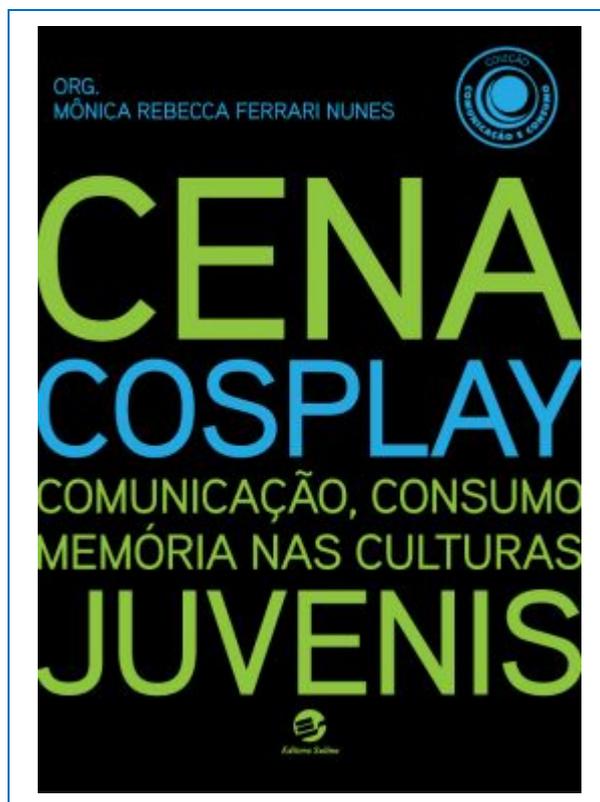


Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis

Resenha da obra:

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



Autora da resenha

Rosana da Silva Cuba

Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em
Educação da Universidade Federal de Santa Catarina.
Brasil
rosana.cuba32@gmail.com

Para citar esta resenha:

CUBA, Rosana da Silva. Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis. *Revista Tempo e Argumento*, Florianópolis, v. 8, n. 18, p. 457 - 462. maio/abr. 2016.

DOI: 10.5965/2175180308172016457

<http://dx.doi.org/10.5965/2175180308172016457>

Resenha:

Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis

Rosana da Silva Cuba

O último Estado da Arte sobre a temática da(s) juventude(s) na produção da pós-graduação brasileira, nas áreas de Educação, Ciências Sociais e Serviço Social foi publicado em 2009 e coordenado por Marília Sposito. Na época, a autora celebra o aumento das pesquisas sobre as juventudes, mas ressalta a necessidade de abarcar os jovens em suas múltiplas inserções: para além dos seus itinerários formativos escolares é possível empreender investigações numa perspectiva mais transversal e compreender como se dão as sociabilidades juvenis na rua, em suas intersecções e atuações em grupos religiosos e família, enfim, abarcar os diversos aspectos que compõem a vida cotidiana juvenil. Neste sentido, o livro organizado por Mônica Rebecca Ferrari Nunes, intitulado “Cena Cosplay: comunicação, consumo, memórias nas culturas juvenis” contribui para enriquecer o mosaico das pesquisas sobre jovens ao conjugar, em diferentes espaços e tempos, as categorias empíricas para uma compreensão dos jovens e a sua inserção no espaço urbano nas grandes cidades do sudeste do Brasil.

Mônica Rebecca Ferrari Nunes é docente e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo, da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), na cidade de São Paulo. Sua área de atuação envolve as áreas de comunicação, nas interfaces de produção midiática, cultura do consumo, processos de memória e cenas da cultura contemporânea.

O livro, segundo a autora, é uma proposta de cartografia, ainda que incompleta, sobre a prática *cosplay* entendida na tríade prática comunicativa, cultura e consumo. O livro é resultado de trabalho desenvolvido em grupo de estudos (Grupo de Pesquisa, Comunicação, Consumo e Entretenimento) da ESPM e vinculado ao CNPQ, e é organizado em seis partes: *Cosplayers* e poetas; Percepção, cognição e pertencimento; Moda e estilo urbano; Matérias sonoras; *Games* e colecionismo; *Flânerie*. Os textos que compõem a obra são de pesquisadores vinculados ao Grupo de Pesquisa e situados em diversos percursos acadêmicos, desde mestrados a pós-doutores, imbuídos de um olhar comum: entender as relações dos jovens do Sudeste do Brasil com o *cosplay*, suas escolhas pelas representações, a relação com o consumo e a memória que se deseja construir.

Resenha:

Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis

Rosana da Silva Cuba

A primeira parte é composta por dois trabalhos, de autoria da organizadora – Mônica Rebecca Ferrari Nunes – e de Marco Antônio Bin. Os dois textos versam sobre a compreensão da cena *cosplay* e da poesia marginal como formas de resistência ao cotidiano, materializadas em performances, sejam elas constituídas pelo prazer de encenar e pela captura dos ídolos para se fazerem ver e ouvir – caso dos *cosplayers* – ou pela ruptura com as mídias tradicionais e busca de uma visibilidade coletiva – caso dos poetas marginais. Os dois textos denotam para a necessidade de uma compreensão do *cosplay* juvenil como uma manifestação processual e cultural híbrida, entrelaçando formas de sociabilidades e constituição de identidades e fugindo de um olhar maniqueísta, segundo o qual os jovens *cosplayers* seriam meros consumidores e/ou reprodutores de ídolos midiáticos.

A segunda parte apresenta dois trabalhos que buscam se debruçar sobre as escolhas dos jovens que desejam e optam por serem *cosplayers* e a consciência que têm de si mesmos e de seus corpos. Ana Maria Guimarães Jorge e Gabriel Theodoro Soares assinalam o quanto o *cosplay* deve ser como interpretado não só como prática social, mas também como manifestação social, na medida em que o processo de constituição das identidades na contemporaneidade é marcado pela liquidez (Bauman, 2004). Assim o *cosplay* é uma possibilidade de constituir grupos para compartilhar vivências e, ainda, escolher representar um personagem que corresponda a determinados valores e significados com os quais há afinidade. Os dois textos constataam a relação entre o *cosplay* e a busca por um sentido à vida, numa espécie de jogo que propicia um tipo de fuga à vida cotidiana e promove o encontro consigo mesmo e com os seus pares. Essa fuga, contudo, não seria simplesmente fugir à ordem social vivida, mas a construção de outro espaço-tempo com uma ordem própria e condições de pertencimento.

A terceira parte compõe-se de dois textos que tratam sobre moda e sobre como o estilo *cosplay* influencia e se expande para outros campos. O texto de Tatiana Amendola Sanches aponta vários exemplos de apropriação, por parte de grandes marcas, de estratégias similares aos *cosplayers*, com modelos vestidos de determinados personagens. Michiko Okano, por sua vez, apresenta as características da “Lolita”, prática que é definida pelos participantes muito mais como um estilo de vida do que

Resenha:

Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis

Rosana da Silva Cuba

como uma subcultura ou *cosplayers*, seja no Japão ou no Brasil. São analisadas as particularidades e o que há de comum em Lolitas nos dois países e salienta-se que há processos ambíguos que conjugam espetacularização, contestação e a procura de lugar e identificação em uma sociedade que se mostra hostil. As autoras destacam a articulação de consumo e ludicidade que parece constituir-se numa resistência ao mundo adulto e moderno desencantado.

A quarta parte, intitulada Matérias sonoras traz as contribuições de Luiz Fukushiro e Heloísa de Araújo Duarte Valente, em texto que discute a presença da música no universo *cosplay*: muitos dos *cosplayers*, ao se apresentarem, adquirem, não apenas as vestimentas, mas, também, as vozes dos seus personagens. Além das vozes, a música constitui-se num elemento chave dos eventos *cosplay*, e, embora o mercado, de forma geral, não aceite o j-pop (uma apropriação japonesa do pop do Ocidente), ele é abarcado pelos *cosplayers*. Vera da Cunha Pasqualin, no texto seguinte, destaca o quanto é importante atentar-se para as onomatopéias maciçamente presentes nos mangás e tão importantes quanto as imagens para a compreensão do texto. A autora também analisa as performances de “vocaloides”: pessoas que utilizam um programa para computadores denominado Vocaloid, com vozes gravadas e que podem ser recombinadas, para se apresentarem e cantarem em uma língua que não conseguiriam falar, por exemplo.

A penúltima parte é formada pelos textos de Davi Naraya Basto de Sá e Wagner Alexandre Silva, em torno da temática dos *games* e do colecionismo. Sá analisa o quanto os *games* redefinem a memória da mitologia, atualizando estereótipos em um processo constante de reedição. O autor também faz referência à constituição identitária daqueles *cosplayers* que escolhem determinados personagens: as pessoas são aquilo que desejam consumir. Silva irá mostrar como o colecionismo ligado aos *cosplayers* difere, em certa medida, da tradição das coleções já estudada pelo filósofo Benjamin. A aquisição dos objetos ocorre também por seus usos e aproximações com determinado personagem, pavimentando a relação de transição de *cosplayer* a colecionador, relação esta que pode tornar-se mais estreita quando se aumentam os *cosplayers* que se deseja assumir.

Resenha:

Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis

Rosana da Silva Cuba

A sexta parte, *Flânerie*, propõe um passeio por fotografias feitas pelos pesquisadores ao longo de suas pesquisas.

O livro pode ser comparado, imagetivamente, a um caleidoscópio que fornece combinações diversificadas à luz do *cosplay*. Além de proporcionar um aprofundamento ao universo *cosplay* juvenil presente na região Sudeste do Brasil, contribui para pensar também nas metodologias para se estudar as juventudes. A organizadora cita, por exemplo, a experiência de ter entrevistado duas pessoas que fazem *cosplayers* via *Facebook*. Ainda, apresenta uma alternativa à Antropologia, área na qual não tem formação, combinando uma *flanêrie* e um “engajamento narrativo” com origem em Benjamin e, posteriormente, McLaren.

Por fim, a obra também contribui para debater o consumo na contemporaneidade e o quanto é preciso calibrar o olhar ao debruçar-se sobre a semiosfera *cosplay*: em tempos modernos – ou pós-modernos – já não é possível compreender as culturas juvenis e a sua relação com o consumo buscando uma motivação linear e unívoca. Temos sujeitos de *habitus* (Bourdieu) híbridos e, portanto, com identidades que se mesclam e metamorfoseiam, confundindo olhares mais aligeirados.

Referências

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari (org.). *Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis*. Porto Alegre: Sulina, 2015.

SPOSITO, Marília Pontes (coord.) *Estado da arte sobre juventude na pós-graduação brasileira: educação, ciências sociais e serviço social (1999-2006)*, volume 1. Belo Horizonte, MG: Argvmentvm, 2009.

Resenha:

Cena cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis

Rosana da Silva Cuba

Recebido em 09/08/2016

Aprovado em 30/08/2016

Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC

Programa de Pós-Graduação em História - PPGH

Revista Tempo e Argumento

Volume 08 - Número 18 - Ano 2016

tempoeargumento@gmail.com