murcia/)> [Consulta: 13 de enero de 2015]

SUMMERCON<<http://tjp-tenerife.com/summercon/>> [Consulta: 13 de enero de 2015]

THE PROP SHOP.<<http://www.thepropsshop.com/home.html> > [Consulta: 2 de febrero de 2015]

WELCOME TO E3 2016. *Electronic Entertainment Expo*.<<https://www.e3expo.com/> > [Consulta:
5 de noviembre de 2014]

WM ARMORY. *Reference Material*.<[http://www.wmarmory.com/?product_cat=reference-
material&paged=1](http://www.wmarmory.com/?product_cat=reference-material&paged=1)> [Consulta: 14 de septiembre de 2014]

WORLD COSPLAY SUMMIT OFFICIAL SITE.<<http://www.worldcosplaysummit.jp/en/>> [Consulta:
21 de octubre de 2014]

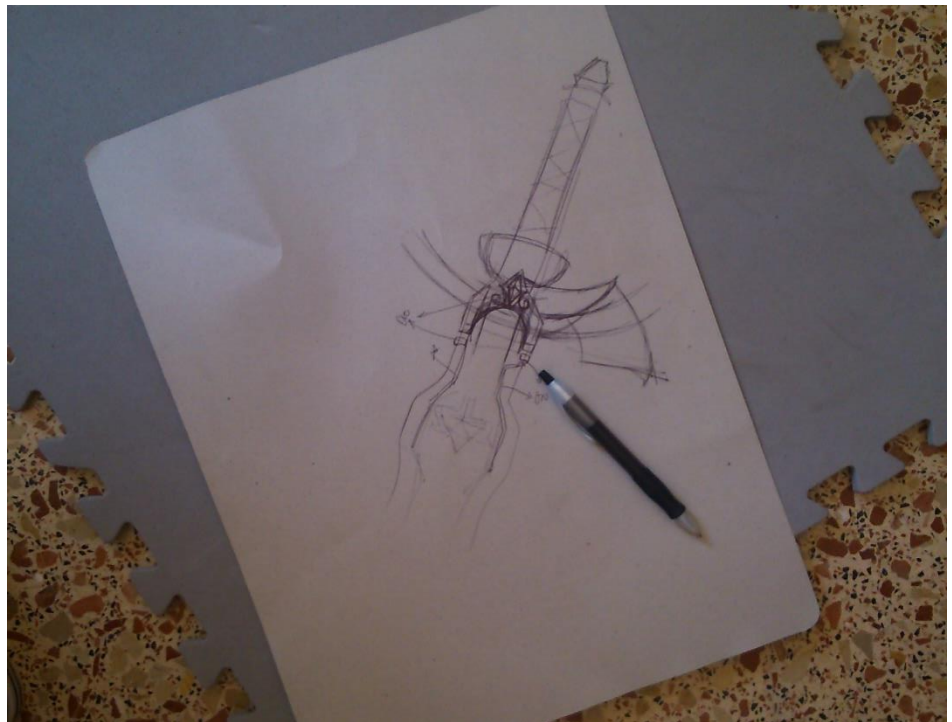
8. Anexo.

A continuación presento un anexo fotográfico en el que se pueden apreciar algunos de los procesos que he llevado a cabo para realizar este proyecto.



Aquí se puede observar cómo se aplica un tipo de acabado desgastado, partiendo de un color base y añadiendo oscuros y claro para crear mayor tridimensionalidad. Finalmente se le aplica con una brocha seca, algunos toques de metalizado simulando rozaduras y descorchados de pintura.





Boceto inicial aproximándome al tamaño real.



Filo realizado a partir de una tabla gruesa de madera.



Señalización de las marcas y dibujos que completan su forma.



Lijado de los cantos del filo y grabado mediante la técnica del pirograbado.



Ensamblaje de las distintas formas que conformarán la empuñadura, que en este caso son plásticos y goma EVA, junto a las siliconas para su fijación.



Adición de formas de goma EVA trabajada con calor, rellena con silicona común y unida a la base con forma de ala.



Espada con base de preparación acrílica (Gesso).



Espada Maestra con funda. La funda está realizada con varillas de madera en su interior que conforman una caja estrecha y recubierta con goma.

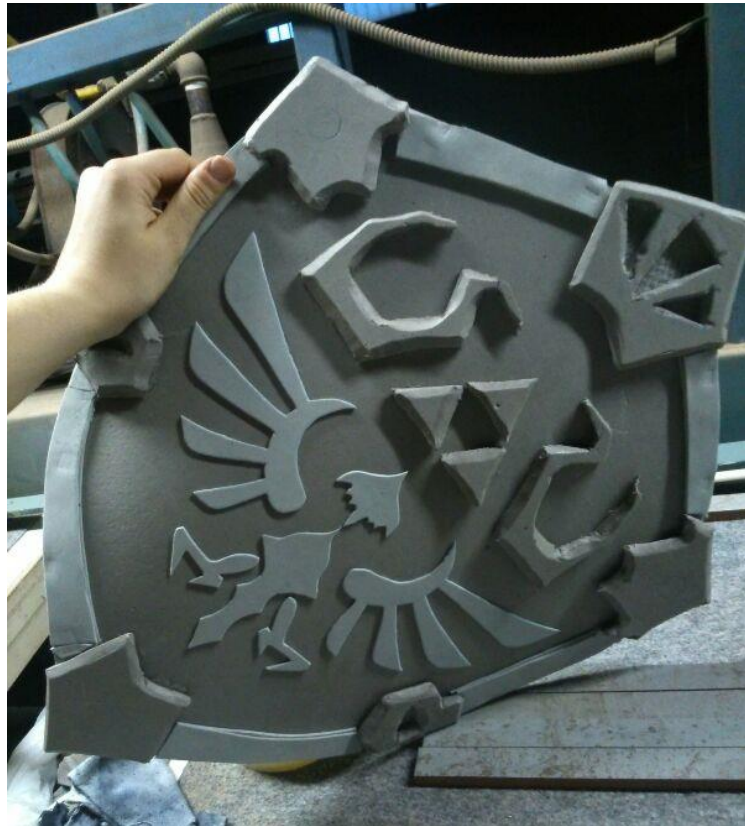




Base de goma EVA de unos cinco milímetros a la que ensamble piezas trabajadas también del mismo material.



Escudo con todos los elementos superpuestos añadidos.



Escudo curvado después de aplicarle calor con una pistola de calor y aplicando un poco de fuerza.



Brazalete con creado con superposición de láminas de un milímetro y medio de goma EVA para darle grosor, crear bordes y los dibujos superpuestas. También se le da forma aplicándole calor y apretando con la palma de la mano como se ve en la imagen.



Escudo y brazalete con unas 3 capas de preparación acrílica (gesso).



En esta imagen podemos observar el efecto de suciedad creado mediante la aplicación de betún de Judea, sobre el escudo ya pintado y antes de ser barnizado.



Resultado final del escudo, espada con su funda, y brazaletes barnizados. Como se puede apreciar, al brazaletes le aplique una pintura marrón de diferentes tonos, y con ayuda de una brocha seca, fui aplicando pintura en algunas zonas mientras estaba mordiente para simular vetas de madera.



Creación de la base del mazo y tapas de ambos extremos.



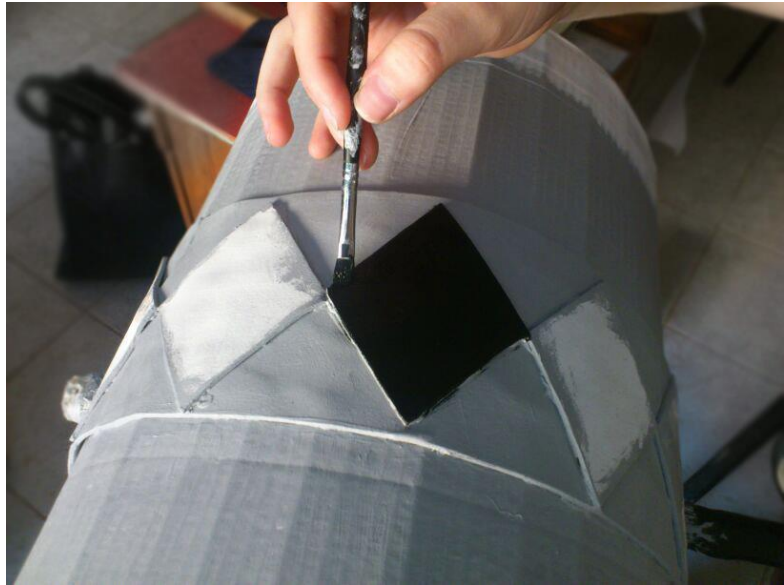
Aquí podemos observar el mazo construido. Lo rellené con papel de periódico para darle peso al arma y proteger su forma. Añadí unas piezas en goma EVA, superpuestas en el centro y en los extremos. Además, lo pegué con cola termofusible a una barra de madera alargada de aproximadamente un metro.



Comparación de la dimensión del mazo con un modelo humano.



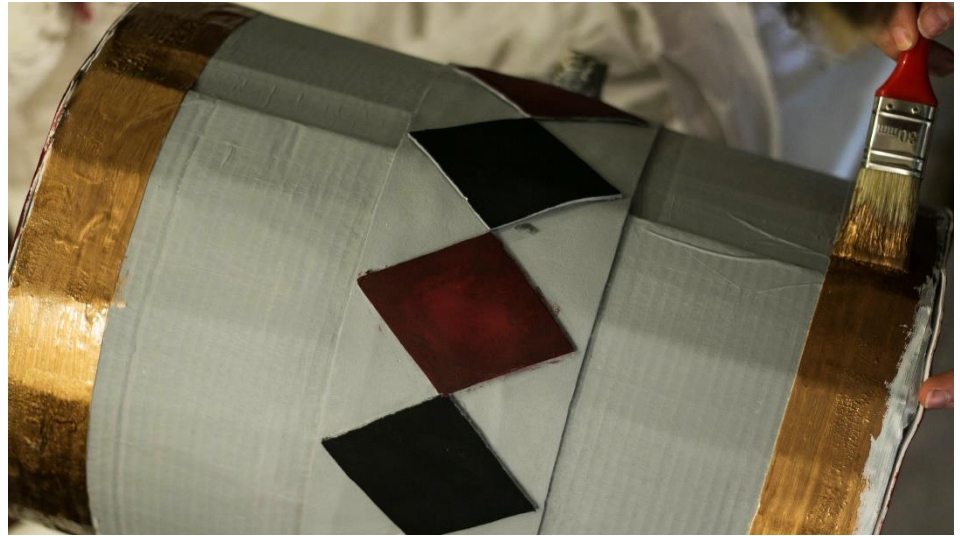
Mazo imprimado con una preparación acrílica en la que se aplica una prueba de color.



Mazo con color base pintado y aplicación de pintura acrílica negra.



Aplicación de color acrílico base rojo.



Aplicación de pintura dorada acrílica en los bordes.



Creación de efecto de luz en los rombos y círculos de los lados.



Detallé de resultado final. Aplicación de luces y sombras en la superficie completa del mazo.



Resultado final del acabado del mazo y recubrimiento del palo de madera con cintas de tela negra y roja, adheridas a él.



Boceto del Rifle C-10 Starcraft Ghost, de la versión de Heroes of the Storm, tomando como referencia el calco de la base del rifle de nerf.



Utilicé una pistola Nerf como base, ya que me permitía disparar munición y al ser un juguete, no había peligro ni incumplía ninguna norma de seguridad. Como se muestra en la imagen, pegué las piezas diseñadas en el boceto, previamente trabajada cada una de ellas mediante la aplicación de calor y el modelado de estas. Utilicé, además, un tubo de PVC, el cual me permitía alargar el cañón a mi gusto y sin perder eficiencia en el disparo.



Podemos observar que el fusil se puede separar en dos pos piezas, y esto es una ventaja a la hora de su transporte.



Para realizar los detalles de este silenciador utilicé un soldador de estaño, dibujando ralladuras y haciendo surcos. También se utilizó una fresadora para redondear los cantos.



En ambas fotos podemos apreciar en sistema de iluminación creado a partir de tira de led con recubrimiento que inserté en varias zonas del rifle. Posee además un que led que crea un punto a bastante distancia y realiza su función como puntero.



Creación de moldes del torso, y bocetado de sus piezas.



Moldes del torso extraídos.



Base en goma EVA del torso creado a partir de moldes, como se muestra en las imágenes anteriores, e incrustación de costillas laterales trabajadas anteriormente con calor y fresadas.



En estas cuatro imágenes, podemos observar cómo se transforma la pieza desde el comienzo. Esta pertenece a la armadura del cosplay de Nova, en concreto una pieza que se adhiere a la parte superior de la pierna.



Proceso de modelado mediante la aplicación de calor y ensambla sobre la pieza base. Pertenece a la armadura del cosplay de Nova. Esta pieza se encuentra situada en la cadera.



Molde del brazalete, extraído a partir de film transparente recubierto con cinta de carroceros, sobre el cual, esbocé una forma aproximada basándome en la imagen del personaje y finalmente copié sobre la plancha de goma EVA.



Creación de una de las piezas de la armadura del cosplay de Nova. Concretamente, se sitúa en el antebrazo. Aquí podemos observar el proceso de fresado de las piezas que la componen, su unión con la pieza base y por último observamos la pieza con aplicación de calor para el cierre del poro y con una capa de preparación acrílica con tonalidad grisácea.



Resultado final con iluminación led incrustada, de las diferentes piezas que conforman la armadura de Nova.



Resultado final del Cosplay de Nova.