

Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis¹ de Mônica Rebecca Ferrari Nunes (Org.)

RESEÑA POR

Simone Luci Pereira y Maria Fernanda Andrade da Silva

Ropas para jugar, recordar y consumir: cosplay y cultura mediática



Las reflexiones sobre la juvenilización de la cultura (Morin, 1976) en las sociedades urbanas occidentales han abierto un importante campo de investigación en las últimas décadas que nos ayuda a comprender las prácticas e imaginarios de los grupos juveniles. En estas sociedades, los sentidos de ser joven adquieren formas específicas en cada tiempo-espacio, articulando modos de ser, estilos de vida y subjetividades en torno a lo que se conoce actualmente como culturas juveniles.

1 Escena *cosplay*: comunicación, consumo, memoria en las culturas juveniles.

Un importante aporte para esta agenda de investigaciones es el libro que organizó Monica Rebecca Nunes, “*Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis*”, resultado de una investigación coordinada por la autora que versó sobre este tema –financiada por el CNPq²– y que reunió, por casi tres años, a varios investigadores con diferentes niveles de formación académica, en torno de la siguiente cuestión: cómo los *cosplayers* de la región Sudeste de Brasil (área en la que se desarrolló el estudio etnográfico) habitan y consumen la memoria de las narrativas que los llevaron a elegir y desear personajes y cómo representan la escena *cosplay* que garantiza su propia memoria en las culturas juveniles. Monica Rebecca, que ya contaba con una trayectoria de reflexión en el campo de los estudios sobre la memoria y la cultura, articula en este libro las cuestiones ligadas al entretenimiento y a las culturas juveniles implicadas en el consumo de la memoria de las narrativas del *cosplay* representadas en sus vestimentas, decoraciones, maquillajes, peinados.

¿Pero qué significa *cosplay*, término que pocos conocen? En el libro organizado en seis partes, vamos comprendiendo que se refiere a una práctica comunicativa, cultural y de consumo en la que los participantes no solo se visten con indumentarias especiales de sus ídolos escogidos, sino que, sobre todo, actúan como tales personajes en las más variadas narrativas, jugando y confeccionando sus propias ropas (*cosplay* es una abreviatura de *costume playing*), actuando y creando identidades e identificaciones al dar vida a personajes de mangas, videogames, filmes de ficción científica, diseños animados (animes), historietas, etc.

En la primera parte del libro, titulada “*Cosplayers e poetas*”³, tenemos el artículo de Monica Rebecca Nunes (que inicia la coletânea) y presenta de manera poética y con un espíritu “*flâneur*” los aspectos fundamentales de la etnografía – como metodología adoptada en la investigación realizada – articulando una discusión sobre culturas juveniles, semiótica de la cultura, memoria y culturas de consumo. Recuenta además la historia del término *cosplay* (“ropa de jugar”) y su práctica en la cultura *pop* japonesa hasta sus manifestaciones en la moda y en el estilo urbano en la cultura global, analizando las narrativas que interrelacionan memoria y consumo. También se muestra la dimensión sonora de las manifestaciones públicas como un elemento central, en donde el paisaje sonoro es realmente parte del escenario.

También se presenta en esta primera parte, el artículo de Marco Antonio Bin que explora los contrastes entre la poesía marginal de los jóvenes participantes en los *saraus*⁵ de las periferias paulistas y los encuentros *cosplays* enigmáticos y coloridos, con sus representaciones e identificaciones de diferentes círculos sociales. En ambos, la representación del performance se muestra como un soporte semántico de muchos significados, definidos por héroes y enredos de la memoria que los impulsan hacia nuevos deseos, motivaciones, experiencias colectivas, a partir de un creciente acceso a los bienes de consumo y a una comunión de afectos.

2 Consejo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico.

3 *Cosplayers y poetas*.

4 Término que procede del francés y significa “callejero”.

5 Evento cultural o musical realizado generalmente en casas particulares donde las personas se reúnen para expresarse o manifestarse artísticamente. Puede incluir la danza, la música, la poesía, la lectura de libros, la pintura, el teatro, etc.

La segunda parte, titulada “Percepção, cognição e pertencimento⁶”, contiene el artículo de Ana Guimarães Jorge, que entiende la práctica *cosplay* en su dimensión cognitiva y de autopercepción del sujeto, al construir un otro de ficción; y el texto de Gabriel Soares, que relaciona pertenencias y sociabilidades presentes en la práctica del *cosplay* como juego. Los dos autores resaltan que, actualmente, el carácter efímero y provisional de los procesos de identificación social y personal son indicadores de la crisis de modelos fijos, aislados y estables de la identidad; en este contexto, el *cosplay* establece arreglos sociales de identidades móviles, siendo un lugar de pertenencia, de creación de sentimientos, intensidades y vínculos. Nuevas formas de estar juntos pueden articularse cuando se juega o se finge que se es un personaje o un “superhéroe”.

La tercera parte del libro aborda un aspecto más específico del fenómeno observado: la cuestión de la moda y del estilo urbano. Tatiana Amendola Sanches debate sobre los modos de vestir no sólo como elementos de distinción social y cultural cada vez más fuertes, sino también como elementos poderosos de construcción de sentido, agencia, experiencia, subjetividad e identidad en el mundo actual, entendiendo el *cosplay* como la posibilidad de nuevos saltos de expresión y de “estar en el mundo”. También en esta parte del libro, Mishiko Okano nos habla sobre las Lolitas, en un artículo sobre la representación de la estética *kawaii*:

aunque la Lolita japonesa sea un producto híbrido de las culturas de los dos hemisferios, existe poca relación entre ella y la figura femenina de la obra literaria occidental, una vez que adopta la cualidad de ser *kawaii*, lo cual alude, en general, a lo bonito, tierno, infantil, alegre y puro, lo que hace que ella exponga poco su piel a diferencia del personaje de la novela de Nabokov (Okano, 2015, p.195).

Lolita, como subcultura, surgió en Japón en la década de 1980 y se hizo conocida en las décadas posteriores hasta tornarse una de las figuras más representativas de la cultura *j-pop*⁷. Pero Lolita también es conocida como una *fashion* (moda), que existe desde la década de 1970, cuando surgieron las primeras marcas y etiquetas que hacían referencia a ella. La pasión occidental por los elementos de la subcultura Lolita japonesa hizo que el gobierno japonés los adoptase como estrategia de promoción del país, trayendo como consecuencia que Lolita articule el *cosplay*, la *fashion*, un estilo de vida y un ícono publicitario.

La sonoridad es el tema de la cuarta parte del libro, que explora los sonidos de la escena *cosplay*. Luiz Fukushiro y Heloísa Valente analizan la ópera *Madame Butterfly*, de Puccini, y su estreno en invierno de 1904 en La Scala de Milán, como representante inicial de una onda de asunción de la cultura japonesa y oriental que comenzaba a expandirse de forma visible por Europa. Objetos decorativos, xilografías y estampas comenzaron a circular por el Viejo Continente y Estados Unidos, y *marchands*⁸ y coleccionistas aumentaron su valor en el mercado y especularon. Matices y colores, que se expresan musicalmente en la sonoridad por efecto del timbre y de texturas harmónicas nuevas. Esa tradición culta apenas parece oponerse al paisaje sonoro de la escena *cosplay*,

6 Percepción, cognición y pertenencia.

7 Pop japonés.

8 Comerciantes de obras de arte.

tan ruidoso como los animes y mangas con sus onomatopeyas, una vez que todos estos sonidos representan un otro, fantástico y romantizado. También en esta parte del libro, el artículo de Vera Pasqualin analiza cómo los elementos sonoros de la escena *cosplay* estimulan el consumo material y simbólico, así como el papel de la memoria y de la imaginación en las experiencias de esa práctica, provocando impactos en el aparato sensorial del consumidor en la dinámica que se da entre tradición y tecnología frenética. Las mangas, con sus onomatopeyas, los sonidos de los performances *cosplay*, la escucha de las radios *web*, los vocaloides⁹ presentados dentro de las técnicas holográficas, son abordados. Las contribuciones teóricas, sumadas al estudio de campo, demuestran cómo elementos sonoros y diversos ruidos se mezclan en la mente de quienes frecuentan estos espacios, sin que eso se asuma como cacofonía o confusión: el fondo sonoro del paisaje urbano circundante, solos de guitarra y percusiones de bandas de *animekê*¹⁰ en la localidad, bandas sonoras de otros animes escuchadas en sus *smartphones*.

La quinta parte del libro trata de los *videogames* y del coleccionismo, enfatizando la cuestión del recuerdo y del olvido en contextos de una celeridad temporal propia del universo juvenil. Davy Basto de Sá aborda la construcción de *videogames* basados en mitología y la repercusión de estas narrativas en la práctica *cosplay*. Algunos *videogames* usan elementos o signos de culturas arcaicas y los adaptan a la cultura contemporánea: las narrativas de carácter mitológico son transferidas a la actualidad. Al familiarizarse y crear afectividad con ese juego, una nueva narrativa se produce en el propio cuerpo de los jóvenes, ampliándose la memoria del mito en la cultura. Wagner Alexandre da Silva nos muestra lo próxima que está la práctica del *cosplay* de la práctica coleccionista al observar el uso hecho por los *cosplayers* de los objetos pertenecientes a las historias de los mangas y animes como medios de aproximación al universo ficcional de esas narrativas, especialmente cuando se les integra en una colección. Es perceptible que la transición que se da del *cosplayer* al coleccionista ocurre de forma gradual y progresiva, en la medida en que cada una de las etapas se va alcanzando y completando.

La última parte, titulada “*Flânerie*”, presenta una galería de fotos, registros en imágenes de las experiencias vividas y narradas en las etnografías. La ilustración general del libro estuvo a cargo de Ana María Guimarães Jorge, que posee un trazo y una composición inspiradores y sugestivos para el tema en pantalla.

Si es posible afirmar que vivimos un auge del pasado, de las ondas *retro* e *vintage*¹¹ que dan lugar a una cierta “cultura de la memoria” (Huysen, 2000), es también necesario recordar que la memoria conforma sentidos que escapan y van más allá de las formulaciones simplistas que usualmente apenas ven aquello que es del orden de la repetición, de la simulación del pasado con intereses meramente mercadológicos o como indicio de un agotamiento de las posibilidades del presente o del futuro.

Los contextos globales parecen instigarnos a una reflexión sobre las culturas juveniles en que se presentan no sólo las formas de resistencias subculturales de enfrentamiento a la cultura hegemónica (importantes y necesarias), sino también aquellas que articulan conflictivamente en sus prácticas e imaginarios elementos de las performatividades e

9 Aplicativo de software de síntesis de voz, capaz de cantar.

10 Karaoke con temas de animes.

11 Objetos u accesorios que sin poderse catalogar como antigüedades tienen cierta edad y se considera que su valor ha aumentado con el paso del tiempo.

estetizaciones en las cuales consumo, entretenimiento y prácticas comunicativas hacen moverse algunos sentidos hegemónicos y pueden revelar inauditas maneras de ser y vivir.

En estos “cuerpos *mídias-multiplataformas*¹²” de los jóvenes *cosplayers*, los excesos de sentido escapan a las lógicas simplistas que insisten en ver en ellos solo repetición y alienación, expresando prácticas comunicativas, culturales y de consumo que restituyen pasados distantes o recientes y resaltan los sentidos y articulaciones de temporalidades en la actualidad. En esta relación de los sujetos con los objetos de consumo (Appadurai, 1986), muchas temporalidades se articulan, dando a conocer posibilidades de una mediación entre lo material e inmaterial, lo real e imaginario, lo local y global, el pasado, el presente y el futuro y sus sentidos en las culturas juveniles.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APPADURAI, A. (Org.). **The social life of things: Commodities in Cultural Perspective**. Cambridge: Cambridge University Press, 1986.

HUYSEN, A. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia**. Rio de Janeiro: Ed. Aeroplano, 2000.

MORIN, E. **Cultura de massas no século XX – Neurose**. Vol. 1. Rio de Janeiro: Forense, 1976.

NUNES, M. R. F. (Org.). **Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis**. Porto Alegre: Sulina, 2015. 344p.

OKANO, M. A representação da estética Kawaii contemporânea: Lolitas. In: NUNES, M. R. F. (Org.). **Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis**. Porto Alegre: Sulina, 2015. p.195-218.

Palabras clave: memoria, consumo, culturas juveniles.

FECHA DE RECEPCIÓN: 02/04/2016

FECHA DE ACEPTACIÓN: 19/05/2016

Simone Luci Pereira

Profesora e Investigadora del Programa de Posgrado en Comunicación de la UNIP (Universidade Paulista), Brasil. Profesora e investigadora colaboradora del Programa de Posgrado en Comunicación de la Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM/SP), Brasil.

E-mail: simonelp@uol.com.br

Maria Fernanda Andrade da Silva

Becaria Prosup-Capes. Maestrante en el Programa de Posgrado en Comunicación y Cultura Mediática de la UNIP (Universidade Paulista), Brasil.

E-mail: mfernandacps@gmail.com

12 Que se pueden expresar a través de diferentes medios.