

Edição v.35
número 1 / 2016

Contracampo e-ISSN 2238-2577
Niterói (RJ), v. 35, n. 1
abr/2016-jul/2016

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

MEMÓRIA, CONSUMO E MEMES DE AFETO NAS CENAS COSPLAY E FURRY¹

MEMORY, CONSUMPTION AND AFFECTION MEMES OF COSPLAY AND FURRY SCENES

MÔNICA REBECCA FERRARI NUNES

Pesquisadora do CNPq. Docente e Pesquisadora e do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Comunicação e Práticas de Consumo, PPGCOM- ESPM, SP. Líder do Grupo de Pesquisa em Memória, Comunicação e Consumo, MNEMON (Diretório de Grupos de Pesquisa CNPq/PPGCOM ESPM). Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo com formação complementar na École des Hautes Études en Sciences Sociales, EHESS, Paris, França, e também na Université Paris VIII, Saint-Denis, França. Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Brasil.
monicarfnunes@espm.br

PPG|COM Programa de Pós-Graduação COMUNICAÇÃO Programa de Pós-Graduação UFF

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

NUNES, Mônica. Memória, consumo e memes de afeto nas cenas cosplay e furry. *Contracampo*, Niterói, v. 35, n. 01, pp. 142-162, abr./jul., 2016.

Enviado em: 11 de novembro de 2015 / Aceito em: 19 de fevereiro de 2016

DOI - <http://dx.doi.org/10.20505/contracampo.v35i1.903>

¹ Este artigo é uma versão revista e parcialmente ampliada do texto apresentado ao Grupo de Trabalho Memória nas Mídias do XXIV Encontro da Compós, na Universidade de Brasília, DF, de 9 a 12 de junho de 2015, sob o título Memórias e memes de afetos em cenas midiáticas: cosplay e furry.

Resumo

Este paper apresenta resultados parciais obtidos com a pesquisa Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis, (Chamada MCTI/CNPq/MEC/CAPES N. 22/2014 – Ciências Humanas, Sociais e Sociais Aplicadas) junto ao PPGCOM-ESPM. Investigam-se as relações entre as cenas cosplay e furry e se avaliam os nexos entre a produção da memória cultural e o consumo, entendendo que a memória é um processo comunicativo e emocional. Com base em tratados históricos sobre os sistemas de memória artificiais, na teoria semiótica de Tártu-Moscou, no conceito de meme e em teorias do consumo, assim como em trabalho de campo, espera-se demonstrar o intrincado arranjo de memes de afetos que compõem a produção de memórias em cenas midiáticas da cultura fã.

Palavras-chave

Memórias. Cosplay. Furry.

Abstract

This paper presents the partial results from a research study named “Comunicação, consumo e memória: da cena cosplay a outras teatralidades juvenis” (Call MCTI/CNPq/MEC/CAPES N. 22/2014 – Ciências Humanas, Sociais e Sociais Aplicadas) by the PPGCOM-ESPM. The relations between cosplay and furry scenes are investigated and the links between the production of cultural/social memory and consumption are evaluated to understand that memory is a communicative and emotional process. Based on historical data of artificial memory systems, of Tartu-Moscow semiotic theory, of meme concept and of consumption theories as well as on fieldwork perceptions, we aim to demonstrate the intricate set of affection memes composing the production of memories in media fan culture scene.

Key-words

Memory. Cosplay. Furry.

Introdução

As cenas *cosplay* e *furry* constituem objetos empíricos deste artigo que se caracteriza como resultado parcial de pesquisa em andamento intitulada Comunicação, consumo e memória: da cena *cosplay* a outras teatralidades juvenis.¹ Esta investigação incide sobre cenas culturais contemporâneas voltadas à participação das culturas juvenis, não reduzindo juventude a uma etapa biológica, mas compreendendo que trata-se de uma categoria histórica, sociopolítica e cultural, portanto, não se limita a classificações etárias, como sugere Rossana Reguillo (2012). As cenas contempladas se fazem da interação de jovens com uma série de textos culturais midiáticos, como animes, mangás, HQs, filmes cinematográficos de sucesso, etc. Como um todo, observam-se as seguintes práticas, igualmente denominadas por cenas: cena *cosplay*, onde jovens representam personagens e/ou narrativas midiáticas por meio de roupas e acessórios; cena *furry*, coletivo-fã de animais antropomórficos; cena *steampunk*, gênero literário ou estilo visual vividos por grupos que promovem a criação de personagens, histórias e objetos com base na estética vitoriana com traços retrofuturistas; cena medievalista, em que os coletivos reinventam períodos medievais graças a batalhas e festas, não raro, vestidos com roupas de época.

Todas essas cenas nascem, de algum modo, vinculadas às narrativas produzidas na interface comunicação midiática-consumo-entretenimento-afetos, têm em comum a performance e a teatralidade voltadas para a (re) invenção de outras temporalidades e espacialidades em que as representações da memória são também evidenciadas. Considera-se a performance na acepção de Paul Zumthor (2007), que postula que além de se ligar à presença do corpo, ao gesto e à voz, a performance diz respeito ao espaço, aproximando-a da noção de teatralidade proposta por Josette Féral (1988). Para esta autora, teatralidade é processo, produção de um espaço de alteridade dos sujeitos e torna possível a emergência da ficção. O que se percebe com o exercício das encenações urbanas desvinculadas da arte convencional postas à luz graças à performance desempenhada pelos coletivos estudados.

Vale salientar que esta proposta investigativa se comporta como desdobramento de pesquisa anteriormente realizada,² cujo objetivo geral foi cartografar a cena *cosplay* por meio de análise bibliográfica e trabalho de campo em eventos de animes,³ na região Sudeste do país, entre os anos de

1 Chamada MCTI/CNPq/MEC/CAPES, n.22/2014, desenvolvida pelo grupo de pesquisa MNEMON – memória, comunicação e consumo (CNPq/PPGCOM-ESPM/CAEPM), sob coordenação desta pesquisadora.

2 Projeto de Pesquisa concluído em dezembro de 2014: Comunicação, consumo e memória: cosplay e culturas juvenis (Chamada MCTI/CNPq/MEC/CAPES N. 18/2012 – Ciências Humanas, Sociais e Sociais Aplicadas).

3 Os eventos de anime (desenhos animados japoneses) ou festivais de cultura pop, como também são

2012 e 2014, verificando de que forma os *cosplayers* habitam e consomem as memórias de personagens e narrativas que geram o desejo por representá-los. Os achados desse estudo estão reunidos em Nunes (2015) e podem ser mobilizados aqui para comparar, confirmar ou não os dados referentes à cena *furry* - a ser explorada adiante com mais atenção, ainda que esta etapa esteja em desenvolvimento, pois seu término é previsto para dezembro de 2016.

Utilizando-se igualmente de pesquisa de campo e bibliográfica pertinente aos eixos comunicação-consumo-memória, objetiva-se agora analisar a constituição das teatralidades de cada coletivo comparando-as à cena *cosplay*. A *flânerie* como metodologia descrita por Peter McLaren (1998), já empregada na inquirição precedente, tem-se mostrado adequada para o lidar com os fluxos de jovens urbanos frequentadores dos festivais de cultura pop e também dos encontros específicos de cada grupo apurado, a exemplo do III Furboliche, na capital paulistana, onde se deu parte das observações relatadas neste artigo.

Para o professor de educação da Universidade da Califórnia, a *flânerie* instaura a posição do *flâneur* como etnógrafo pós-moderno. Imerso na cidade em movimento, o *flâneur*, detetive das ruas, pode capturar narrativas por meio da leitura de conformações humanas e espaciais, fixando-as mais livremente em atos de escrita, seguindo o engajamento narrativo. Desse modo, o objeto pode ser liberto de categorias rígidas de análise. Ao ocupar a posição de *flâneuse*, mesmo dotando a pesquisa de intencionalidade, sigo, no campo, as energias sensuais do espaço e das configurações subjetivas, sem escolha prévia dos jovens a serem entrevistados, sem duração específica para os depoimentos, mas atenta a um roteiro aberto que pode trazer camadas narrativas mais profundas, como sugerido por McLaren (op.cit). Saliento que o uso da *flânerie* permite descobrir regularidades e singularidades no que se refere às articulações memória-consumo e narrativas midiáticas, fulcrais nas teatralidades descritas.

De forma breve, apresento as cenas *cosplay* e *furry*, abordadas especialmente neste *paper*, para nas seções subsequentes averiguar as similaridades e diferenças entre elas relativas aos processos de memória

denominados, reúnem *cosplayers*, fãs de animes, de mangás (histórias em quadrinhos japonesas ou coreanas) e de narrativas midiáticas como HQs, séries, etc. Estes festivais podem ser organizados por grandes empresas de eventos, como a Yamato Corporation, ou mesmo por fãs, de modo menos formal. Em geral, os festivais têm atrações como concursos de *cosplays*, espaços para jogos de *cards* e videogames, para assistirem a *tokusatsos*, para danças de K e J Pop, gêneros musicais coreano e japonês, shows com bandas *covers* e um leque de atrações voltado para a temática pop. A variedade do entretenimento oferecido e a duração depende da estrutura econômica do evento, variando de um dia a quinze, normalmente, das 11 às 19 horas. Estandes para venda de produtos midiáticos e praça da alimentação têm sempre presença garantida independentemente do porte de cada encontro. Em trabalho progressivo (NUNES, 2015), 15 eventos de diferentes proporções foram pesquisados nas cidades de São Paulo, Rio de Janeiro, Vitória e Belo Horizonte. Nestes espaços, os jovens exercitam suas subjetividades e criam sociabilidades por meio do entretenimento e da experimentação lúdica.

envolvidos no ato de escolher personagens e/ou animais antropomórficos para suas performances e, os nexos com o consumo, compreendido como rizomático, central nas culturas atuais, capaz de gerar identificações e pertencimentos fundamentais para a manutenção das cenas estudadas.

Primeiramente, vale salientar que o *cosplay* nasce nos Estados Unidos da América, no final dos anos de 1930, com as feiras de ficção científica em que seus participantes se vestiam como os personagens dos filmes e desfilavam, criando assim os concursos de fantasias. Somente nos anos de 1980, o jornalista japonês, Nobuyuki Takahashi, escreve sobre o assunto e nomeia a ação de se vestir como personagens como *cosplay*, contração de *costume* e *play*, roupas de brincar. E tal como os animes, mangás e os *tokusatus* (filmes em que monstros e heróis convivem), produtos japoneses de uma indústria de entretenimento massivo já exportados para o Ocidente desde os anos sessenta, a prática do *cosplay* alcança outros continentes (NAGADO, 2007; AZUMA, 2009).

No Brasil, a partir de meados de 1990, os primeiros eventos reunindo fãs de mangás e animes surgem em São Paulo congregando os *cosplayers*. Esses espaços se formaram de modo variado, mas o que a pesquisa realizada demonstrou (NUNES, 2015) é que, ao menos na região Sudeste e em alguns estados do Nordeste, os atuais eventos começaram como encontros de amigos para trocar ou vender mangás e assistir a fitas de vídeo de animes em VHS, a exemplo da empresa AnimeCon, responsável por eventos em Belo Horizonte, cuja origem se deu dessa maneira. Hoje as convenções se multiplicam e estão presentes na maioria das capitais brasileiras. Do mesmo modo, as fontes para a montagem do *cosplay* se expandiram: cantores pops, heróis e vilões de HQs e de séries, e peças publicitárias, compõem as preferências dos *cosplayers* para além dos tradicionais personagens de animes e mangás.

Ainda durante as pesquisas de campo, alguns dos representantes dos coletivos agora estudados foram contatados. Davi, entrevistado no evento *Anime Wings 2013*, Rio de Janeiro, estava vestido de cachorro, e, ao ser indagado sobre qual seria o seu *cosplay*, o jovem respondeu que não era um *cosplayer*, mas *furry* (do inglês *fur*; pelo, em português). Esta prática, cuja tônica é se vestir como animais antropomórficos, nasce, como o *cosplay*, nos EUA, porém mais tardiamente: por volta dos anos de 1980 e chega ao Brasil nos anos 2000. Da mesma maneira que os *cosplayers*, os *furries* podem fazer as próprias fantasias, as *fursuits*, apenas uma das expressões do *furry*, pois podem ser variadas como desenhos, escrituras de textos, composição de músicas, histórias em quadrinhos, etc. Embora exista uma bibliografia científica expressiva sobre o movimento *furry* nos Estados Unidos da América relacionada aos estudos de *fandoms*, não foram encontradas referências

acadêmicas sobre esta prática em nosso país, especialmente conectando-a a outras práticas jovens sob o viés teórico das relações comunicação-consumo-memória.

A cena *furry* sugere observação atenta, pois é possível aos participantes escolherem seus animais baseados em critérios variados, das paixões infantis por bichos à busca por animais totêmicos, às preferências midiáticas, uma vez que os animais têm características humanas muitas vezes alçadas de animações, filmes, etc. Eles podem igualmente ser elaborados, como croquis e desenhos, pelos próprios *furries*, evidentemente, fazendo valer suas memórias pessoais, sempre imbricadas às coletivas, nas quais se inserem as representações criadas pela mídia. A cena *furry* suscita, como hipótese inicial, construções híbridas para os processos de memória, como os referenciais míticos de outras civilizações e crenças, os midiáticos e autobiográficos, camadas de memória que se interpenetram acionadas por uma prática comunicativa e de consumo que revela, como no caso dos *cosplayers*, habilidades artísticas. Davi criou o próprio desenho do cachorro que escolheu representar e diz o que sente ao estar sob a máscara do animal: “posso fazer o que quiser aqui dentro”, referindo-se à liberdade proporcionada pela fantasia. Encontra seus amigos *furries* nos eventos de animes, fazem piqueniques no Jardim Botânico e se reúnem na praia do Flamengo, na cidade do Rio de Janeiro. A pesquisa com os *cosplayers* demonstrou que a liberdade de expressão proporcionada com o uso do *cosplay* é uma resposta regular. Este enunciado está igualmente entre os *furries*, a exemplo do depoimento obtido junto a Davi.

A performatividade destes jovens conduz ao exercício das teatralidades urbanas oferecendo à cidade a possibilidade “para gerar imagens de pessoas que ocupam o espaço público de forma atraente” (STRAW, 2005, p. 3): *cosplayers* finalizando suas maquiagens dentro de trens e ônibus; medievalistas ocupando, aos finais de semana, parques e praças; *steampunks* realizando encontros, tal qual o III *Steamcom*,⁴ em locais históricos, como o município de Paranapiacaba, SP, onde foi construída uma vila operária para abrigar funcionários da companhia inglesa de trens São Paulo *Railway* na segunda metade do século XIX; *furries* abarrotando a pista de boliche em um shopping na zona sul da cidade de São Paulo com suas roupas de tigres, ursos, animais inventados, durante o III Furboliche. A cidade midiaticizada por narrativas de consumo de muitas temporalidades e espacialidades é também teatro de memórias de personagens e enredos vivificados no corpo performático desses fãs.

4 Pesquisa de campo realizada em agosto de 2015 em Paranapiacaba, São Paulo.

Com base em estudos voltados para as teorias da memória, especialmente, Barrenechea (2005), Gazzaniga e Heatherton (2005), Lotman (1996; 1981); Nietzsche (2007), Nunes (2001, 2014), Rose (1994), Sacks (2006) e Yates (1996), assim como os relacionados às cenas juvenis e pop, tais quais Amaral (2005), Azuma (2009), Nunes (2015), Reguillo (2012) Straw (2005), Nagado (2007) bem como os estudos sobre consumo, como Douglas e Isherwood (2013), Kopytoff (2010), pretende-se, para este artigo, discutir a memória como um processo comunicativo/sociocultural, memético, articulada ao consumo de materialidades e narrativas, e apontar, especialmente nas cenas *cosplay* e *furry*, a construção das camadas de memória acionadas aos afetos necessários a muitos sistemas mnêmicos gerados pelas mídias.

O artigo desenvolve-se em duas partes: na primeira seção, discutem-se a memória na mídia como processo comunicativo, sociocultural e memético-afetivo, em que se vislumbra a historicidade dos sistemas de memória criados pelas culturas do Ocidente; os memes de afeto e o conceito de texto cultural como condensador e gerador de memórias, e, na segunda parte, as lógicas da memória nas cenas *cosplay* e *furry* conectadas ao consumo.

Para este trabalho, extraímos os exemplos citados, vindos da cena *cosplay*, dos seguintes eventos de anime perquiridos entre 2012-2014: *Anime Friends*, julho de 2012, São Paulo; *Anime Dreams*, janeiro de 2013, São Paulo; *Anime Friends*, julho de 2013, São Paulo, além das observações mais gerais provenientes dos 15 eventos visitados ao longo da pesquisa que reuniu mais de 100 depoimentos e pode ser verificada em Nunes (2015).

Por outro lado, os exemplos obtidos com a cena *furry* foram compilados com base na recolha de dados do *Anime Wings*, setembro de 2013, Rio de Janeiro, onde foi possível conhecer o primeiro *furrie* que me apresentou a essa cultura, mencionado páginas atrás; III Furboliche, fevereiro de 2015, São Paulo; *Anime Friends*, julho de 2015, São Paulo, e em entrevistas realizadas pela rede social *facebook* com *furries*, entre dezembro de 2014 e fevereiro de 2015. Este artigo conta com a escuta de dez depoimentos de *furries*, parte deles trazidos aqui como ilustrações das proposições em debate.

A memória na mídia: processo comunicativo, sociocultural e memético-afetivo

De imediato, é bom esclarecer os conceitos mobilizados para discutir a produção de memórias nas cenas *cosplay* e *furry*. Considerar a memória como processo comunicativo sociocultural, em que o indivíduo está implicado, e memético-afetivo, de saída, significa compreendê-la em seu dinamismo e

não como dados imutáveis e estáticos; tampouco reduzida aos achados de um passado recuperado tal como experimentado. Desde o início da década de 1930, entende-se que as memórias não se encontram fixamente armazenadas no cérebro.

Das pesquisas desenvolvidas pelo psicólogo britânico, Frederic Bartlett, em 1932, aos trabalhos neurobiológicos contemporâneos sobre o funcionamento da memória, sabe-se que ela não registra objetivamente as experiências e que “a memória não corresponde a uma inscrição passiva de dados sobre a tábua de cera do cérebro, mas consiste em um processo ativo” (ROSE, 1994, p. 369) que envolve interpretação e criação de coerências para uma narrativa explicável e clara sobre nossas trajetórias. “(...) são as grandes discontinuidades da vida que tentamos transpor, ou reconciliar, ou integrar pela lembrança”, comenta Oliver Sacks (2006 p.180); “construímos nossas memórias para nossos propósitos pessoais”, afirmam o neurocientista cognitivo da Universidade da Califórnia, Michael S. Gazzaniga, e o professor de ciências psicológicas e do cérebro, Todd F. Heatherton (2005, p. 247), do Dartmouth College.

Ao longo de décadas de pesquisas sobre a memória, foram identificados vários processos que envolvem sistemas cerebrais diferentes, mas interatuantes. A memória não é uma entidade unitária, algumas memórias são breves, outras mais consolidadas e uma série de procedimentos entra em jogo para a consolidação dessas memórias mais duráveis, porém, “está muito longe de ser um registro verdadeiro e objetivo de fatos e eventos. A memória frequentemente inclui vieses, distorções e descaradas mentiras” (GAZZANIGA e HEATHERTON, 2005.).

Seja como sistema neurobiológico, químico, psíquico, cognitivo, isto é, como faculdade individual, seja como expressão das sociedades e culturas humanas, o trabalho da memória jamais será o resgate de um dado estanque, mas a recuperação processual e dinâmica, uma construção sobre as imprecisões e os escombros do tempo vivido. A memória, em seus tantos estratos, redesenha liames e limites esgarçados entre natureza e cultura, indivíduo e sociedade.

Ainda que se tribute a Maurice Halbwachs o mérito de ter trazido para as Ciências Sociais os estudos sobre a memória, cunhando o termo memória coletiva, superando as dicotomias positivistas que opunham o individual ao coletivo – as dimensões sociais da memória já teriam sido apontadas por Nietzsche, no século XIX, em a *Genealogia da moral*. Sem buscar uma origem cronológica determinada, o filósofo alemão reconhece o nascimento da memória como resposta a constrangimentos vindos da vida em sociedade, “na sua ótica, aliás, não haveria um hiato entre memória individual e memória

coletiva: a memória individual surge no seio de influências coletivas e já é, em razão de própria constituição e gestação, memória coletiva”, elucida Barrenechea (2005, p. 60) ao escrever sobre a genealogia da memória social, parafraseando e interpretando as postulações de Nietzsche.

As hipóteses para o nascimento da memória social remontam aos primórdios do homem, às pressões de grupos rivais, de animais agressivos, aflições geradas pela natureza, de modo a criar a necessidade de uniformizar comportamentos, padrões, isto é, memórias para a própria sobrevivência. “Como fazer no bicho-homem uma memória? Como gravar algo indelével nessa inteligência voltada para o instante, meio obtusa, meio leviana, nessa encarnação do esquecimento?” (NIETZSCHE, 2007, p. 50). O autor refere-se à mnemotécnica, ao citar: “talvez nada exista de mais terrível e inquietante na pré-história do homem do que a sua mnemotécnica. Grava-se algo a fogo, para que fique na memória: apenas o que não cessa de causar dor fica na memória” (idem).

Assim como a memória pré-histórica, em Nietzsche, a mnemotécnica inventada pelos gregos nasce sob o signo da dor e, sobretudo, do luto, uma vez que é graças ao reconhecimento dos mortos soterrados sob o palácio do nobre Escopas, da Tessália, que o lendário poeta Simônides de Céu inventa o sistema mnêmico que associa imagens a lugares, já que foi capaz de identificar cada um dos convivas que lá estavam ao se lembrar onde se sentaram, associando seus rostos aos lugares ocupados à mesa. O poeta inaugura a arte da memória ou memória artificial: cada lembrança de imagem corresponderia a um lugar, facilitando o ato de lembrar (YATES, 1996).

A historiadora inglesa, Frances Yates, ao se referir aos tratados herdeiros da mnemotécnica elaborados para exercitar a memória para o pronunciamento dos longos discursos retóricos da Antiguidade latina, explica as regras para que as imagens durem na memória, encontradas no *Ad Herennium* - tratado compilado entre 86 e 82 a.C, de autor desconhecido:

A natureza nos ensina o que nós devemos fazer. Quando nós vemos na vida de todos os dias coisas mesquinhas, comuns, banais, nós não conseguimos nos lembrar delas normalmente, porque não há nada de novo ou surpreendente que estimule o espírito. Mas se nós vimos, se nós escutamos alguma coisa de excepcionalmente baixo, vergonhoso, inabitual, grande, inesquecível ou ridículo, nós nos lembramos por muito tempo. Ou mesmo nós esquecemos frequentemente o que nós acabamos de ver ou ouvir; e nós nos lembramos frequentemente melhor os incidentes de nossa infância. A única razão que torna isso possível é que as coisas comuns deslizam facilmente para fora da memória, enquanto as coisas impressionantes e novas ficam mais tempo presentes na mente (*Ad Herennium*, III, 332 apud YATES, 1996, p.21-

22).

A consecução de uma memória socialmente processada graças ao que fere e causa sofrimento, em busca da estabilidade de padrões, como se viu em sua genealogia, ressoa igualmente nas primeiras mnemotécnicas e nos tratados retóricos que perduraram durante toda a Antiguidade latina, como as imagens excepcionalmente baixas ou vergonhosas, inabituais do influente *Ad Herennium*.

Surgindo da dor, a memória liga-se a relações contratuais: lembrar para não esquecer as regras da vida em sociedade, quer sob o domínio religioso ou jurídico. Nietzsche, por exemplo, relata os castigos infligidos à sociedade alemã dos séculos XIV e XV tais como apedrejamento, fervura do criminoso em óleo ou vinho, esfolamento e uma lista bastante extensa de procedimentos e imagens que permitem “reter na memória cinco ou seis ‘não-queró’, com relação aos quais se faz uma promessa – a fim de viver em sociedade (...)” (NIETZSCHE, 2007, p. 51). Interessante apontar que estas imagens mnésicas fortalecem o conceito de moral desenvolvido pelo autor que escapam, em sua totalidade, aos objetivos deste trabalho, mas que adensam a dimensão social da memória e indicam a presença de uma progenitura emocional nos sistemas de memória que organizam o que há para saber e para lembrar, processo ativo de reconstrução do vivido.

Mais uma vez encontram-se em Frances Yates (1996) subsídios necessários para o diálogo com Nietzsche quando a autora disserta sobre o destino das imagens excepcionais dos antigos tratados sobre a memória. As imagens do *Ad Herennium* também se vincularam à moral e serviram, no medievo, aos propósitos de fazer lembrar virtudes ou vícios, permitindo, a quem as contemplasse, a entrada no paraíso ou no inferno. No Renascimento, a mnemotécnica, com seu sistema de lugares e imagens ainda permaneceu, mas se ligou a correntes herméticas vinculadas à magia, como os sistemas de evocação à memória propostos por Giulio Camilo e Giordano Bruno, porém, as regras para as boas imagens facilitadoras da memória continuavam as mesmas: imagens chocantes com apelos afetivos.

Naquele momento da história cultural do Ocidente, pode-se dizer que a imprensa inaugurava uma nova máquina memorial, um novo sistema de externar a memória humana que, entretanto, manteve desde o início a mesma origem para imagens e palavras selecionadas para constituírem uma memória: as emoções. Já em 2001, desenvolvi a hipótese de que a memória na mídia herda a progenitura emocional dos antigos sistemas de memória gerados na cultura, e, curiosamente, “a semiose que o corpo gera para lembrar não se separa daquela produzida pelo próprio corpo, como informação para organizar a memória cotidiana, representada pelas mídias”

(NUNES, 2001, p. 23), considerando, em especial, as pesquisas que há muito tempo indicam o papel das emoções junto às conexões entre a memória de curto e de longo prazo (EDELMAN, 1992; DAMÁSIO, 1996; GAZZANIGA e HEATHERTON, 2005).

Vale apenas ressaltar que as emoções, nesta visada, são compreendidas não apenas negativamente, diferente dos postulados de Nietzsche. A memória, fundada em boas ou más emoções, comporta sempre as valências individuais e coletivas, em um movimento de interação ininterrupto. Mas o que garante a permanência da emoção que se traduz nas forças que nos afetam para lembrar, ao considerarmos os sistemas gerados pela cultura e, entre eles, a mídia, seja pensada como primária, secundária ou terciária (PROSS apud BAITELLO, 2010) é também um procedimento comunicativo: a transmissão memética, “um dos modos possíveis de tecer-se a memória cultural” (NUNES, 2001, p.57).

Cunhado pelo biólogo neodarwinista, Richard Dawkins, em 1976, o meme, vocábulo advindo da similaridade com gene, memória ou com a palavra francesa mème, comporta-se como um replicador cultural. Compreende-se, neste trabalho, a memória gerada pelas mídias como um processo em que os afetos se reproduzem sob a forma de palavras, imagens, gestos que, na condição de replicadores, tornam-se memes sujeitados à longevidade, estabilidade, fecundidade, mutação, seleção, reprodução e transmissão.

Memes de afetos estáveis, por um certo período de tempo, fecundam e são transmitidos na cultura de texto a texto contando aqui com a teoria semiótica russa, pelas vozes de Iuri Lotman e Bóris Uspenskii (1981) que postulam que cultura é memória. Lotman (1996, p. 157) afiança que, “do ponto de vista semiótico, a cultura é uma inteligência coletiva e uma memória coletiva, isto é, um mecanismo supraindividual de conservação e transmissão de certos comunicados (textos) e elaboração de outros novos”. Para esta teoria, a memória é assegurada, entre outros elementos apontados adiante, graças à longevidade e fecundidade de certos textos, isto é, o volume de textos em determinada cultura. Os textos longevos são os que podem se manter constantes, e a longevidade dos códigos é mantida graças à capacidade de mudar, simultaneamente, conservando a memória dos estados precedentes.

Os textos, não apenas linguísticos, são dispositivos complexos que condensam variados códigos, guardam memórias, podem conservar-se, mas, da mesma forma, gerar novas mensagens e sentidos. E, sob o ponto de vista apresentado, transmitir memes afetuais em outros textos construídos, contribuindo para a produção de novas memórias. O texto cultural tem vida semiótica assim como os memes e, por isso, a esfera da cultura ou semiosfera, espaço semiótico fora do qual não há semiose, é tão vital quanto a biosfera

(LOTMAN, 1996).

Lógicas da memória e do consumo nas cenas cosplay e furry

O semiótico de Tártu-Moscou (op.cit, p.35) credita à semiosfera, como um todo, “um complexo sistema de memória e sem essa memória não pode funcionar”, pois os textos que a compõem têm capacidade de restaurar a recordação. Pensar então a memória como processo comunicativo e cultural, e, em consequência, entender que a cultura em si mesma é memória permite compreender que os textos culturais midiáticos, submersos na semiosfera, devem entrar em contato com outros textos, como os textos míticos, nos exemplos a seguir, e, nessa operação, põem em andamento processos generativos, se seguirmos a teoria proposta por Lotman. O mesmo se passa com a memória do homem, para o autor, um texto complexo que, em contato com textos sempre em interação uns com outros na semiosfera, “conduz a trocas criativas na cadeia informacional” (op. cit, p. 90).

Com base nesses pressupostos, compreende-se a convocação das memórias nas cenas *cosplay* e *furry*, também consideradas semiosferas compostas por textos narrativos, fontes para as escolhas e performances que realizam; igualmente dispositivos de memes de afeto. Nestas cenas, o trabalho da memória não está condicionado somente à manifestação, no presente, da lembrança do já visto em representações midiáticas passadas que inspiraram a produção dos trajes. Contrariamente, a memória trabalha sobre o tempo e agindo sobre o tempo abre-se à dimensão projetiva, à memória do futuro: personagens e narrativas lembradas tornam-se *cosplays* ou *fursuits* que, por sua vez, criam cenas em torno das quais uma atividade cultural se realiza (STRAW, 2005).

Como assinala Benjamin, as imagens do passado visam ao futuro. “A verdadeira imagem do passado perpassa veloz. O passado só se deixa fixar, como imagem que relampeja irreversivelmente, no momento em que é reconhecido (...) pois irrecuperável é cada imagem do passado que se dirige ao presente, sem que este presente se sinta visado por ela (BENJAMIN, 1987, p. 224). O autor alemão releva o movimento bidirecional da memória, do passado ao futuro, do futuro ao passado que, no caso estudado, permite entender que a memória precipita intensa sociabilidade vivenciada por esses jovens, compartilhando preferências e identificações, coalescências de energias sensórias afetivas e grupais, ainda que nem todos se considerem fãs.

Especialmente na cena *cosplay*, a pesquisa realizada (NUNES, 2015) evidenciou os muitos motivos para esta atividade além do amor a personagens e narrativas, como a prática do *cosplay* coletivo, em que amigos interpretam personagens de um mesmo anime, como Marina e Karem, jovens estudantes de teatro, de 19 e 22 anos respectivamente, vindas da cidade de Vitória, ES, para o *Anime Dreams 2013*, em São Paulo, vestidas como Princesa de Fogo e Princesa Carçoço, do anime Hora da Aventura. Nesse tipo de motivação, a presença da memória aponta para além do indivíduo que escolhe, mas para a dimensão social expressa no desejo de estar junto: imagem-narrativa fitando o futuro de sua materialização em experimentações coletivas.

De outro modo, traços autobiográficos podem também encaminhar as escolhas. Durante o mesmo *Anime Dreams 2013*, encontro Thalita, jovem estudante, 18 anos, que selecionava para seus *cosplays* apenas personagens cujos cabelos fossem pretos. Seu pai, religioso e com poucos recursos, não lhe permitia pintar as madeixas ou gastar dinheiro com peruca. As razões para lembrar este ou aquele herói ou vilão são heterogêneas, mas em geral, pode-se assegurar uma progenitura emocional envolvida nessa prática marcada pelos memes afetuais transmitidos. O desafio para fazer a roupa, as condições meteorológicas, o tamanho do evento, as posições de sujeito assumidas entre *cosplayers* negros que fazem *cosplay* como afirmação de identidade étnica⁵, figuram como outras causas que conectam modos de lembrar/escolher a modos de consumir narrativas, personagens e materialidades para realizá-los.

Os relatos coletados até então com os *furries* de igual forma trazem maneiras diversas de participação na cena e de eleger os animais a serem representados. Um pouco diferente dos *cosplayers*, encontram-se menos crianças entre os participantes. Até o que pode ser pesquisado, há mais jovens e jovens adultos, diferentemente da cena *cosplay* em que se presencia a pluralidade geracional. Do ponto de vista do perfil econômico, ainda que não seja crucial na pesquisa, também há similaridade com a cena *cosplay*, ao menos no que se refere à cidade de São Paulo. Predominam as camadas de médio poder aquisitivo e uma diversidade de profissões: profissionais liberais, funcionários do comércio, públicos, prestadores de serviços e estudantes.

Mas, diferentemente dos *cosplayers*, os *furries* declaram-se *fandoms*. D., quem não quis ser nomeado, é o organizador do III Furbolicho, um evento que reúne *furries* duas vezes por ano na cidade de São Paulo e, até a

5 Durante o Anime Friends 2013, José Luiz, publicitário, 45 anos, relata que só faz *cosplay* do personagem Jedi Mace Windu, da série *Star Wars*, para denunciar o baixo número de protagonistas negros nos desenhos e filmes e para afirmar sua identidade étnica “para as crianças afrodescendentes que não têm com quem se identificar”, afirma enfaticamente.

escritura deste artigo, estava em sua terceira edição – onde se fez o trabalho de campo seguindo a metodologia da *flânerie* (MCLAREN, 1998), a mesma utilizada na pesquisa com os *cosplayers*, como já dito. Herança de uma tradição estadunidense, o jogo de boliche entre os *furries* é bastante comum naquele país, por isso, D. e uma equipe de dez pessoas se empenham na organização desse tipo de encontro no Brasil, considerando que essa cena, entre nós, não goza da mesma popularidade que tem nos EUA, e é objetivo dos organizadores divulgar a cultura *furry*. Atrações como concursos de desenhos *furries*, sorteios de brindes tais quais camisetas e objetos com o logotipo do evento, torneio de boliche pretendem congregar os *fandoms*, muitos vindos de outros estados.

O encontro pesquisado ocorreu no Shopping Center Aricanduva, na zona sul da cidade, no bairro do Sacomã, em que uma casa de boliche modesta, Villa Bowling, pode abrigar os animais de tamanho humano, de todas as cores, formas, com orelhas e focinhos enormes. O espaço não estava lotado, mas alegre. A música ininterrupta convidava à dança e os *furries* dançam bastante, dançam em trios, fazem coreografias. Jogam boliche, tiram muitas fotografias, desenham seres antropomórficos e os dispõem nas paredes do local, porque haveria um concurso de desenhos e croquis ao final do encontro que durou quatro horas. Conversam. A *fursuit* pode estar completa ou apenas representada pela cabeça do bicho, como fez Claudiney, funcionário dos Correios, 44 anos, com a máscara que produziu especialmente para ir ao evento. Como as fantasias são caras ou bastante trabalhosas para serem feitas inteiramente, muitos ali estavam apenas com um crachá constando o nome e a imagem da *sona*, abreviação da persona representada pelo animal, escolhida pelo *furrie*, em vez de seus nomes próprios.

Também camisetas pintadas com a imagem de suas criações serviam como signos de pertencimento à cena e como metonímia da *fursuit* completa, tal qual estava vestido Gabriel, 19 anos, estudante de Engenharia de Produção, com a camiseta do lobo cujo desenho inventou. Na cena *cosplay*, esse mesmo procedimento foi detectado. Camisetas pretas e adornos pop, como máscaras, toucas com imagens de personagens, bandanas e pulseiras características de certos enredos foram nomeados como *cosplays* mínimos (Nunes, 2015), quando por timidez ou dificuldade econômica, o *cosplayer* não produz o indumento completamente.

Representar a si mesmo vestido como Naruto, Batman, um urso ou um tigre pode parecer estranho ou infantil. Não são raras as referências ao preconceito enfrentado por aqueles que praticam essas teatralidades. Entre os *cosplayers* pesquisados, foi comum encontrar os que dispunham de dois perfis no facebook para evitarem hostilidades de colegas do trabalho

ou da escola e, por outro lado, postarem as imagens de seus *cosplays* sem constrangimentos. Entretanto, tais representações são extremamente significativas e falam a modos de subjetivação, à memória autobiográfica, midiática e à da cultura. Camadas memoriais acionadas graças ao processo essencialmente emocional de lembrar que é também escolher, decidir, eleger, sob os influxos dos memes, que em sua carga afetual dizem respeito tanto à memória do homem, texto complexo, como àquela dos textos culturais midiáticos, especialmente os nascidos da interface comunicação-consumo-entretenimento, fontes para as escolhas de *cosplayers* e *furries*.

Alguns relatos colaboram para as reflexões trazidas aqui. Claudiney, entrevistado pela rede social Facebook,⁶ desenha animais desde a infância e diz que foram evoluindo junto com ele até chegarem à forma do que escolheu para representar a si mesmo, tal qual o desenho que traz como capa em seu perfil no Facebook, o lobhotigre, “uma mistura de lobo e tigre”, conforme explica. Em sua página, o heterônimo está marcado entre parêntesis abaixo de seu nome e sobrenome verdadeiros. A imagem do lobhotigre e a máscara que construiu remontam a uma narrativa midiática que teria marcado sua “cabeça de adolescente” quando “até desejava ser um lobisomem, tudo por causa de um filme que eu assisti no cinema, interpretado pelo ator Michael J Fox”, prossegue em sua história. Claudiney refere-se à produção cinematográfica *Teen Wolf*, no Brasil, traduzida como *Garoto do Futuro*, dirigido por Rod Daniel, 1985, em que o ator Michael J. Fox interpreta um jovem que pertence a uma linhagem de lobisomens. Esta experiência tornou possível “o fascínio por bichos peludos” que afirma sentir e que o mobiliza a praticar o *furry*. “O filme e os desenhos colaboraram para o personagem que eu estou interpretando agora”, enfatiza.

É possível reconhecer a progenitura emocional que aproxima, em uma conjunção de memes comportando-se como replicadores afetuais, certas narrativas midiáticas compreendidas como textos longevos e, por isso, geradoras de memórias, isto é, propulsoras de signos/memes que permanecem na cultura, ainda que mutados, como o poder e o encanto dos lobisomens em suas inúmeras encarnações textuais, dos contos orais ao cinema, emaranhadas a uma história de vida que possivelmente contribui para que a memória autobiográfica se articule à memória midiática, por sua vez, operada pelo consumo material e simbólico-afetivo, isto é, quando a materialidade consumida se reveste de sentidos imateriais, aqui demonstrado pela feitura da máscara do bicho, cujo processo de confecção Claudiney postou diariamente em sua página na internet, à guisa de um diário. A memória cotidiana do fabrico daquele artefato foi compartilhada na rede até a data do

6 Claudiney foi entrevistado por rede social Facebook em 01/02/2015.

encontro presencial no Furboliche, onde o *furrie* desfilou a enorme cabeça peluda do lobhotigre materializada por pelúcia, copos de iogurte, “uma simples tela de plástico usada em obras e muitas abraçadeiras de plástico (...)”, como registrou em nossa conversa, via Facebook, e como pude testemunhar em campo.

A técnica de usar reciclados, materiais disponíveis no próprio guarda-roupa, retalhos e mesmo novidades compradas em brechós e casas comerciais baratas, ou mais custosas, permitem a *cosplayers* e *furries* fazer suas próprias fantasias, máscaras, armas, etc, e nos leva a reconhecer um traço persistente em práticas culturais diversas, o *D.I.Y* (*Do IT Yourself* – faça você mesmo), como esclarece Adriana Amaral (2005, p. 15) ao abordar os fenômenos do punk e do cyberpunk: “embora utilizado das mais diferentes maneiras (principalmente em relação às tecnologias), o Faça Você Mesmo continuou presente como um conceito central do *underground*.”

Presente também nas cenas estudadas neste artigo, o *D.I.Y* sinaliza que consumir determinadas materialidades para produzir o traje e os acessórios não é apenas consumir uma mercadoria em seu valor de uso ou de troca, como pensa o senso comum. O antropólogo Igor Kopytoff (2010) analisa a produção de mercadorias como um processo cognitivo e cultural e, por este viés, aponta para uma abordagem biográfica das coisas, que, sob a nossa perspectiva da memória tecida pelos memes de afeto, ajuda a entender os motivos pelos quais o consumo conecta memória autobiográfica à midiática, como mostram as recolhas de histórias narradas por *cosplayers*.

Clara, de 17 anos, estudante, foi entrevistada durante o *Anime Dreams* 2013. Veio para o evento como *Doctor Who*⁷ construído muito simplesmente: como adora “zoar os cabelos”, cortou-os suficientemente para parecer um homem, colocou terno, gravata e um casaco que já “foi da família inteira”, como disse; Ana Regina, 24 anos, estudante, presente no *Anime Friends* 2012, montou seu *cosplay* de Pit, o herói do jogo *Kid Icarus*,⁸ quase inteiramente produzido com materiais vindos de outros regimes de consumo: papelão que se tornou braçadeira, o cinto barato que recebeu EVA para ganhar aparência com o do traje do personagem, as sandálias já usadas. O personagem do jogo escolhido para o *cosplay* tem a mesma idade da jovem, e ela se refere a essa circunstância como a responsável pela lembrança, pela escolha: “(...) *Kid Icarus* saiu de novo, num jogo mais moderno (...) ele tem a mesma idade que eu, 25 anos que eu vou fazer em novembro. Aí já viu, né (...)”. Aqui a biografia das coisas se confunde à da própria jovem, facilitando a identificação fundada nos afetos. Do mesmo modo, o casaco de Clara: familiar, midiático,

7 Série britânica produzida pela BBC, escrita por Mark Gatiss e dirigida por Terry McDonough.

8 *Kid Icarus* é um jogo eletrônico produzido pela Nintendo.

encenando a personagem britânica.

Relatos advindos da cena *furry* dialogam com os produzidos na cena *cosplay* no que diz respeito às camadas de memória e seus nexos com os memes de afeto e o consumo. Mais uma narrativa de vida extraída da cena *furry* ajuda a pensar em tais articulações. Nana pertence à organização do III Furboliche, juntamente com D. e uma equipe de 10 pessoas, todos unidos, no dia do evento, com suas *fursuits*. A jovem de 25 anos, estudante de Arquitetura e vendedora em uma loja de calçados no bairro paulista da Liberdade, conta que iniciou na cultura *furry* graças a um amigo que lhe mostrou algumas imagens na internet, mas que desde criança é apaixonada por gatos. Sua *sona* é uma gata que foi imaginada por ela mesma, porém desenhada por uma amiga e depois produzida a partir de retalhos de pelúcia.

Assim como o lobhotigre, a gata também ganha um nome: *punket*, cuja origem provém de uma série de tevê, *Punk Brewster*, exibida nas redes de televisão SBT, durante a década de oitenta, e, *Bandeirantes*, em 2008, *Punk, a levada da breca*. Nana, quando criança, foi apelidada, por sua família, como Punk, pois “era muito parecida com a atriz do filme”, afirma. O nome da personagem midiática dado à garota pela família como nome afetivo é transferido, pela jovem, quando adulta, à sua criação, à persona-animal que pode interagir com ela, como diz: “eu me sinto uma gata quando estou com minha *suit*” (entre os *furries*, diminutivo de *fursuit*), “eu faço miau, eu viro o pescoço”, completa. E assim, emoldurando o corpo uniformizado, já que Nana é um membro da organização do evento, recoloca a persona sobre a cabeça e faz pose felina para a fotografia que peço a ela.

Não são poucas as sociedades que atribuem ao nome função mágica. Ernest Cassirer (1985) esclarece, com muitos argumentos, como palavra e objeto designado identificam-se, destacando a arquipotência da palavra e a supremacia do nome evidenciada em muitas culturas. Entre os antigos egípcios, também uma cultura antropomórfica, cerimônias rigorosas asseguram a transferência de nomes dos deuses ao faraó; cada novo nome transmite uma nova força sagrada. Para os esquimós, o homem é composto por três forças inseparáveis: seu corpo, seu nome, sua alma. O nome, enfim, traz vida, doa memória; foi o que fez o poeta Simônides ao nomear os mortos soterrados durante o banquete de Escopas, inaugurando a memória artificial; é o que faz Nana doando seu nome de infância ao gato elaborado para ser sua persona, sua máscara. O nome, no relato apresentado, vincula variadas camadas memoriais: familiares/autobiográficas, midiáticas, míticas. Vale pensar aqui na replicação dos memes de afetos: a palavra que herda a arquipotência obtida em civilizações remotas e se mostra em uma cena instigante que traz, em sua progenitura emocional, a presença mítica das relações estabelecidas

entre os homens e os animais em muitas culturas.

Os amores de Nana se expandem, alcançam os personagens clássicos da cena *cosplay*: no desenho que ilustra o crachá de *staff* pendurado em seu peito, a gata Punket embala Pikachú, um dos Pokémons⁹ mais frequentes na cena *cosplay*; a bola pokémon, outro símbolo importante desse anime, está representada na aliança de compromisso que a *furrie* traz na mão direita. A aliança como um marcador social e bem de consumo (DOUGLAS e ISHERWOOD, 2013) opera a confluência entre as cenas *cosplay* e *furry*, entre os textos de cultura codificados pelo consumo e pelo entretenimento e suas memórias tecidas por memes de afetos.

Escolher um personagem e suas representações para fazer o *cosplay* ou um animal, tão logo transformado em persona, significa abandonar alguns outros. Para Lotman (1981; 1996), o esquecimento é um elemento da memória, torna viável a seleção e a fixação de certos textos culturais em detrimento de outros, que em estado de potência, e, ulteriormente, podem voltar a ser selecionados, e, neste caso, graças à dinâmica da própria semiosfera. A memória pensada como um processo comunicativo, sociocultural e memético é também uma disputa entre textos e códigos, entre memes que podem ou não ganhar estabilidade, serem transformados e permanecerem mais tempo em circulação, fecundando a cultura. A memória como disputa de textos, códigos e memes em busca da estabilidade evidencia sua dimensão política.

Considerações finais

Este artigo objetivou investigar as relações entre as cenas *cosplay* e *furry* assim como avaliar os nexos entre as produções de memória e o consumo nessas cenas com base no argumento, desenvolvido na primeira seção do texto, de que a memória na mídia é um processo comunicativo, sociocultural e memético-afetivo.

Os resultados da pesquisa anteriormente realizada com a cena *cosplay* (NUNES, 2015), nem todos apresentados aqui, foi o ponto de partida para o cotejo com a cena *furry*, ainda em processo de observação e análise, o que significa que as relações comparativas entre as duas cenas não foram ainda finalizadas. Reconhece-se, ao menos nesse estágio do trabalho de campo com os *furries*, que alguns procedimentos parecem ocorrer da mesma maneira:

9 Pokémon é uma franquia desenvolvida pela *Game Freak* que apresenta a história de seres ficcionais que são capturados e treinados pelos humanos para lutarem um contra o outro como um esporte. Atualmente, a franquia está presente em jogos, cartas colecionáveis, série de televisão, além de filmes, revistas em quadrinhos e brinquedos. Pikachú é um dos personagens mais conhecidos da série.

ambas as cenas têm nas narrativas midiáticas as fontes mais próximas para as escolhas afetuais que realizam para lembrar/selecionar/escolher seus personagens ou animais; o consumo das materialidades, isto é, os materiais que utilizam para realizar o *cosplay* ou o *furry* vinculam camadas memoriais autobiográficas e midiáticas sempre afetivas e conectam o *cosplayer* ou o *furry* ao grupo, salientando a importância do encontro e dos sentimentos de pertença aí implicados.

Também a performance é observada como fundamental na interpretação da personagem ou do animal, ainda que na cena *cosplay*, os jovens atuem em muitas situações: em concursos de *cosplay*, nas fotografias para as quais são convocados, nas brincadeiras do *cosplay* coletivo, etc. No caso dos *furries*, até então, as performances se limitam aos indumentos, às poses para as fotografias e também às danças que praticam em grupo.

Na cena *furry*, suspeita-se de uma dominância mítica não tão evidente na cena *cosplay*, como a importância da escolha dos nomes para as personas representadas pelos animais, conforme se viu com os exemplos de Nana e Claudiney, e a vinculação emocional e arqueológica dos textos midiáticos com textos mais arcaicos da cultura, tais quais os rituais de outras civilizações voltados para a união homem-animal, cuja explanação teórica não se realizou neste trabalho, mas para a qual se pode acenar com a inquietante descrição de Mumford sobre o desenvolvimento das cidades.

(...) um desenho paleolítico, na Caverna dos Três Irmãos, em Ariège, representa um homem vestido com pele de gamo, usando galhos na cabeça, presumivelmente um feiticeiro, enquanto que um entalhe em osso do mesmo período, numa gruta inglesa, representa um homem cujo rosto é mascarado por uma cabeça de cavalo. Ora, ainda no sétimo século da nossa era, na Inglaterra, (...) as calendas de janeiro eram observadas por homens que vestiam peles e cabeças de animais, os quais corriam aos saltos e pulos pelas ruas; essa prática foi realmente proibida pelo Arcebispo de Cantuária, por ser, disse ele, "demoníaca". (MUMFORD, 1965, p. 16-17)

Graças a uma memória fecundada por memes de afeto e por intermédio do consumo midiático e de materiais para criarem Pokémons e cabeças de gato, esses sujeitos tornam-se o personagem ou animal desejado. Entrevistado no III Furbolicho, Sanny, 20 anos, um canguru, diz que é mais fácil ser feliz assim, abraçar os outros sob a pelúcia azul. Vinícius, bastante tímido, sem *fursuit*, conta que gosta de vir para os eventos para abraçar: "é gostoso, é fofinho". Abraço que toca o outro acobertado, olhar ocultado sob as enormes pupilas pregadas na cabeça do bicho. Dentro das fantasias, muitos sentem-se livres, talvez esquecidos da dor de lembrar de ser eles mesmos, retomando as imposições da memória social, em Nietzsche, para quem o esquecer pode

ser ativo e assim permitir que o lembrar retenha apenas o necessário para criar o novo, livre das promessas de como se deve viver em sociedade, como Celso, “reles trabalhador de uma gráfica”, como se denomina, afirma em seu depoimento no Anime *Friends* 2015: “não estaria conversando assim [à vontade] se estivesse sem a máscara da raposa”, sua *suit*. Quais imposições atingem *cosplayers* e *furries*? Quais disputas de ordem social, estética e política negociam a produção das memórias nessas cenas, no jogo entre lembrar e esquecer textos, códigos e memes? A construção da memória e sua relação com o consumo e os memes de afeto sugerem sentidos não tão óbvios a serem ainda investigados.

Referências

AMARAL, A. Uma breve introdução à subcultura cyberpunk. Estilo, alteridade, transformações e hibridismo na cibercultura. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. Agosto/2005. Disponível em <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/36/36>. Último acesso em outubro de 2015.

AZUMA, H. **Otaku: Japan's database animals**. Translatede by Jonathan E. Abel and Shion Kono. Mineapolis- London: University of Minnesota Press, 2009.

BAITELLO, N. **A serpente, a maçã e o holograma**: esboços para uma Teoria da Mídia. São Paulo: Paulus, 2010.

BARRENECHEA, M. “Nietzsche e a genealogia da memória social”; In: GONDAR, J. e DODEBEI, V. **O que é memória social?** Rio de Janeiro: Contracapa/ Programa de Pós-Graduação em Memória Social da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2005.

BENJAMIN, W. Sobre o conceito de história. In. _____ **Magia e Técnica, arte e política**. Obras escolhidas, vol.1. São Paulo: Brasiliense, 1987.

CASSIRER, E. **Linguagem e mito**. São Paulo: Perspectiva, 1985.

DAMÁSIO, A. **O erro de Descartes**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

DOUGLAS, M. e ISHERWOOD, B. **O mundo dos bens**: para uma antropologia do consumo. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2013.

EDELMAN, G. **Biologie de la conscience**. Paris: Odile Jacob, 1992.

FÉRAL, J. La théâtralité: la spécificité du langage théâtral. **Poétique**, Paris, septembre, 1988.pp.347-361.

GAZZANIGA, M. e HEATHERTON, T. **Ciência psicológica**: Mente, cérebro e comportamento, Porto Alegre: Artmed, 2005.

KOPYTOFF, I. A biografia cultural das coisas: a mercantilização como processo. In: APPADURAI, A. **A vida social das coisas**: as mercadorias sob uma perspectiva cultural. Niterói: Editora da Universidade Federal Fluminense, 2010.

LOTMAN, I. Acerca de la Semiosfera. In: **La Semiosfera I**. Madri: Ediciones Cátedra, 1996.

_____ e USPENSKII, Bóris. **Ensaio de semiótica soviética**. Lisboa, Livros Horizontes, 1981.

MCLAREN, P. **Multiculturalismo revolucionario**: pedagogía de disensión para el nuevo milênio. Mexico, D.F; Siglo Veintiuno Editores S.A, 1998. Disponível em https://estrategiadidactica.files.wordpress.com/2011/12/maclarenpeter_multiculturalismo-revolucionario.pdf .

MUMFORD, Lewis. **A Cidade na História**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1965.

NAGADO, A. **Almanaque da cultura pop japonesa**. São Paulo: Via Lettera, 2007.

NIETZSCHE, F. **Genealogia da moral**: uma polêmica. Friedrich Nietzsche. Tradução, notas e posfácio: Paulo Cesar de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

NUNES, M. "Cena cosplay: breves narrativas de consumo e memória pelas capitais do Sudeste brasileiro", In: NUNES, M (Org.) **Cena cosplay: comunicação, consumo e memória nas culturas juvenis**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

_____. **A memória na mídia**: a evolução dos memes de afeto. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2001.

REGUILLO, R. **Culturas juvenis**: formas políticas del desencanto. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2012.

ROSE, S. **La mémoire**. Des molécules à l'esprit. Paris: Seuil, 1994.

SACKS, O. **Um antropólogo em Marte**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

STRAW, W. Cultural Scenes. **Loisir et société/society and leisure**, vol.27, n.2., 2005. Disponível em <http://strawresearch.mcgill.ca/straw/loisirarticle.pdf> último acesso em 25 de agosto de 2013.

YATES, F. **L'art de la mémoire**. Paris: Gallimard, 1996.

ZUMTHOR, P. **Performance, recepção e leitura**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.