

**Cosplay, Steampunk e Medievalismo:
memória e consumo nas
teatralidades juvenis**



Presidente
Dalton Pastore

Vice-Presidente Acadêmico
Alexandre Gracioso

**Pró-Reitor de Pesquisa e
Pós-Graduação Stricto Sensu**
Cristina Helena Pinto de Mello



COLEÇÃO
COMUNICAÇÃO E CONSUMO

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
Inês Vitorino Sampaio – UFC
Josimey Costa da Silva – UFRN
Ludmila Brandão – UFMT
Marcio de Vasconcellos Serelle – PUC-MG
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

Realização:



Rua Dr. Alvaro Alvim, 123 – 4º andar – bloco C – Vila Mariana – SP – Cep 04018-010
Telefone 55 11 5085-4638
Link espm: www.espm.br – Link ppgcom: www.espm.br/ppgcom<<http://www.espm.br/ppgcom>>



Cosplay, Steampunk e Medievalismo: memória e consumo nas teatralidades juvenis

**Organizadora:
Mônica Rebecca Ferrari Nunes**

PPGCOM
STRICTO SENSU
COMUNICAÇÃO E PRÁTICAS DE CONSUMO

ESPM



Editora Sulina

© Autores, 2017

Capa: Humberto Nunes

Projeto gráfico e editoração: Niura Fernanda Souza

Revisão: Simone Ceré

Revisão gráfica: Miriam Gress

Editor: Luis Antônio Paim Gomes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Bibliotecária Responsável: Denise Mari de Andrade Souza – CRB 10/960

C835

Cosplay, steampunk e medievalismo: memória e consumo nas teatralidades juvenis / organizado por Mônica Rebecca Ferrari Nunes. -- Porto Alegre: Sulina, 2017
415 p.

ISBN: 978-85-205-0785-8

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. Steampunk – Cultura Juvenil. 8. Artes Cênicas. I. Nunes, Mônica Rebecca Ferrari.

CDD: 302.2

CDU: 316.77

Todos os direitos desta edição são reservados para:
EDITORA MERIDIONAL LTDA.

Editora Meridional Ltda.
Av. Osvaldo Aranha, 440 cj. 101 – Bom Fim
Cep: 90035-190 – Porto Alegre/RS
Fone: (0xx51) 3311.4082
www.editorasulina.com.br
e-mail: sulina@editorasulina.com.br

Julho/2017

Agradecimentos

Agradeço ao CNPq pelo auxílio financeiro que tornou possível a realização desta pesquisa e ao apoio institucional da ESPM, representado, durante o período em que a investigação foi gestada, pelo então Pró-Reitor de Pesquisa, Prof. Dr. Marcos Amatucci. Sou muito grata ao CAEPM, Centro de Altos Estudos da ESPM, dirigido, à época, pelo Prof. Dr. Ricardo Zagallo Camargo, pelos estímulos acadêmicos e fomentos recebidos. Às Profas. Dras. Rose de Melo Rocha e Tânia Hoff, meus sinceros agradecimentos por viabilizarem a publicação na Coleção Comunicação e Consumo. Sou igualmente reconhecida aos professores do PPGCOM-ESPM e ao corpo discente, que contribuíram com observações pertinentes e fundamentais. De modo particular, ressalto a valorosa coordenação do Escritório de Projetos e Apoio à Pesquisa da ESPM, EPAP, a cargo de Mari M. Nishimura, por seu suporte constante para além do cumprimento burocrático necessário ao florescimento de um projeto de pesquisa. Agradeço também a toda a equipe da secretaria do PPGCOM-ESPM. E ainda que não possa nomear todos os envolvidos, neste percurso, devo destacar as colaborações generosas de Luis Mauro Sá Martino e de Dora Carvalho por compartilharem seus interesses pela temática tratada aqui e participarem com seus textos neste volume. Nas parcerias que a vida oferece, a presença intelectual e afetuosa de Marco Antônio Bin foi imprescindível para o acontecimento deste estudo. Não poderia terminar sem dizer de minha alegria e gratidão aos integrantes do *Mnemon* que realizaram o livro: Carol, Cynthia, Davi, Filipe, Gabriel, Gilson, Lilia, Lucas, Marco, Pedro, Sami e Wagner. Extremamente honrada e agradecida pelo prefácio especial escrito por Óscar Aguilera Ruiz. Finalmente, e sempre, sou grata ao amor de minha família. A todas e todos, muito obrigada!

Sumário

Apresentação9

Prefácio 15

Parte 1 – Teatralidade e maravilhamento

Cosplay, steampunk, revivalismo e medievalismo
nas culturas da memória e do consumo 21
Mônica Rebecca Ferrari Nunes

De Carpentier a Tolkien: entre o maravilhoso
barroco e o maravilhoso encantado 61
Marco Antônio Bin

Parte 2 – Mimese, imagens e memórias

A memória na cena cosplay: o surgimento
da individualidade por meio da mimese 97
Gabriel Theodoro Soares

Entre poses, jeitos e trejeitos: da cena cosplay
a outras teatralidades juvenis 121
Caroline Paschoal Sotilo

Parte 3 – Práticas alimentares e moda

Memórias vitorianas consumidas por steamers ingleses:
prato cheio para um piquenique 145
Cynthia Luderer

Piqueniques, convescotes e banquetes: a alimentação nas
cenas culturais medievalista, revivalista e retrofuturista 187
Lucas de Vasconcelos Teixeira

Desfilando formas & comunicando moda: uma reflexão
sobre consumo e memória em teatralidades juvenis 215
Filipe de Oliveira Costa

Parte 4 – Literatura, cinema e colecionismo

Máquina do tempo retrofuturista: o consumo de literatura steampunk..... 243

Dora Carvalho

Vestidos pomposos, máquinas a vapor e casas
medievais na estética híbrida de Hayao Miyazaki 263

Lilia Horta

O colecionismo como recurso de aproximação na cena steampunk..... 287

Wagner Alexandre Silva

Parte 5 – Gótico, jogo e combate

As invenções do medievalismo: ensaio sobre uma genealogia do gótico 309

Luis Mauro Sá Martino

Memórias fantásticas, presentes lúdicos e futuros possíveis:
estudo sobre a representação do tempo no cenário Tormenta RPG 327

Pedro Ernesto Gandine Tancini

Comunicação, consumo, memórias em cenas juvenis:
os trajetos de medievalistas 351

Davi Naraya Basto de Sá

Medievalismo no Parque Ibirapuera: uma cena juvenil paulistana 369

Sami Argentino Nappo

Parte 6 – Flânerie

Nem sempre estar a esmo dá no mesmo 391

Gilson Dias Pedroza

À guisa de Posfácio..... 407

Mônica Rebecca Ferrari Nunes

Sobre os autores 413

Apresentação

Mônica Rebecca Ferrari Nunes

Este trabalho se soma a uma série de escritos que trazem à comunidade acadêmica, desde 2012, especialmente ao campo da Comunicação, problematizações e resultados de pesquisas sobre cenas da cultura pop que, desde então, têm se expandido no Brasil, a exemplo da cena cosplay. Inicialmente, coordenei um projeto junto ao CNPq e ao PPGCOM-ESPM, intitulado *Comunicação, consumo e memória: cosplay e culturas juvenis*¹ (2012-2014), cujos resultados coligidos em livro², em publicações de capítulos e artigos disponíveis em periódicos diversos já atestaram a complexidade da cena.

No desenrolar daquela investigação, durante os eventos de anime ou festivais de cultura pop, como são chamados, pude ter contato com outros coletivos jovens que tal como os cosplayers representavam diferentes regimes de temporalidades e espacialidades por meio de fantasias e adereços recriados, igualmente inspirados em narrativas midiáticas. Porém, ainda que vestidos como personagens, recusavam-se a denominar seus trajés como cosplays. Faziam “visual steampunk” e se nomeavam steamers; duelavam com armas de espuma vestidos com longos tabardos, portando escudos, trompetes e tambores parecendo medievalistas; fantasiavam-se como

¹ Chamada MCTI/CNPq/MEC/CAPES nº 18/2012 – Ciências Humanas, Sociais e Sociais Aplicadas.

² Nunes, Mônica R. F. (Org.) *Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis*. Porto Alegre: Sulina, 2015.

animais antropomórficos dizendo-se furrries³. O desfile de cores, texturas, formas, personagens saídos da Idade Média ou do século XIX chamava a atenção para as semelhanças e dessemelhanças com os cosplayers, levando-me a submeter novo projeto de pesquisa ao CNPq para ser desenvolvido pela maior parte da equipe que compõe o *Mnemon*, Grupo de Pesquisa em Memória, Comunicação e Consumo, que lidero junto ao PPGCOM-ESPM (Diretórios de Grupos de Pesquisa do CNPq).

Com a aprovação e o financiamento do projeto, nasceu em 2014 a pesquisa *Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis*⁴ (2014-2016) pensada à guisa de um desdobramento da primeira investigação e que agora ganha o formato de livro. Tornou-se então possível dar continuidade à tarefa de problematizar, além da cena cosplay, já conhecida, a constituição das *outras teatralidades* emergentes das cenas medievalista, revivalista⁵ e steampunk, e as relações que se estabelecem entre elas no que se refere às interfaces comunicação-consumo-memória, comparando-as com a cena cosplay. Quais características podem ser igualladas? Quais são diferentes? Como estão acionados os nexos entre consumo midiático/material e a memória cultural? Quais dimensões da memória são acionadas? Quais seus operadores? Assim, em torno destas questões, agrupam-se subprojetos conectados com a totalidade da proposta, porém com problemas e objetivos específicos em diálogo com os interesses particulares de cada um dos membros da equipe, que ganharam a forma de capítulos⁶.

³ Previu-se inicialmente a pesquisa com os furrries, entretanto a investigação com este grupo ficou restrita ao que foi produzido em artigo de minha autoria, Memória, consumo e memes de afeto nas cenas cosplay e furry. *Contracampo*, Niterói, vol. 35, n. 1, p. 142-162, abr./jul. 2016.

⁴ Chamada MCTI/CNPq/MEC/CAPES nº 22/ 2014 – Ciências Humanas, Sociais e Sociais Aplicadas.

⁵ A cena revivalista não constava do escopo do projeto aprovado pelo CNPq, foi reconhecida como objeto empírico relevante durante o desenrolar da pesquisa.

⁶ Os capítulos redigidos por mestrandos e jovens mestres relacionam as observações das

Concebido para investigar a constituição, lógicas e estratégias da memória e de seu par, o esquecimento, em cenas, práticas e textos culturais midiáticos e/ou lúdicos articulados ao eixo teórico comunicação-consumo-emoções, o *Mnemon* responde também pela consecução deste livro. A heterogeneidade do grupo, formado por mestrandos, doutorandos, mestres e doutores, proporcionou fluxo constante de experiências trocadas, resultando na integração entre níveis diversos de investigação científica, contribuindo para um olhar plural acionado por variados repertórios conceituais sobre o fenômeno das teatralidades, à luz de multimetodologias: da *flânerie* vivida nas saídas a campo às pesquisas documentais e bibliográficas. Muitos foram os encontros em que se compartilharam relatos e imagens captadas no decorrer dos eventos, longas discussões teóricas e embates ao redor de operadores conceituais fundantes como os de semiosfera, de teatralidade e sua vinculação com a memória e o consumo, além dos intervalos regados a saborosos pedaços de bolo.

O que o leitor tem em mãos traduz a parceria afetiva e intelectual tecida durante dois anos: os textos dialogam, referem-se, exibem imagens fotográficas produzidas por diversos participantes do grupo, sugerem leituras cruzadas, e, muitas vezes, são mencionados “os pesquisadores do *Mnemon*”, “a pesquisa do *Mnemon*”, no sentido de enfatizar o trabalho coletivo. Procurou-se dar conta dos objetivos delimitados valendo-se, além da bibliografia mobilizada, das incursões a 13 encontros: eventos de anime, feiras e banquetes medievais, convenções steampunks, piqueniques, chás e encontros revivalistas nas cidades de São Paulo, Santo André, Rio de Janeiro, Belo Horizonte e Lincoln, UK⁷, entre 2015 e meados de 2016. Vale

cenas e teatralidades perquiridas a temas ou a objetos empíricos de suas dissertações ou projetos acadêmicos futuros.

⁷ Estas cidades e também a cidade de Vitória, ES, excetuando Santo André e Lincoln, foram os contextos observados na primeira investigação, uma vez que o objetivo geral do trabalho era um mapeamento da cena cosplay na região sudeste do Brasil, o que inicialmente se

dizer que cada um dos eventos obedece a uma dinâmica própria podendo durar uma tarde ou quinze dias.

O livro divide-se em seis seções. *Teatralidade e maravilhamento* dá início ao primeiro bloco de capítulos. Aquele que escrevo, *Cosplay, steampunk, revivalismo e medievalismo nas culturas da memória e do consumo*, compreende o consumo como categoria de análise para operações afetuais da memória e esmiúça o conceito de teatralidade. Explora-se também a dimensão do maravilhoso nas cenas. Marco Bin, em *De Carpentier a Tolkien: entre o maravilhoso barroco e o maravilhoso encantado*, desvenda as dimensões do inusitado do barroco latino-americano comparando-o ao maravilhoso das cenas jovens.

Mimese, imagens e memórias refere-se aos eventos de animes e o valor atribuído à imagem na cena cosplay. A mimese revela a invenção na produção dos indumentos e o possível encantamento pelo mundo. É sobre o que discorre Gabriel Soares com *A memória na cena cosplay: o surgimento da individualidade por meio da mimese*. Qual o impacto da fotografia nesta cena? Como os jovens lidam com as memórias geradas por estas imagens? Tais questionamentos atravessam *Entre poses, jeitos e trejeitos: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis*, capítulo desenvolvido por Caroline Sotilo.

Práticas alimentares e moda apresenta os vitorianos ou revivalistas e enfatiza aspectos da alimentação e da moda como operadores da memória. Cynthia Luderer, em *Memórias vitorianas consumidas por steamers ingleses: prato cheio para um piquenique*, analisa

esperava repetir com o trabalho atual. Infelizmente a pequena quantidade e a dispersão de eventos na região capixaba, segundo depoentes da primeira pesquisa consultados por e-mail entre 2015 e 2016, não justificariam economicamente o deslocamento dos pesquisadores, locados na cidade de São Paulo, para lá. Em compensação, se não foi possível estarmos em Vitória, a pesquisadora Cynthia Luderer, também integrante do *Mnemon*, morando em Londres durante 2015, esteve em Lincoln e ali realizou trabalho de campo que serviu de empiria para o capítulo que desenvolveu sobre a alimentação na cena steampunk. No Brasil, o maior festival steampunk ocorre em Paranapiacaba, localidade administrada pelo município de Santo André, no estado de São Paulo.

o renomado evento steampunk, The Asylum, em Lincoln, UK, indicando aspectos históricos da alimentação vitoriana e como tais memórias se encontram nos festivais atuais. Lucas Teixeira examina o papel da alimentação enfatizando os encontros de São Paulo do coletivo Pic-Nic Vitoriano e a convenção steampunk, SteamCon, em Paranapiacaba, SP, assim como averigua o consumo de experiências em um banquete medieval ao escrever sobre *Piqueniques, convescotes e banquetes: a alimentação nas cenas culturais medievalista, revivalista e retrofuturista*. Filipe Costa, tendo em vista as práticas revivalistas, volta-se para a cidade-mídia, à memória e ao consumo nestas teatralidades em *Desfilando formas e comunicando moda: uma reflexão sobre consumo e memória em teatralidades juvenis*.

Literatura, cinema e colecionismo sublinha a participação dos textos culturais midiáticos nas teatralidades. Dora Carvalho redige *Máquina do tempo retrofuturista: o consumo de literatura steampunk* em que expõe as origens do gênero e seus desdobramentos na literatura internacional e também brasileira ajudando a compreender a importância da literatura *steam* nestas cenas. Lilia Horta, com *Vestidos pomposos, máquinas a vapor e casas medievais na estética híbrida de Hayao Miyazaki*, ressalta a produção do diretor de animação japonês, que faz uso dos traços steampunk e medievalista em seus animes, demonstrando o diálogo entre as cenas jovens e narrativas midiáticas de consumo. Wagner Silva evidencia o fã-colecionador ao observar a força mnésica e sígnica dos objetos colecionáveis consumidos desvelando *O colecionismo como recurso de aproximação na cena steampunk*.

Gótico, jogo e combate trata da invenção do medievalismo e suas repercussões nas teatralidades juvenis. Luis Mauro Sá Martino, em *As invenções do medievalismo: ensaio sobre uma genealogia do gótico*, mostra como certa imaginação da Idade Média vivida na época vitoriana teria iniciado o medievalismo que se expande desde então inclusive para produtos midiáticos e para as cenas estudadas. Com a escritura de *Memórias fantásticas, presentes lúdicos e futuros*

possíveis: estudo sobre a representação do tempo no cenário Tormenta RPG, Pedro Tancini atesta a presença dos imaginários medievais em um jogo de Role Playing Game. Os RPGs são também interpretados em forma teatral, é o que perscruta o capítulo de Davi de Sá, *Comunicação, consumo, memórias em cenas juvenis: os trajetos de medievalistas*, ao acompanhar a criação de personagens interpretadas no grupo medievalista Graal RJ. Ainda nesta seção, o texto de Sami Nappo, *Medievalismo no Parque Ibirapuera: uma cena juvenil paulistana*, narra o crescimento dos grupos e escolas de combatentes na região sudeste focalizando o grupo medievalista Daikaner.

A sexta parte nomeada por *Flânerie* oferece uma narrativa visual composta por Gilson Pedroza, *Nem sempre estar a esmo dá no mesmo*, descortinando algumas das centenas de imagens coletadas em campo pelos pesquisadores, o que ressalta a dimensão coletiva do trabalho levado a cabo pelo *Mnemon*. Importa esclarecer que a *flânerie* como metodologia para as entrevistas⁸ foi já utilizada com a primeira investigação e se vale da postura do etnógrafo urbano como um *flâneur* a capturar, em meio ao fluxo de jovens, mercadorias e narrativas, vestígios e fragmentos de textos que muito podem significar. É o que se quer entregar ao leitor com trechos de relatos de cosplayers, steamers, revivalistas e medievalistas.

Finalmente, em *À guisa de posfácio*, procuro comparar as cenas e avaliar semelhanças e diferenças. Se foi possível escutar estes jovens em meio à vertigem e ao turbilhão dos eventos e reconhecer alguma regularidade em torno de seus depoimentos foi porque estão marcados por um gesto de captura provisório, momentaneamente um saber transcrito.

⁸ McLaren, Peter. *Multiculturalismo revolucionário*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

Prefácio

Sobre máscaras, corpos e imagens¹

Prof. Dr. Óscar Aguilera Ruiz – Universidad de Chile

[...] se me aparece como un ser que se encierra y se preserva: máscara el rostro, máscara la sonrisa.

Foi em 1950 quando se publicou pela primeira vez o livro *O Labirinto da Solidão*, do destacado ensaísta mexicano Octavio Paz. No texto se encontra sua reflexão “Máscaras Mexicanas”, de onde tomamos a epígrafe que encabeça esta apresentação. Paz sustenta em “Máscaras” que o que organiza a vida social no México, sua condição de possibilidade, é que os indivíduos usam permanentemente máscaras para ocultar a identidade. E a partir desse dinâmico jogo de simulações (o que aparenta ser alguém que não é, e que finge conhecer a seu interlocutor) se organizam rituais, simbolizações e *hexis* que, tal como trama hermenêutica, não apenas interpretamos, como (re)codificamos cotidianamente.

Este texto me veio à mente quando conheci o trabalho que realiza Mônica Rebecca Ferrari Nunes, e que tive o prazer de ouvir e ver em 2013 no marco de nosso grupo de trabalho sobre “Juventudes, Cidades e Poderes”, na RAM, Reunión de Antropología del

¹ Tradução do espanhol de Marco Antônio Bin.

Mercosur, ocorrida em Córdoba, Argentina. Nessa ocasião foram as dinâmicas cosplay de jovens paulistas que se me apresentaram como um conjunto de máscaras que (eu) deveria decodificar como antropólogo e sobre as quais emitir um juízo a respeito do que de fato significavam. Vã ilusão, a antropológica e a minha, de acreditar que podemos dizer algo sobre “o fundo” das coisas, que corresponde à vida cultural de grupos e de pessoas.

Ilusão porque em primeiro lugar nosso próprio etnocentrismo nos obriga a pensar que as coisas, a cotidianidade cosplay, por exemplo, têm algo mais ou significam algo mais do que a própria encenação de imagens que reelaboram a vida social (das pessoas e das coisas). E ilusão também porque seguimos suspeitando que a identidade é algo que está “no fundo” e, portanto, é tarefa disciplinar visibilizá-la, como se fosse uma operação neutra, e não mediada por saberes, poderes e tecnologias próprias.

Assim, o primeiro abandono forçado ao ingressar à leitura e compreensão de cosplayers, steampunks e medievalistas é abandonar a identidade e deixar de supor que no fundo existe algo. Esta ideia absolutamente essencializada da identidade, presente em certa medida no ensaio de Octavio Paz e na própria tradição antropológica da qual ainda somos herdeiros, é a que precisamente se dilui no livro que aqui tenho a honra de apresentar.

Onde se lê identidade, melhor entender imagens. Imagens poéticas, se desejarem, mas também imagens visuais. Textos como imagens e estruturas antropológicas como imagens que não desaparecem com o passar do tempo, senão que coexistem com outras (imagens) mais atuais, mais autorais e mais actanciais, se me permitem o jogo de palavras.

O que fazem esses corpos juvenis é tornarem-se imagens que recuperam a tradição e inventam novas simbolizações, encenam e movimentam teatralidades contemporâneas que nos falam metaforicamente do social que nos constitui, e que, por meio dessas prá-

ticas, performativas em qualquer caso, não apenas interpretam o mundo como também o transformam.

Cosplay, Steampunk e Medievalismo: memória e consumo nas teatralidades juvenis, mediante um conjunto de postais visuais, nos maravilha com seus percursos por cenas juvenis, onde o passado é presente, onde os papéis sociais são teatro e onde as máscaras, sim as máscaras, são o rosto. Um prazer esta leitura que agora vocês iniciam.

Santiago do Chile, maio de 2017.