

Sobre viagens, cosplayers e paixões

Cláudia Pereira

Na medida do razoável conforto que a classe econômica me permite, ajeito-me na poltrona, coloco os já indispensáveis óculos para perto e leio, na capa: *Cena Cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis*. O Prefácio, sempre simpático, de Simone Pereira de Sá, me informa, com alegria, que iniciarei a leitura de um trabalho que “leva a cultura pop a sério”, e, mais, “dedicado a objetos não canônicos” (p. 18). Nenhuma surpresa, considerando que trata-se de pesquisa madura, empreendida, coordenada e organizada, naquele volume, por Mônica Rebecca Ferrari Nunes.

A primeira frase do primeiro capítulo, assinado pela organizadora, faz-me sorrir: “O céu de Sampa, pontilhado por antenas e por telhados de tracejos sutis, fica à direita. E sempre, ao fundo e ao longe, o trajeto silencioso de um avião que logo deve pousar no aeroporto de Congonhas” (p. 23). Penso na coincidência da situação e no quanto se assemelham nossas vidas de pesquisadoras, mulheres, mães, apaixonadas pelo mesmo tema: as culturas juvenis. Em nossas viagens, além das saudades dos filhos, levamos bagagem leve, pois não sabemos o quanto seremos exigidas a caminhar; precisamos estar preparadas para todas as situações, considerando que os ambientes podem ser muito diferentes entre si, ainda que, por vezes, frequentados pelas mesmas pessoas. Refiro-me, mais do que à viagem entre cidades, países e lugares, àquela entre o lugar que ocupamos – o de pesquisadoras, mulheres e mães – e o locus de nossa pesquisa, habitado por eles, os jovens; ainda que, dependendo do caso (o meu, por exemplo), não presencialmente, mas em suas representações midiáticas. E lembro da energia da fala e do brilho dos olhos (verdes?) da autora do texto quando aborda seu assunto

**Cena Cosplay:
comunicação,
consumo, memória
nas culturas juvenis**

Mônica Rebecca
Ferrari Nunes (Org.).

Porto Alegre:
Sulina, 2015, 344 p.



mais caro, o Cosplay – e já vislumbro seus reflexos nas entrelinhas muito bem escritas que se anunciam pelas próximas 10 horas de voo que me esperam.

Enquanto Nunes “viaja” da pesquisa documental de seu escritório para o campo dos festivais de cultura pop, saio do Rio de Janeiro em direção a Portugal diretamente para a KISMIF Conference 2015 – *Crossing borders of underground music scenes*. Anseio, então, por ouvir conferencistas como Andy Bennet, Paul Hodgkinson e Dick Hebdidge, que vêm pensando, há alguns anos, as culturas juvenis – góticas e punks, respectivamente – e suas possíveis teorizações a respeito de questões importantes, como identidade, resistência, significação, cultura material, entre outras ainda mais controversas, como sua categorização como “subcultura”, “cena” ou “tribo”, conforme os estudos de Hodgkinson e Hesmondhalgh. Afinal, punks, góticos, cosplayers são subculturas, cenas ou tribos? A questão não é bem resolvida, embora superada, a exemplo dos diversos artigos publicados por alguns dos “herdeiros”

(e também críticos) dos Estudos Culturais britânicos do CCCS (*Centre for Contemporary Cultural Studies*), da Universidade de Birmingham, na Inglaterra. No KISMIF, porém, confirmo que a categoria “subcultura” é bastante usada, por nenhuma outra ser tão melhor para substituí-la – apesar do tema central do evento ser “*underground music scenes*”. Em outras palavras, sendo subcultura, cena ou tribo, o que importa é a complexidade dos objetos de pesquisa que emergem quando retiramos as camadas de areia teórica que os encobrem. E é isso o que fez Nunes, ao mergulhar fundo na cena Cosplay, em eventos em São Paulo, Vitória, Belo Horizonte e Rio de Janeiro, a fim de revelar “o modo como os cosplayers habitam e consomem as memórias dos filmes, games e outros textos culturais que tenham gerado o desejo pelo cosplay, e de que forma a cena garante sua própria memória e permanência nas culturas juvenis” (p. 25).

A coletânea está dividida em seis partes. A Parte 1, “Cosplayers e poetas”, reúne capítulos de Mônica Rebecca Ferrari Nunes e de Marco Antonio Bin; a Parte 2, “Percepção, cognição e pertencimento”, é assinada por textos de Ana Maria Guimarães Jorge e Gabriel Theodoro Soares; a Parte 3, “Moda e estilo urbano”, traz artigos de Michiko Okano e de Tatiana Amendola Sanches; a Parte 4, “Matérias sonoras”, tem um capítulo assinado em coautoria por Luiz Fukushiro e Helóisa de Araújo Duarte Valente, e outro por Vera da Cunha Pasqualin; a Parte 5, “Games e colecionismo”, apresenta trabalhos de Davi Naraya Basto de Sá e de Wagner Alexandre Silva; e, por fim, a Parte 6, “Flânerie”, surpreende o leitor com deliciosas fotografias registradas durante o trabalho de campo dos pesquisadores.

Entre os inúmeros méritos do livro, o que salta aos olhos é a costura bem acabada entre as seis partes, fazendo o leitor ficar na dúvida se o texto é mesmo uma coletânea ou uma obra completa. Nela, aprende-se bastante sobre a história da cultura pop japonesa, começando pelos animês e mangás, atravessando hibridizações com as culturas pop estadunidense,

européia e brasileira, até chegar no cosplay (ou *costume play*, no original) e nos *otakus*. Discute-se sobre semiosfera – “espaço, de caráter abstrato, preenchido pelos signos da cultura e dentro do qual os processos comunicacionais se realizam” (p. 24) –, o que leva à compreensão da escolha da *flânerie* – “flanar na cena, sem grupo determinado para entrevistar, sem duração precisa, ao sabor do encontro” (p. 28) – como prática metodológica para o trabalho de campo. A questão da memória, central na obra de Nunes, é abordada do ponto de vista dos cosplayers – através de seu aspecto cognitivo, mas também pelas lentes do consumo e das representações subjetivadas de referências performatizadas de filmes, games, personagens – (re)conciliando-os com a brincadeira de vestir fantasias. A resignificação dos símbolos e o estilo para os grupos juvenis, tão explorada por autores já citados, como Hebdidge, definindo espaços de identidade e pertencimento, tal qual na subcultura punk, por ele estudada, surge na coletânea sob um outro olhar, o da cena cosplay, imbricando consumo, moda, cultura material, colecionismo e sociabilidade em espaços de disputa, luta política, negociação de sentidos e, de um modo mais amplo, resistência. O *DIY* (*Do it yourself*), também explorado pelos autores pós-subculturalistas britânicos, também ecoa na costura e nos fabricos artesanais dos artefatos da cena cosplay – espadas, máscaras, perucas, indumentárias em geral. O estilo musical J-pop, trilhas de games, animesongs, vocaloides e sons onomatopaicos inspiram reflexões sobre consumo e construção de alteridades entre esses jovens.

Enfim, o livro é uma viagem em classe executiva com destino à experimentação de novos saberes sobre as culturas juvenis. É para reclinar a poltrona e se aventurar.

Cláudia Pereira é doutora em Antropologia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e Docente adjunta do Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio (PUC-Rio).