

CENA COSPLAY

**Comunicação, consumo,
memória nas culturas juvenis**



Diretor-Presidente

José Roberto Whitaker Penteadó

Vice-Presidente Acadêmico

Alexandre Gracioso

**Pró-Reitor de Pesquisa
e Pós-Graduação Stricto Sensu**

Marcos Amatucci



COORDENADORAS DA COLEÇÃO:

Coordenação

Rose de Melo Rocha

Tânia Hoff

Conselho Editorial

Adilson Citelli – USP

Cristina Ponte – Universidade Nova de Lisboa

Eneus Trindade – USP

Everardo Rocha – PUC-Rio

Germán Muñoz – Universidade Distrital Francisco José de Caldas

Goiamérico Felício dos Santos – UFG

Guilherme Orosco Gómez – Universidade de Guadalajara

Josimey Costa da Silva – UFRN

Ludmila Brandão – UFMT

Maria Aparecida Baccega – ESPM

Maria Eduarda da Mota Rocha – UFPE

Mirna Feitoza – UFAM

Nilda Jacks – UFRGS

Roberta Sassatelli – Universidade de Milão

Ricardo Ferreira Freitas – UERJ

Ricardo Zagallo – ESPM

Rogério Covaleski – UFPE

Thomas Tufte – Universidade de Roskilde

Veneza Mayora Ronsini – UFSM



CENA COSPLAY

Comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis

Organizadora:
Mônica Rebecca Ferrari Nunes



Editora Sulina

© Os autores, 2015

Capa: *Humberto Nunes*

Projeto gráfico: *Daniel Ferreira da Silva*

Ilustrações: *Ana Maria Guimarães Jorge*

Revisão gráfica: *Miriam Gress*

Revisão: *Matheus Gazzola Tussi*

Editor: *Luis Antônio Paim Gomes*

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (c i p)
Bibliotecária Responsável: Denise Mari de Andrade Souza CRB 10/960

C395

Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis / organizado por Mônica Rebecca Ferrari Nunes. --
Porto Alegre: Sulina, 2015.
344 p.

ISBN: 978-85-205-0729-2

1. Meios de comunicação social. 2. Identidade Social.
3. Jovens - Usos e Costumes. 4. Jovens - Cultura Japonesa.
4. Cosplay. 5. Identidade Juvenil. 6. Cultura Juvenil - Memória.
7. Cultura Juvenil - Consumo. I. Nunes, Mônica Rebecca Ferrari.

CDD: 070.1
302.2
390
CDU: 008
159.9
316.77

Todos os direitos desta edição reservados à
Editora Meridional Ltda.

Av. Osvaldo Aranha, 440 cj. 101
Cep: 90035-190 Porto Alegre-RS
Tel: (051) 3311-4082
www.editorasulina.com.br
e-mail: sulina@editorasulina.com.br

{Maio/2015}

IMPRESSO NO BRASIL/PRINTED IN BRAZIL

Para os cosplayers Akira e Ana Regina
... e a todos os que, na cena cosplay, contaram
um pouco de suas histórias.

Sumário

APRESENTAÇÃO, 11

AGRADECIMENTOS, 15

PREFÁCIO, 17

PARTE 1. COSPLAYERS E POETAS

Cena cosplay: breves narrativas de consumo
e memória pelas capitais do Sudeste brasileiro, 23
MÔNICA REBECCA FERRARI NUNES

Espaço urbano, performance e memória:
a poética do corpo na poesia marginal e na cena cosplay, 77
MARCO ANTONIO BIN

PARTE 2. PERCEPÇÃO, COGNIÇÃO E PERTENCIMENTO

Intersubjetividade, aumento de memória e imitação:
para um estatuto cognitivo da prática juvenil, 117
ANA MARIA GUIMARÃES JORGE

Cosplay: um lugar para pertencer, 161
GABRIEL THEODORO SOARES

PARTE 3. MODA E ESTILO URBANO

A representação da estética *kawaii* contemporânea: Lolitas, 195
MICHIKO OKANO

Consumindo cosplay para além da cena cosplay, 219
TATIANA AMENDOLA SANCHES

PARTE 4. MATÉRIAS SONORAS

A fantasia, o fantástico e o fantasiado: o som do outro na cena cosplay, 249
LUIZ FUKUSHIRO E HELÓISA DE ARAÚJO DUARTE VALENTE

As paisagens sonoras consumidas na cena cosplay, 267
VERA DA CUNHA PASQUALIN

PARTE 5. GAMES E COLECIONISMO

Conexões: consumo de games mitológicos e prática cosplay, 303
DAVI NARAYA BASTO DE SÁ

Cosplay e colecionismo: de uma prática a outra, 319
WAGNER ALEXANDRE SILVA

PARTE 6. FLÂNERIE

SOBRE OS AUTORES, 339

SOBRE A COSPLAY METROPOLITE



AVA
GUI

14

APRESENTAÇÃO

MÔNICA REBECCA FERRARI NUNES

Este trabalho é resultado da produção do grupo de investigadores da Linha de Pesquisa em Comunicação, Consumo e Memória, vinculada ao Grupo de Pesquisa Comunicação, Consumo e Entretenimento (PPGCOM-ESPM/CNPq). Inicialmente nos unimos em torno de um projeto interessado em discutir a prática cosplay como prática comunicativa, cultural e de consumo. A ideia ganhou força, e, ao final do primeiro ano de nossos encontros, em dezembro de 2012, fomos contemplados com a Chamada Ciências Humanas, Sociais e Sociais Aplicadas, do CNPq¹, para desenvolver a pesquisa Comunicação, Consumo e Memória: Cosplay e Culturas Juvenis, sob minha coordenação, e que agora recebe o formato de livro.

O grupo reúne pesquisadores em diferentes estágios de suas vidas acadêmicas: mestrandos, mestres, doutorandos, doutores e pós-doutores, o que proporcionou riqueza e pluralidade ao projeto, pois, ainda que ele se articule em torno de um problema principal – verificar como os cosplayers da região Sudeste do Brasil habitam e consomem as memórias das narrativas que geraram o desejo pelo cosplay que representam, e como a cena cosplay garante sua própria memória nas culturas juvenis –, cada participante desenvolveu subprojetos articulados à proposta geral, com problemas e objetivos diversos. Portanto, o resultado obtido não é um livro simétrico, mas que procura dar conta do que cada pesquisador se propôs a realizar, configurando um diálogo entre interesses particulares e coletivos sobre o tema.

No caso dos mestrandos ou dos jovens mestres, a problematização e seus objetivos estavam relacionados às suas dissertações, que

¹ Chamada MCTI/CNPq/MEC/CAPES n°. 18/2012 – Ciências Humanas, Sociais e Sociais Aplicadas.

tinham a ver com a temática do cosplay ou da cultura pop, por sua vez, perquiridos por metodologias variadas, a exemplo da *flânerie* experimentada na pesquisa de campo, desenvolvida por alguns, e da pesquisa bibliográfica e documental, por outros. Há, contudo, pesquisadores mais experientes que contribuíram para a proposta geral com saberes advindos de suas atuações nos campos da História da Arte, Música, Ciências Cognitivas, Ciências Sociais e Educação, em consonância com o campo da Comunicação e do Consumo. Como um trabalho de equipe, são referidos, ao longo do livro, relatórios e imagens fotográficas produzidos no campo e compartilhados em nossas reuniões; também é procedimento comum sugerir ao leitor cruzar capítulos em sua leitura.

Entre 2012, 2013 e o início de 2014, foram mais de 100 depoimentos colhidos em vídeo, gravações e registros impressos coletados em eventos de animês nas cidades de São Paulo, Belo Horizonte, Rio de Janeiro e Vitória.

O livro se divide em seis partes. *Cosplayers e Poetas* convida o leitor a conhecer a cena cosplay em eventos do Sudeste brasileiro. No capítulo que escrevo, apresento a historiografia do cosplay e as narrativas que conectam modos de lembrar aos modos de consumir.

Marco Antonio Bin coteja esta cena com outra prática juvenil, os saraus das periferias da cidade de São Paulo, atentando às espacialidades urbanas, à importância da performance para a memória e às formas de representação ali implicadas.

Percepção, Cognição e Pertencimento tem ainda o objetivo de compreender o cosplay de modo amplo. Ana Maria Guimarães Jorge confere à prática cosplay estatuto cognitivo voltado ao entendimento dos modos de percepção-ação do indivíduo-cosplayer e à autopercepção, quando o cosplayer vive um outro ficcional, e relata o papel da memória do ponto de vista cognitivo. Já Gabriel Theodoro Soares entende o cosplay como jogo, forma de dar sentido à vida, e desvela as relações entre jogo, pertencimento e empatia.

A partir da terceira parte, *Moda e Estilo Urbano*, fenômenos mais específicos são observados. Embora saibamos que Lolita não é

cosplay, compreendemos sua permanência na cena e, por isso, a moda urbana ou estilo de vida Lolita é analisado por Michiko Okano, salientando a ascensão do consumo de cultura pop no Japão e no Brasil, articulando a análise estética do *kawaii* contemporâneo à econômica e à política. Tatiana Amendola Sanches discorre sobre a criação e o consumo de moda inspirada em narrativas midiáticas, demonstra que a prática cosplay se espalha para o mundo da moda e que, na cena, o *homo consumans* e o *homo ludens* se unem.

Matérias Sonoras dá voz aos sons da cena cosplay. Luiz Fukushi-ro e Heloísa Valente perscrutam os sons do Japão aos festivais de animês, aproximam o japonismo ao cosplay como “a busca no outro daquilo que não se é” e trazem a experiência da escuta musical da cultura pop japonesa como o J-pop, analisando também trilhas de games e de *animesongs*. Vera da Cunha Pasqualin se atém ao consumo dos elementos sonoros, ao papel da memória e da imaginação para analisar os sons onomatopaicos dos mangás, as performances presenciais de cosplayers, a participação das rádios *web* nos eventos e a performance das vocaloides, personagens holográficas formadas por um banco de voz e frequentemente escolhidas como cosplay.

Games e Coleccionismo responde como a memória da cena cosplay pode durar em meio ao código imperioso da velocidade que comanda os fluxos das práticas culturais juvenis. Davi de Sá apresenta o lastro mitológico em videogames que geram personagens inúmeras vezes consumidos/selecionados para o cosplay. Assíduos nos eventos de animês, os objetos da cultura pop ligados a enredos e personagens midiáticos, à venda, são observados por Wagner Alexandre Silva como objetos colecionáveis que aproximam cosplayers a seus personagens de afeto. O consumo de games míticos e de objetos colecionáveis pode funcionar como memória da cena cosplay que dura em outros textos culturais e em outras temporalidades.

A última parte, *Flânerie*, faz circular uma coleção de imagens produzidas pelos autores nos encontros pesquisados. Destacamos exemplos singulares que mostram a pluralidade geracional, de personagens e étnica da cena.

O livro conta com ilustrações inspiradas em imagens fotográficas e depoimentos de cosplayers colhidos durante as pesquisas de campo, elaboradas artisticamente por Ana Maria Guimarães Jorge. Vale ainda dizer que, embora as palavras cosplay e cosplayer sejam de origem estrangeira, optei por grafá-las sem itálico, com o desejo de salientar o crescimento e o alcance que esta prática vem adquirindo no país. A prática e a cena cosplay são complexas e heterogêneas. Este trabalho apenas propõe uma cartografia, que, de saída, sabemos incompleta.