SAT-2G.509-1-ESIR-LC-09

Tour de force: cosplay. Triumph of Emotions over Matter

Maria Momchilova

Tour de force: cosplay. Триумф на емоциите и материята

Мария Момчилова

Tour de force: cosplay: *As part of a larger manga communication research this paper discusses a specific way of fan identification which has two functions. The first is to change the individual beyond all recognition, the second - to reconstruct the virtual existence in reality.*

Key words: *Communication, culture, identity, anime, manga, cosplay, fandom.*

ВЪВЕДЕНИЕ

Глобалното търсене на Покемони и предстоящото провеждане на ежегодния Анивенчър фестивал в България (3-4 септември 2016) с официално регистрирани 269 косплей участници актуализират необходимостта от изследване на манга и аниме културата в разширяващата се реалност.

Джон Фиск дефинира мрежите, чрез които се осъществява комуникацията между членовете на комикс и пародийната субкултура като „сива културна икономика”. В алтернативна обществена среда тя съществува паралелно с официалната и при определени условия предоставя възможност за изява, респективно изграждане на имидж на индивиди без (официален) културен капитал (формално образование и социален статут). Основан през 1975 година в Япония, фен форумът Comike е част от „сивата” икономика, в която се развива манга и аниме културата. Създаден като канал за разпространение на аматьорска манга (dojinshi) и място за общуване на феновете с мангака и некомерсиалните издателски кръгове, форумът се трансформира в икономическа концепция на медийния бизнес, която може да се определи като „синергия на съдържанието” или „контент синергия”.

Основна причина за коренната промяна е процесът на конвергенция в медийната индустрия, т.е. появата на транснационалните медийни конгломерати, по чиято мрежова структура с множесто канали трябва непрекъснато да се „рециклира” съдържание, което не само да ангажира вниманието на потребителите, но и да ги удовлетворява емоционално.

Един от агентите в контент синергията е косплей. Косплей е част от комуникацията на аниме и манга общностите, чрез която се постига не само цялостна трансфигурация, но и реконструкция на емоциите и зрелищността в „безоблачната” реалност.

ИЗЛОЖЕНИЕ

1. Етимология и дефиниция на термина.Типологизация.

Като понятие kosupure или cosplay(ing) се появява за пръв път през 1984 година, когато Takahashi Noboyuki, японски дизайнер на електронни игри, представя практиката на преобличане / костюмиране на запалени почитатели на филмите Star Trek и Star Wars, наблюдавана от него при посещение на фен сбирка в САЩ. Описателният характер на понятието, липсата на строга дефиниция, улеснява употребата му в изследвания на сходни глобални фен практики като тези на манга, аниме и геймърските общности.

Нарастващата популярност на мейнстрийм манга и аниме, разширяването

на пазара на аматьорска манга, усъвършенстването на ИТ и появата на сканманга са сред основните фактори, които утвърждават Comike като алтернативна обществена среда, в която косплей не само изгражда имидж, но и осигурява възможност за натрупване на (културен) капитал.

Като част от по-обширно медийно изследване на визуалната комуникация косплей може да се дефинира като уникална форма на общуване, която използва изградени медийни ACG образи и има следните основни характеристики: емоционално и физическо „присвояване" на любимо съдържание, изработване на автентичен костюм, участие на фен форум и изиграване на сценка пред публика от фен общността, участие във фотосесии на фенове и посетители на форума. Общуването чрез косплей е социална трансгресия посредством пълна физическа трансформация, утвърждаваща категоричната принадлежност и устойчивост на емоционалната връзка на индивида с фен общността. Социализирането на косплейърите с костюма е процес, неограничаван от пространството и времето на фен форумите. Той протича и онлайн като съответният аватар се изявява в чат сесии, форуми, социални мрежи. Независимо дали костюмът е изработен за участие в конкурса на фен форума или не, той отразява сходство на характера и мирогледа, на емоционалните реакции, на стиловите предпочитания. Игровата идентичност на косплейърите до голяма степен отразява тяхната истинска същност пред членовете на фен общността.

Типологизацията на косплей е изградена върху четири критерия:

1. полово съответствие между участник и костюм:
   - редови (пример: момиче в костюм на Sailor Moon),
   - кросплейър (пример: момиче в костюм на Naruto),
   - джендърбенд-ър (пример: Naruto се трансформира в Sailor Moon)

2. външна обвивка:
   - mecha или механична обвивка (пример: роботи или изцяло бронирани герои),
   - био или биологична обвивка (пример: кожа на човек или козина/перушина и др. на животно)

3. наличие на антропоморфични белези:
   - gijinka (пример: Pokemon)

4. степен на присвояване:
   - криейтив кавър (под 100%-но съответствие с оригинала)
   - копи-пейст (почти 100%-но съответствие)

2. Кратко описание и анализ на явлението

В основата на косплей стои специфичен социален контекст, който определя дискретността му в невиртуалната реалност. С въвеждането на смарт устройствата и появата на приложения като Pokemon Go, обаче, вероятността косплей да стане част от масовата потребителска култура се увеличава. В този смисъл, всеки анализ на косплей практиките ще помогне в преосмисляне на връзката му със социално трансгресивните видове поведение.

Косплей е част от събитията, които се организират по време на най-големия форум на ACG (Animation, Comics and Games) индустрията, Анивенчър. Регистрираните в косплей участници се появяват на сцена облечени в изработени от самите тях костюми на герои от любими аниме, манга или компютърни игри.

В процеса на работа, който е относително дълъг – от три до шест месеца, те имат възможност да добият нови или да подобрят значително наличните си умения като участват в обсъждания в онлайн форуми на сайтове като HYPERLINK "http://www.cosplay.com" www.cosplay.com, гледат обучителни видео материали, т.н. тюториъли. Изработването на костюмите изисква не само въображение и прецизност, но и практическо мислене. Блгарските косплейъри, например често се изправят пред дилемата дали да си поръчат скъпо лепило онлайн или да намерят роден продукт с еднакъв химически състав.

Като част от косплей се включва и кросплей. Физическото „присвояване" на съдържанието, осъществявано чрез кросплей (героят е преоблечено момиче, и обратно) се свързва с традицията на Kabuki представленията, в които от 18 век до сега женските роли са били изпълнявани от мъже (kabuki onnagata).

За разлика от кросплей, който остава родово ограничен, косплей дава възможност за цялостна трансфигурация на феновете тъй като на сцената могат да се появят различни видове, представители на живата и нежива материя. Тук предизвикателствата са значителни, тъй като индивидуалното представяне е в рамките на пет минути и включва скеч с музика и (пантомимичен) разказ, а публиката оценява постигането на пълно съответствие между тяло / обвивка, жестове / движения, интонация/звуков фон, поведение / сетивно излъчване на косплейър и „присвоеното" съдържание. Иначе казано, комуникацията се счита за успешна ако комуникаторът (косплейърът) е успял да кодира и предаде съобщението си, а получателят (член на фен общността) е успял да получи и дешифрира информацията с минимална загуба на мощност. Визуалните маркери и артистичността на превъплъщението помагат и на слабо „просветените" зрители да декодират данни и да получат информация в отсъствие на наратива.

Участниците в косплей, подобно на героите от манга и аниме, функционират в множество панели / кадри. Те са дизайнери, шивачи, модели, актьори, зрители, сценични работници, а костюмите им са мрежа от асоциации, телепорт между реалности, код, тяло, което може да бъде напускано и заселвано повече от веднъж.

Връзката, която участниците осъществяват със зрителите, е динамична, тя предполага докосване, прегръдки, разговори, снимки. Динамичният й характер обаче предполага създаване и на отрицателни емоции, свързани с ограничителните за косплей фактори като раса, възраст и тегло. Физическото (не)съответствие понякога е повод за сексуално провокативни и / или подиграватели зрителски оценки.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Като свързващо звено между виртуалните трансмедийни екранни светове и живото материално тяло косплей е значим обект за изследване на комуникацията в появяващата се отвъд новите медии епоха, в която смарт устройствата са определящи за технологичната конвергенция и разрастването на полимедийната аудитория.

ЛИТЕРАТУРА

[1] De Mul, Jos. “The Game of Life:Narratives and Ludic Identity Formation in Computer Games”. - In: *Handbook of Computer Game Studies*. Joost Raessens & Jeffrey Goldstein (eds.). Cambridge, MA: MIT Press. 2005, pp. 251-266.

[2] Fiske, John. The Cultural Economy of Fandom. - In: L. Lewis (ed.). *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. London: Routledge, 1992, p. 30.

[3] Ho, Tze-Kuan Helen. *Gender Benders: The Kabukionnagate Heroines as Performers of Femininity. MA Thesis*. Hong Kong: University of Hong Kong. 1996.

[4] Kelts, Roland. *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Invaded the USA*. New York: Palgrave Macmillan, 2006.

За контакти:
Д-р Мария Момчилова
Департамент за езиково обучение
Софийски университет „Св. Климент Охридски”
e-mail: maria.momchilova@gmail.com