



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO BRASILEIRA

NADJA RINELLE OLIVEIRA DE ALMEIDA

**“ÓH! FUI EU QUE FIZ!”: A SAGA DE JOVENS *COSPLAYERS* E SEUS FAZERES
EDUCATIVOS**

FORTALEZA – CE

2017

NADJA RINELLE OLIVEIRA DE ALMEIDA

“ÓH! FUI EU QUE FIZ!”: A SAGA DE JOVENS *COSPLAYERS* E SEUS FAZERES
EDUCATIVOS

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Educação. Área de concentração: Educação Brasileira.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a. Celecina de Maria Veras Sales.

FORTALEZA – CE

2017

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A449o Almeida, Nadja Rinelle Oliveira de.

Oh! Fui eu que fiz! : a saga de jovens cosplayers e seus fazeres educativos / Nadja Rinelle Oliveira de Almeida. – 2017.

211 f. : il. color.

Tese (doutorado) – Universidade Federal do Ceará, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Fortaleza, 2017.

Orientação: Profa. Dra. Celecina de Maria Veras Sales.

1. Juventudes. 2. Cosplay. 3. Fazeres juvenis. 4. Performance. 5. Educação. I. Título.

CDD 370

NADJA RINELLE OLIVEIRA DE ALMEIDA

“ÓH! FUI EU QUE FIZ!”: A SAGA DE JOVENS *COSPLAYERS* E SEUS FAZERES
EDUCATIVOS

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Educação. Área de concentração: Educação Brasileira.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Celecina de Maria Veras Sales.

Aprovada em: ____/____/_____.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Dr^a. Celecina de Maria Veras Sales (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Dr^a. Kelma Socorro Lopes Matos
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof^a. Dr^a. Andrea Pinheiro Paiva Cavalcante
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Geovani Jacó de Freitas
Universidade Estadual do Ceará (UECE)

Prof. Dr. Alexandre Martins Joca
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

Aos/às jovens *cosplayers* que trouxeram muitas alegrias e coloridos para essa tese. Em especial, *Hatsune Miku*.

Ao meu amigo Carlos Ney de Oliveira.

À minha mãe e à minha irmã, companheiras amorosas nessa jornada.

AGRADECIMENTOS

Dedico meus agradecimentos às/as personagens que compõem esta saga chamada doutorado.

Celecina, minha orientadora, trouxe a certeza que tudo daria certo! Juntas, caminhamos, sendo parceiras, amigas, compartilhando afetos e respeito.

Aos meus amigos e amigas do grupo “Só dá nois”. Kamila, Lidiane, Jaiane, Sílvia, Sahmaroni, Marcos, Ciça. Gratidão por compartilhar não só os saberes da academia, mas deixar essa saga com um toque de alegria e acolhimento.

À minha querida Maria Nobre, que tive o imenso prazer de tê-la comigo apreciando seus primorosos conhecimentos.

À Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FUNCAP), pelo financiamento da pesquisa.

À minha amiga Inambê. Vivi em sua companhia uma saga que ultrapassava as dimensões da academia. Nela, me inspirei para conseguir mergulhar dentro de mim e descobrir que precisava construir outros enredos após o término desta saga.

Às minhas memórias afetivas desse universo chamado pós-graduação. Rafaella (Júlia e Marina), Lia e Luciana não podem ser lembradas separadamente. Cada uma com a sua mistura ofereceram nessa trajetória a certeza de que nesse meio tão competitivo é possível encontrar irmãos e irmãs. Luciana será, nessa saga, a memória da saudade, por não estar mais aqui entre nós.

À minha parceira Sílvia Regina, que, ao lado do seu grande amor, mostrou que nesse doutorado era imprescindível se manter conectada com Deus e viver o seu mais puro amor e sua alegria.

Ao Dr. Orion, que, ao oferecer a sua ajuda profissional, pude permanecer nela até o final.

Ao meu querido amigo Tiago. Sua contribuição me fortaleceu nos momentos de dores, fazendo entender que personagem tinha me tornado nessa saga.

Aos meus queridos/as amigos/as Stanley e Isabel, que, mesmo distantes, costumavam passar para perguntar como estava.

À professora Kelma Matos, que me ensinou, durante este período, como é importante cuidar-se espiritualmente. Só ao final compreendo com o coração o quanto as suas práticas são alicerces para caminhar pela vida.

Ao professor Alexandre que, de uma maneira generosa e amorosa, acolheu as minhas incertezas, transformando-as em certezas.

Aos/às professores Andreia e Geovani, por aceitarem participar deste ritual tão importante, trazendo suas valiosas contribuições.

Aos meus queridos e queridas da FLATED. Gratidão pelo amor e o acolhimento vivenciados sempre!

Ao meu querido e amigo Allan, que simboliza, nessa saga, uma memória afetiva de que tudo isso um dia era possível se realizar.

À minha querida amiga Ana Célia, que se doou incondicionalmente para que tudo isso pudesse se concretizar, ensinando que é possível encontrar belos instrumentos de Deus para caminhar conosco nesse processo.

Ao meu pai. Gratidão por ter aceitado ser meu pai, dando oportunidade de vir para evoluir.

A Deus, minha fonte inesgotável de amor e luz!!!!!!!!!!!!

“As palavras são entidades mágicas, potências feiticeiras, poderes bruxos que despertam os mundos que jazem dentro do nosso corpo, num estado de hibernação, como sonhos. Nosso corpo é feito de palavras. Assim, podemos ser príncipes ou sapos, borboletas ou lagartas, campos selvagens ou monoculturas, poetas e inventores ou monótonos funcionários. Diferente dos corpos dos animais, que nascem prontos ao fim de um processo biológico, o nosso corpo, ao nascer, é um caos grávido de possibilidades, à espera da palavra que faz emergir, do seu silêncio, aquilo que ela invocou. Um infinito e silencioso teclado que poderá tocar dissonâncias sem sentido, sambas de uma nota só, ou sonatas e suas incontáveis variações. A este processo mágico pelo qual a palavra desperta os mundos adormecidos se dá o nome de educação”. (Rubem Alves)

RESUMO

Esta tese é uma etnografia dos fazeres juvenis elaborados e vivenciados pelos/as jovens cearenses ao produzirem e atuarem com um *cosplay*. Na busca de compreender esses fazeres, foram acompanhados 10 jovens em seus percursos cotidianos e em eventos (SANA), no período de 2014 a 2016. Os suportes teóricos da tese foram: Certeau (1995; 2013), Nunes (2015), Ortiz (2007; 2009), Deleuze e Guatarri (1997), Turner (2013), Schechner (2012), Pais (2003; 2005; 2006), Ferreira (2016), Louro (2003; 2008a), Larrosa (2016), Sales (2014; 2016a), Joca (2013) dentre outros. Esses/as jovens *cosplayers* estão inseridos em uma cultura pop que é multitemática e traz para as suas performances uma diversidade de personagens e histórias para customizarem esses fazeres que partem da escolha desses personagens para entrar em cena e aos fazeres das mãos que customizam a roupa e os acessórios. Ao atuarem como *cosplayer* no Ceará, eles/as têm referências de uma cena *cosplayer* apresentada em outros estados brasileiros, em outros países como o Japão e os Estados Unidos, no entanto, conseguem tecer suas maneiras de ser *cosplayer*, simbolizados em suas atuações, mas principalmente nos fazeres das mãos, produzidos no *cosplay* e em todos os seus acessórios. Nesse processo de atuação como *cosplayer*, os/as jovens elaboram fazeres ritualizados e performáticos para adentrar e se fixar na cena *cosplayer*. Vivenciam seus ritos de iniciação, e nesse processo buscam ser aceitos pelos/as *cosplayers* que já atuam em cena, assim como pelos grupos. Na performance desses personagens, rompem com os marcadores de gênero homem/mulher para corresponderem as suas preferências de como querem se apresentar nos palcos. Por fim, desde a escolha do personagem, o conhecimento da sua história, as performances que deverão ser elaboradas à customização do *cosplay* e dos acessórios, eles/as anunciam diversas experiências de aprendizagem, seja com o corpo ao usar as mãos para customizarem suas roupas e demarcarem as suas habilidades e criatividade, seja em suas performances ao se prepararem para estar em cena. Todos esses fazeres promovem nos/as jovens a capacidade de mudar a sua realidade juvenil e tecer enredos que vão compor as suas sagas juvenis dentro e fora do universo *cosplay*.

Palavras-chave: Juventudes. *Cosplay*. Fazeres juvenis. Performance. Experiência. Educação.

ABSTRACT

The present thesis is result of an ethnography of juveniles activities elaborated and lived by young people from Ceara, by producting and acting as cosplayers. Looking for comprehend these activities, were followed ten teenagers during their daily routines in events (SANA), during the period of 2014 to 2016. The theoretical supports of the thesis were: Certeau (1995, 2013); Nunes (2015); Ortiz (2007, 2009); Deleuze e Guatarri (1997); Turner (2013); Schechner (2012); Pais (2003, 2005, 2006); Ferreira (2016); Louro (2003, 2008a); Larrosa (2016); Sales (2014, 2016a); Joca (2013), among others. These young cosplayers were insert on a pop culture, which is multitemática and bring to their performances a diversity of caracters and stories to customize their perform, since the chose of the carachter to present until they customize clothes and accessories. By acting as cosplayers at Ceará, they have references of a cosplayer scene presented on other brasilian states and other countries, like Japan and the USA, however, they can make their own maners of being cosplayer, simbolyzed in their actuations, but, mainly, on the handmades things, producted on the cosplay and all of their accessories. During these process of acting as cosplayer, the teenagers elaborate ritualized and performative acts to get into the cosplayer scene. They live their initiation rites and, by this way, search for acceptance by cosplayers that already are acting on the scene, as well as by the groups. On these caracteres performance, they break with the gender idea for man/women to correspond to their on preferences of how they want to present themselves on stage. By the end, the the choice of the character and the knowledge of its history, passing throught performances that may be elaborated to the customization of the cosplay and its accessories, they announce many knowledge experiences, like with the body, by using their own hands to customize the clothes and demarcate your skills and creativity, by preparing themselves to be on scene. All of these points promote the teenager's ability to change their youthful reality and weave plots that will compose their young sagas inside and outside the cosplayer universe.

Keywords: Youth. Cosplay. Teenager's ability. Performance. Experience. Education.

RESUMÉ

Cette thèse est le résultat d'une ethnographie des arts de faire juvéniles qui sont élaborés et vécus par des jeunes cearenses lorsqu'ils produisent et jouent comme cosplayers. En essayant de comprendre ces arts de faire, 10 jeunes ont été suivis dans leur parcours au quotidien et pendant des événements (SANA) durant la période de 2014 à 2016. Le cadre théorique de la thèse est: Certeau (1995; 2013), Nunes (2015), Ortiz (2007; 2009), Deleuze e Guatarri (1997), Turner (2013), Schechner (2012), Paix (2003, 2005, 2006), Ferreira (2016), Louro (2003, 2008a), Larrosa (2016), entre autres. Ces jeunes cosplayers vivent dans une culture pop qui a des multi thématiques et ils amènent pour leurs performances une grande diversité de personnages et d'histoires, de façon à customiser ces façons de faire qui naissent du choix de leurs personnages pour entrer en scène et les façons de faire des mains qui customisent les vêtements et les accessoires. Quand Ils jouent au rôle de cosplay au Ceará, ils ont comme référence la scène cosplayer présentée par les autres états brésiliens et par d'autres pays comme le Japon et les États Unis. Pourtant, Ils arrivent à créer leurs façons d'être cosplayer, symbolisées par leurs actions, et principalement par leurs modes de faire manuels, symbolisés par leurs cosplay et tous leurs accessoires. Dans ce processus de jouer au cosplay, les jeunes élaborent des actions ritualisées et performatives pour arriver à entrer et rester sur la scène cosplayer. Ils passent par des rites d'initiation et dans ce processus ils cherchent à être acceptés par les cosplayers qui sont déjà connus dans cet univers-là et par les groupes de cosplayers. Dans la performance de ces personnages, ils rompent avec les marques de genre homme-femme pour mieux correspondre à leurs besoins de se présenter sur scène. Ainsi, dès le choix du personnage, à la connaissance de son histoire, et aussi les performances qui seront élaborées et la customisation du cosplay et dès leurs accessoires, ils démontrent plusieurs expériences d'apprentissage, soit avec le corps en utilisant leurs mains pour customiser leurs vêtements et montrer leurs compétences et créativité, soit en leurs performances lorsqu'ils se préparent pour chaque présentation. Toutes ces façons de faire incitent ces jeunes à changer leur réalité juvénile et tisser des intrigues qui composent leurs sagas juvéniles dans l'univers cosplay.

Mots-clés: Jeunesses. Cosplay. Arts de faire de la jeunesse. Performance. Expérience. Éducation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Jovens vestidos com o <i>Visual Key</i>	34
Figura 2 –	Jovens vestidas de <i>Lolita</i>	35
Figura 3 –	Jovens interagindo com as suas plaquinhas	35
Figura 4 –	<i>Cosplay</i> do personagem <i>Megurine Luka (Vocaloid – Versão Magnet)</i> ...	40
Figura 5 –	Gravura do personagem <i>Yoko (Anime – Tengen toppa gurren-lagann)</i> ..	41
Figura 6 –	<i>Cosplay</i> do personagem <i>Yoko (Anime – Tengen toppa gurren-lagann)</i> ..	41
Figura 7 –	<i>Cosplayers</i> vestidas dos personagens. Lado esquerdo: <i>Mizaki – Anime Kaichou Wa Maid-Sama</i> . Lado direito: <i>Hatsune Miku – Vocaloid (Versão Cat food)</i>	43
Figura 8 –	Desfile <i>Cosplay SANA</i>	44
Figura 9 –	Gravura do personagem <i>Hatsune Miku (Vocaloid – Versão Cat food)</i> ...	46
Figura 10 –	<i>Cosplay</i> do personagem <i>Hatsune Miku (Vocaloid – Versão Cat food)</i>	46
Figura 11 –	Praça Luíza Távora	48
Figura 12 –	Performance de um <i>cosplayer</i>	48
Figura 13 –	<i>Cosplayers</i> reunidos nas arquibancadas da Praça Luíza Távora	49
Figura 14 –	Gravura do personagem <i>Mirajane (Anime Fairy tail)</i>	51
Figura 15 –	Gravura do personagem <i>Seeu (Vocaloid)</i>	51
Figura 16 –	Gravura do personagem <i>Sona Arcade</i>	54
Figura 17 –	Gravura de personagens (<i>Anime Sailor Moon</i>)	54
Figura 18 –	<i>Hatsune Miku</i> e a colega se preparando no banheiro para performar com os <i>cosplays</i> de <i>Mikasa</i> e <i>Levi</i> do anime <i>Shingeki no kyojin</i>	55
Figura 19 –	Gravura do personagem <i>Mikasa (Anime Shingeki no kiojin)</i>	56
Figura 20 –	<i>Cosplay</i> do personagem <i>Mikasa (Anime Shingeki no kiojin)</i>	56
Figura 21 –	Entrada do SANA	67
Figura 22 –	Corredores do SANA	67
Figura 23 –	Campeonato de <i>Swordplay</i>	69
Figura 24 –	Sala temática anime <i>One Piece</i>	69
Figura 25 –	Sala temática Cavaleiros do Zodíaco	69
Figura 26 –	Sala temática Labirinto <i>Zombie</i>	69
Figura 27 –	Jovens dançando <i>K-pop</i>	70
Figura 28 –	Desfile <i>Cosplay</i>	70

Figura 29 –	Desfile <i>Cosplay Insana</i>	70
Figura 30 –	<i>Cospobre</i> (1)	71
Figura 31 –	Jovens participando de campeonatos	71
Figura 32 –	Jovens jogando na Arena <i>games</i> (Luta)	72
Figura 33 –	Palestra com <i>youtubers</i>	73
Figura 34 –	Jovens no <i>just dance</i>	73
Figura 35 –	Espaço SANA <i>Ludus</i> (Dominaria)	74
Figura 36 –	Espaço SANA <i>Market</i> (1)	75
Figura 37 –	Espaço SANA <i>Market</i> (2)	75
Figura 38 –	<i>Maid</i> café	75
Figura 39 –	Jovens interagindo no <i>Animekê</i>	76
Figura 40 –	Gravura do personagem <i>Erza Scarlet</i> (<i>Anime Fairy Tail</i>)	79
Figura 41 –	Gravura da personagem Hera Venenosa (Vilã dos quadrinhos <i>Batman</i>)..	81
Figura 42 –	<i>Cosplay</i> da personagem Hera Venenosa (Vilã dos quadrinhos <i>Batman</i>)..	81
Figura 43 –	Gravura da personagem <i>Rukia</i> (<i>Anime Bleach</i>)	82
Figura 44 –	<i>Cosplay</i> da personagem <i>Rukia</i> (<i>Anime Bleach</i>)	82
Figura 45 –	Jovens interagindo na praça	82
Figura 46 –	<i>Cosplayers</i> performando (1)	82
Figura 47 –	Entrada de acesso ao evento	84
Figura 48 –	Público interagindo no show	84
Figura 49 –	Palestra com dubladores	84
Figura 50 –	<i>Cosplayers</i> performando (2)	84
Figura 51 –	Gravura do personagem <i>Billy</i> (Autorial)	86
Figura 52 –	<i>Cosplay</i> do personagem <i>Billy</i> (Autorial)	86
Figura 53 –	Desfile <i>cosplay</i> na Gracom	87
Figura 54 –	Performance de um <i>cosplayer</i>	87
Figura 55 –	Debate com os <i>cosplayers</i>	87
Figura 56 –	Gravura da personagem Lulu doceira (<i>Game League of Legends</i>)	88
Figura 57 –	<i>Cosplay</i> da personagem Lulu doceira (<i>Game League of Legends</i>)	88
Figura 58 –	Gravura da personagem <i>Poppy</i> (<i>Game League of Legends</i>)	88
Figura 59 –	<i>Cosplay</i> da personagem <i>Poppy</i> (<i>Game League of Legends</i>)	88
Figura 60 –	Gravura do personagem Sebastian (<i>Anime Kuroshitsuji</i>)	89
Figura 61 –	<i>Cosplay</i> do personagem Sebastian (<i>Anime Kuroshitsuji</i>)	89

Figura 62 –	Gravura da personagem <i>Megurine Luka- Vocaloid (Versão Magnet)</i>	91
Figura 63 –	<i>Cosplay</i> da personagem <i>Megurine Luka- Vocaloid (Versão Magnet)</i>	91
Figura 64 –	Gravura do personagem <i>Vergil (Versão game Devil my cry)</i>	92
Figura 65 –	<i>Cosplay</i> do personagem <i>Vergil (Versão game Devil my cry)</i>	92
Figura 66 –	Gravura da personagem <i>Juliet (Game Lollipop chainsaw)</i>	93
Figura 67 –	<i>Cosplay</i> da personagem <i>Juliet (Game Lollipop chainsaw)</i>	93
Figura 68 –	Gravura do personagem <i>Ciel (Anime Kuroshitsuji)</i>	94
Figura 69 –	<i>Cosplay</i> do personagem <i>Ciel (Anime Kuroshitsuji)</i>	94
Figura 70 –	Camarin para os <i>cosplayers</i>	96
Figura 71 –	Debate conduzido por <i>Hatsune</i>	96
Figura 72 –	<i>Cosplayers</i> assistindo o debate	96
Figura 73 –	<i>Cosplayers</i> na Praça do Ferreira	96
Figura 74 –	<i>Cosplayers</i> preparando-se para atuar	97
Figura 75 –	Jovens esperando pelo evento	97
Figura 76 –	<i>Hatsune Miku</i> e suas interações	97
Figura 77 –	<i>Juliet</i> interagindo com os colegas	97
Figura 78 –	<i>Juliet</i> performando suas prévias	112
Figura 79 –	Performance de <i>Ciel</i> e <i>Sebastian</i>	117
Figura 80 –	Grupo de <i>cosplayers</i> (1)	124
Figura 81 –	Grupo de <i>cosplayers</i> (2)	124
Figura 82 –	Grupo do <i>anime</i> <i>Naruto</i>	129
Figura 83 –	<i>Hera Venenosa</i> colaborando com uma <i>cosplayer</i> em sua preparação para atuar	132
Figura 84 –	Gravura do personagem <i>Haruka Nanase (Anime Free) CROSSPLAY</i>	134
Figura 85 –	<i>Cosplay</i> do personagem <i>Haruka Nanase (Anime Free) CROSSPLAY</i>	134
Figura 86 –	Gravura da personagem <i>sexy no jutsu (Anime Naruto)</i>	139
Figura 87 –	<i>Cosplays</i> da personagem <i>sexy no jutsu (Anime Naruto)</i>	139
Figura 88 –	Gravura da personagem <i>Gasai Yuno (Anime Mirai nikki)</i>	141
Figura 89 –	Gravura da personagem <i>Sailor Vênus</i>	141
Figura 90 –	Gravura do personagem <i>Juuzoo (Anime Tokyo ghoul)</i>	142
Figura 91 –	<i>Cosplay</i> do personagem <i>Juuzoo (Anime Tokyo ghoul)</i>	142
Figura 92 –	<i>Sasuke</i> nos bastidores preparando-se para atuar	151
Figura 93 –	A jovem <i>Poppy</i> confeccionando o seu <i>cosplay</i>	152

Figura 94 –	<i>Cospobre (2)</i>	158
Figura 95 –	Gravura do personagem <i>Junko (Anime Danganronpa)</i>	163
Figura 96 –	<i>Cosplay</i> do personagem <i>Junko (Anime Danganronpa)</i>	163
Figura 97 –	A jovem <i>Hera Venenosa</i> customizando o seu <i>cosplay</i>	164
Figura 98 –	Gravura do personagem <i>Kaku (anime One Piece)</i>	168
Figura 99 –	<i>Billy</i> e suas atuações como <i>cosmaker</i>	168
Figura 100 –	Gravura da personagem <i>Sona</i>	170
Figura 101 –	<i>Luka</i> performando a personagem <i>Sona</i>	170
Figura 102 –	Gravura do personagem <i>Shiro (Anime Game no life)</i>	171
Figura 103 –	<i>Luka</i> performando o personagem <i>Shiro (Anime Game no life)</i>	171

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	16
2	UMA SAGA ETNOGRÁFICA COM JOVENS COSPLAYERS	32
2.1	Episódio 1: Narrativas de uma inserção no “mundo <i>cosplay</i>”	32
2.1.1	<i>Cosplayer e cosplay: prazer em conhecer</i>	33
2.1.1.1	<i>Inserção e inquietações iniciais</i>	37
2.1.1.2	<i>As primeiras aproximações e abordagens</i>	39
2.1.1.3	<i>Do mundo virtual aos encontros cosplayers: o casamento e a reunião na praça</i>	45
2.2	Episódio 2: A customização da Saga – tecendo o fazer etnográfico	50
2.2.1	<i>Os personagens da “pesquisadora cosplayer”</i>	50
2.2.1.1	<i>Fazer ou não fazer cosplay?</i>	52
2.2.1.2	<i>A pesquisadora “mãe do grupo”, “fotógrafa preferida” e a staff</i>	53
2.2.2	Etnografar com os cosplayers: acessórios da customização da cena etnográfica	56
2.2.2.1	<i>“Eu vejo você”: a observação da cosplay Seeu</i>	63
2.2.2.2	<i>O diário de campo de Mirajane, a jornalista infiltrada</i>	64
2.3	Episódio 3: Cenários e Personagens: a descoberta dos palcos e os encontros com os/as cosplayers	66
2.3.1	<i>O palco principal: o SANA</i>	67
2.3.2	<i>O grupo da jovem Hatsune Miku, a guia interlocutora</i>	76
2.3.3	<i>Traçando rotas com a cosmaker Erza</i>	79
2.3.4	<i>Outros cenários com Rukia e Hera Venenosa</i>	81
2.3.5	<i>O Anime Master e o encontro com o jovem com Billy</i>	83
2.3.6	<i>O carnaval na Gracom e o debate com Poppy e outros cosplayers</i>	86
2.3.7	<i>O aniversário e o encontro com os/as jovens Luka, Vergil, Juliet, Ciel, Sasuke</i>	89
2.3.8	<i>O evento na Gracom e o Animar</i>	94
2.4	Episódio 4: Customizando as aprendizagens desse fazer etnográfico	98
3	ENREDOS DE JOVENS COSPLAYERS NA CULTURA POP	100
3.1	O <i>cosplay</i> na cultura pop	101
3.1.1	<i>O SANA na cultura pop</i>	106

3.2	Fazeres ritualizados e performáticos na cena <i>cosplayer</i>	110
3.3	Os modos de grupalidade de jovens <i>cosplayers</i>	123
3.4	Tornar-se “outros” na atuação cênica: o corpo e as questões de gênero	134
4	FAZER <i>COSPLAY</i> E FAZER-SE <i>COSPLAYER</i> EM SUAS SAGAS	
	JUVENIS	145
4.1	Porque eles/as vestem <i>cosplay</i> ?	145
4.2	Expressões culturais juvenis na atuação <i>cosplayer</i>	153
4.3	A saga <i>cosplayer</i> : trajetórias e fazeres customizados por jovens	161
4.4	Jovens como personagens da saga <i>cosplayer</i>	172
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	178
	REFERÊNCIAS	185
	GLOSSÁRIO	195

1 INTRODUÇÃO

“No ônibus, a caminho do SANA, *Hatsune Miku* se voltou para mim e disse sorrindo: ‘Olha, você deveria escrever sobre a saga *cosplayer!*’”. (Diário de campo – 24 de janeiro de 2015).

Narrar uma saga é tratar sobre os episódios das histórias de personagens e suas aventuras. Estar entre os *cosplayers* foi cruzar com personagens diversos de *animes*¹, histórias em quadrinhos, filmes, jogos de *games*² e conhecer as suas histórias e atuações. Ao aceitar o convite para narrar esta saga, mergulhei em um universo construído e vivenciado pelos próprios *cosplayers*, ao darem corpo, vida e alma a cada um dos personagens que os/as jovens escolheram para vestir o *cosplay*.

O *cosplay* é um termo em inglês cuja junção das palavras *costume* (traje/fantasia) e *roleplay* (brincadeira/interpretação) se transformou em “brincar de vestir e interpretar um personagem”. Para atuar com o *cosplay*, foi criado o termo “*cosplayer*”. O *cosplayer* escolhe um personagem para reproduzir suas roupas, acessórios, vozes e os gestos. É uma prática que leva as pessoas a viverem fronteiras entre o real e o fictício e, nesse movimento, realizar as suas travessias pelo cotidiano.

Para construir as narrativas dessa saga, busquei conhecer a “brincadeira de vestir personagens”, em uma pesquisa de campo de doutorado vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira da Universidade Federal do Ceará (UFC) por um período de 2 anos com jovens *cosplayers* que moram em Fortaleza, no Ceará. Esta pesquisa trouxe a seguinte questão: Que fazeres juvenis são elaborados e vivenciados pelos/as jovens cearenses ao produzirem e atuarem com um *cosplay*?

O objeto de estudo desta tese aborda os fazeres juvenis e educativos elaborados e vivenciados pelos/as jovens ao produzirem e atuarem com os seus *cosplays* no decorrer da pesquisa etnográfica. A escolha pela etnografia me ofereceu possibilidades de construir reflexões/entendimentos sobre esses fazeres.

Com a postura de uma etnógrafa mergulhei nos eventos, nas palavras, nos textos, nos cheiros e nos sabores que essa caminhada proporcionou. Lancei meu corpo sobre tudo aquilo que poderia afetar os sentidos. Como diria Peirano (2014), é esse o material analisado

¹ Ver glossário, p. 195.

² Programa interativo com jogos cujas imagens são apresentadas numa tela de computador ou de televisão e acessadas através de um controle remoto ou de um teclado. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/videogame/>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

que, para o/a pesquisador/a, não são apenas dados coletados, mas questionamentos, fonte de renovação.

A cada *cosplay* elaborado, os/as jovens me apresentavam um fazer que era impulsionado pelo encantamento da história e da atuação dos personagens escolhidos e um fazer que era manifestado em cada customização do *cosplay*. Um fazer que ultrapassava as tessituras artesanais e produzia fazeres que eram percebidos, principalmente, na capacidade que esses/as jovens sentiam e expressavam ao conseguirem dar vida a cada personagem que vestiam e performavam, sendo, sobretudo, o sujeito de suas criações.

Os fazeres são alinhados ao conceito de expressões culturais de Certeau (1995). Essas expressões são compreendidas como atividades que envolvem três pontos: Fazer algo com uma coisa; Fazer algo com alguém; Mudar a realidade cotidiana e modificar o estilo de vida.

Os fazeres são entendidos como competências que podem ser estimuladas e desenvolvidas não somente no âmbito das instituições formais. Elas rompem as fronteiras disciplinares da educação formal, ao serem vivenciadas nos espaços informais que os/as jovens frequentam e nas dinâmicas dos grupos que eles/as experienciam.

Esses fazeres juvenis na atuação *cosplayer* são percebidos porque ultrapassam a imitação que *cosplayers* realizam a cada *cosplay* que vestem. Ao adentrarem na história dos personagens e resgatá-los para serem imitados, *cosplayers* também adaptam as suas roupas e atuações como uma maneira de mostrar que os seus fazeres são resultados de suas criações, como ao afirmar: “No *cosplay* aquele toquezinho ‘ó, é meu’, ‘ó, fui eu quem fiz’, eu acho super legal! (*Hera Venenosa*³)”.

Os fazeres juvenis nessa saga foram sendo analisados dentro da atuação dos/as jovens *cosplayers* a partir de alguns questionamentos: Por que esses/as jovens fazem *cosplay*?; Por que esses/as jovens atuam como *cosplayers* e vivenciam esta prática?; Como esses/as jovens constroem seus *cosplays* e atuam com os personagens?; Que fazer ritualizado e performático é vivenciado por esses/as jovens ao entrarem na cena?; De que maneira esses/as jovens se expressam ao customizarem e vestirem o seu *cosplay*?

O encontro com os/as *cosplayers* participantes desta pesquisa teve início no ano de 2014. Neste percurso etnográfico, percorri em vários espaços que esses/as jovens estavam vestidos ou não de *cosplay* para acompanhar os seus fazeres juvenis. Estive no SANA, no Anime Master, na Gracom, na Praça Luíza Távora, cenários que eles/as montavam para realizar

³ Ver glossário, p. 200.

suas atuações. No intervalo entre um ou outro evento, participei de festas particulares, frequentei ensaios fotográficos, andei pelos shoppings em suas companhias, visitei as suas residências.

Os/as jovens *cosplayers*, durante os dois anos de pesquisa, foram se inserindo na pesquisa pela disponibilidade, pela singularidade apresentada em suas atuações e pelos encontros que foram sendo estabelecidos entre nós no decorrer da pesquisa. Ao final, ficaram 10 jovens/as para tecer essa saga etnográfica. Na realização das observações – registradas no diário de campo – e das entrevistas individuais com os/as jovens, fui desafiada a acompanhar os seus percursos pelos eventos, shoppings, praças, centro da cidade, ensaios fotográficos. Eram nesses momentos que eles/as me convidavam para dialogarmos sobre as suas atuações.

Os fazeres juvenis ligados ao *cosplay* é um tema pouco estudado no campo da educação. Ao realizar um levantamento dos estudos desenvolvidos que abordam o *cosplay* e a atuação de *cosplayers*, encontrei pesquisas nos Programas de Pós-Graduação em Antropologia Social, Administração de Empresas, Arte e Cultura Visual, Comunicação e Linguagens, Ciências Sociais, Psicologia, Publicidade e Propaganda⁴.

As categorias cultura pop, *cosplay*, juventude e performance são eixos de análise desta tese. Apresento algumas discussões teóricas que nortearam as análises feitas durante o trabalho, a partir das observações e das falas encontradas. No caminhar, também explano as categorias *êmicas*⁵ que foram surgindo no decorrer das análises.

Parto da ideia que falar da cultura pop é refletir sobre uma cultura mundializada (ORTIZ, 2007), capaz de atravessar culturas, modificar e fomentar a conectividade entre países, alterando o modo como as pessoas conduzem o cotidiano, ao serem capturadas por este cenário sociocultural e comercial resultante deste tempo atual. Um tempo de modificações, onde as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTIC) passam a regular um tipo de economia global, que não determina a transformação da sociedade, mas agrega mudanças, por um “[...] mega nó que atrai recursos e acumula oportunidades para aumentar a riqueza e o poder” (CASTELLS, 1999, p. 24).

Estes nós, ligados à economia e às culturas do globo, comumente não compartilham da mesma geografia, eles atravessam de forma diferenciada as realidades nacionais e locais,

⁴ Em todos esses estudos, as abordagens se centravam nas culturas juvenis, *cosplay*, consumo e mídia (NUNES, 2015; BIN, 2015; SOARES, 2015; PASQUALIN, 2015); Construção da identidade pessoal, social e o consumo cultural (PAGANI, 2012); Sociabilidade, consumo cultural e estilo de vida (WINTERSTEIN, 2010); Identidades e subjetividades (PEREIRA, 2013); Influências da cultura pop nipônica na atuação do *cosplayer* (LOURENÇO, 2009).

⁵ São categorias criadas pelos membros dos grupos, a partir da interpretação que eles têm da própria cultura.

porém, permanecem conectados, pelo processo de mundialização das sociedades e de suas culturas, ao oferecer uma nova estrutura social, a partir dos bens culturais que se entrecruzam e trazem alterações no padrão de consumo e no estilo de vida dos sujeitos. Nesse sentido, o “[...] consumo tem uma dimensão mundializada, ele se nutre de um movimento planetário presente em diversos lugares do globo. Sua autoridade, isto é, sua dominação, acompanha a linha de força da modernidade-mundo” (ORTIZ, 2000, p. 115).

Com isso, os territórios “[...] perdem a fixidez [...] não há mais centralidade, a mobilidade de fronteiras dilui” (ORTIZ, 2007, p. 87). Nesta conjuntura, os sujeitos trafegam pelas aberturas encontradas para ter acesso a diversas linguagens, bens culturais e simbólicos não pertencentes às suas esferas culturais, podendo, no entanto, serem somadas ao seu estilo de vida.

Todas essas influências culturais dilatadas sobre o Brasil, vindas da Europa, dos Estados Unidos, do Japão, da Coreia do Sul estão associadas “[...] ao desenvolvimento econômico e tecnológico; cultural associado à constituição de um ‘nós’. O problema é que o ‘nós’ mundial não desfruta da mesma coerência” (ORTIZ, 2009, p. 247).

Isso significa que essas culturas estão interconectadas pelo mercado global de bens de consumo, mas nem todas elas se encontram integradas do mesmo modo. Ainda que os hábitos e gostos desses países tenham sido implantados no cotidiano dos/as brasileiros/as e sejam capturados, muitos bens culturais produzidos, ao serem deslocados, deixam de fazer parte do “local” e adquirem uma dimensão “mundial”.

As culturas, ao se movimentarem pelo mundo, se refazem pelo contato com muitas outras práticas culturais e resultam em processos híbridos, “[...] nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (CANCLINI, 2008, p. XIX). Processos híbridos, onde se dissolve o senso de pertencimento e redefine, na sociedade, a ideia de fronteiras e se desconhecem quaisquer limites geográficos. Nestas combinações, as culturas nacionais não chegam a se extinguir, mas passam a coexistir, a se relacionar e a serem reconstruídas por meio do intercâmbio com outras práticas, saberes e símbolos dentro do espaço desterritorializado (HIRATA, 2012).

Este cenário pop, na concepção de Ortiz (2007), é resultado de um movimento de desenraizamento de culturas e de bens produzidos que está na base da formação de uma cultura internacional-popular, cujo fulcro é o mercado consumidor. Projetando-se para além das fronteiras nacionais, estes tipos de culturas caracterizam uma sociedade global de consumo.

A cultura pop japonesa, constituída principalmente pelos *mangás*⁶ e *animes*, teve influências norte-americanas na sua criação, pois “[...] nenhuma nação ocidental no pós-guerra foi imune a esta influência e no oriente a situação não foi muito diferente” (SATO, 2007, p. 14).

A presença do estilo norte-americano nos personagens das animações japonesas é explicada por Ortiz (2007) como o resultado de um movimento de des-locamento de produção. Um des-locamento que mostra nos objetos a combinação de pedaços que não possuem uma definição precisa de sua origem.

Tanto os americanos como os japoneses expandiram sua cultura local, mostrando seus hábitos, costumes, valores. Os japoneses, através dos *mangás* e dos *animes*, destacavam, sobretudo, os seus valores e as suas referências culturais. Os americanos, no cinema *hollywoodiano*, exportaram valores, estilo de vida e a estética cultuada pelos norte-americanos (SATO, 2005).

Americanos, com produções *hollywoodianas*, ofereciam uma fábrica de sonhos, com muito encanto e magia; o Japão, na reconstrução do país no pós-guerra, ao invés de épicos samurais ou monstros gigantes, os *mangás* e os *animes* traziam personagens de corpos magros, olhos grandes e brilhantes, membros alongados e finos, cabelos espetados, elaborados por *Osamu Tezuka*.

Seus personagens, diferentemente da estética dos japoneses, foram influenciados pelos desenhos animados de *Walt Disney*, como o *Mickey* da década de 1930, e as imagens do *Teatro Nô*, onde os atores usavam maquiagens fortes dando destaque aos olhos. Tanto nos *mangás* femininos quanto nos masculinos esse estilo prevaleceu e classificou-se como “japonês no exterior”. Suas animações foram as primeiras a serem exportadas do Japão (SATO, 2005).

Principalmente após a década de 1980, um Japão estilizado, virtual e tecnológico vem sendo comercializado através da estética, do comportamento e até mesmo dos valores do ocidente (SATO, 2007). Os produtos do mercado japonês atraíram e conectaram crianças, jovens e adultos a um fenômeno cultural, midiático e comercial que apresentava costumes bem diferentes dos brasileiros, a começar pela culinária japonesa, no contato com animações de enredos nipônicos, como o de Cavaleiros do Zodíaco⁷. Devido ao enorme sucesso que o desenho fizera em outros países, como México, Portugal e Estados Unidos, este *anime* chegou no Brasil acompanhado de uma forte estratégia mercadológica (TRAVANCAS, 2016).

⁶ Ver glossário, p. 203.

⁷ Ver glossário, p. 196.

Na década de 1990, com a explosão midiática promovida pelo advento da Internet, as indústrias de entretenimento americana e japonesa, simbolizadas nos filmes, histórias em quadrinhos, *animes*, *mangás*, passaram a ganhar maior popularidade no Brasil, através de seus produtos, e, com isso, alguns termos/gírias foram sendo exportados e adotados pelos/as brasileiros/as. *Otaku*, *nerd/geek*, *cosplay*, *gamer* são alguns termos ou gírias que identificam pessoas que aderem ao consumo dos produtos ligados a essa cultura pop.

No idioma japonês, o termo *otaku* possui, originalmente, dois significados: pode ser uma maneira respeitosa e formal de se referir à moradia de alguém (“vossa casa”) e também uma expressão de tratamento formal na segunda pessoa, semelhante ao *vous* francês, dirigido normalmente às pessoas com as quais não se pretende travar um relacionamento mais íntimo (HIRATA; GUSHIKEN, 2014). Um novo grupo, que passou a se chamar de *otaku*, é resultado de uma combinação entre a prosperidade econômica do Japão no pós-guerra, a relação intensa entre consumo e tecnologias midiáticas e o apelo das referências visuais dos *mangás* e dos *animes* (SAITO, 2012).

Por força das revistas especializadas em cultura pop japonesa, o termo *otaku* se espalhou rapidamente, entre os/as fãs brasileiros/as como sinônimo de colecionador de *mangás* e *animes*. Ao longo do tempo, este ganhou outro significado no Brasil, aplicando-se apenas aos fãs mais entusiastas dos produtos da cultura pop japonesa, focando especificamente em *mangás*, *animês* e *j-music* (música pop japonesa) (NAGADO, 2005).

Como explica Matos (2012), juntamente com a popularização da cultura *nerd*, surgem também outras denominações e até subdivisões. O termo *geek* aparece como sinônimo de *nerd*, mas sem a conotação pejorativa, e também como uma espécie de subgrupo ou uma gíria. É usado mais frequentemente para designar jovens avidamente interessados pelo cenário pop tecnológico contemporâneo. Há quem afirme que os *geeks* estariam mais distantes do estereótipo de *nerd* e conservariam somente o interesse em tecnologia e a inteligência supostamente acima da média, mas teriam mais facilidades no convívio social.

Os *gamers* são conhecidos como jogadores de *games*, seja por entretenimento ou por profissão. No Brasil, com o crescimento do jogo online *League of Legends*, jovens têm se preparado em casas conhecidas como *gaming houses*, onde residem e treinam por 14 horas por dia, ganhando um salário por volta de R\$ 3.000. Eles levam a vida preparando-se profissionalmente para competirem em campeonatos nacionais e até internacionais, com prêmios no valor de R\$ 100 mil por equipe.

Já o *cosplay* foi um termo resgatado pela indústria cultural para identificar pessoas que consomem esses produtos através da vestimenta e atuação de personagens. Para Nunes

(2015), o *cosplay* é uma prática comunicativa, cultural e de consumo, em que os/as participantes não apenas se vestem, mas, sobretudo, atuam como personagens das mais variadas narrativas.

Ser *cosplayer* envolve o ato de se vestir como personagens e/ou ídolos, vindos de narrativas midiáticas, para participar de encenações e desfiles que ocorrem em concursos e feiras. Mesmo os *cosplayers* que não sobem ao palco ainda sentem a necessidade de interpretar o personagem (SANCHES; 2015). Na concepção de Soares (2015), é importante lembrar que ser *otaku* e ser *cosplayer* são coisas diferentes e um não é pré-requisito do outro, apesar de estarem relacionados por consumirem os produtos da cultura pop japonesa.

Vestir o *cosplay* escolhido, na visão de Bin (2015), é um ritual que se constrói desde a confecção material e termina em meio aos eventos, na companhia dos/as amigos/as e do público participante. Para Pasqualin (2015), a prática com o *cosplay* engloba muitas habilidades, que vão desde a expressão corporal, imposição da voz, tom e gesto, para encarnar a personagem representada, até habilidades manuais para construir armas, roupas e acessórios das figuras escolhidas.

Em sua pesquisa, Rosa e Ferreira (2008), compreendem o *cosplay* como uma forma de subverter a ordem *a priori* estabelecida no cotidiano juvenil. Não se trata de considerar essa prática como fugas desproporcionais da vida real, mas um jogo de faz de conta, que alimenta as fantasias dos jovens e, de certa forma, lhe dá suporte para significar o mundo e vai além de momentos de pura diversão e entretenimento, sendo também e, principalmente, uma forma de se comunicar.

Os *cosplayers* podem ser considerados como um grupo consumidor em potencial, já que se nota sua proliferação nos centros urbanos e, também, a criação de produtos específicos para os mesmos, como revistas especializadas e acessórios próprios para a caracterização de personagens. Como os participantes são pressionados a apresentar o melhor *cosplay* nos concursos e para a conquista de premiações, o investimento em uma caracterização pode ser bastante alto (PAGANI, 2012).

O público brasileiro, ao entrar em contato com a cultura pop, se reconhece como *otakus*, *geeks*, *cosplayers* e é adepto ao *k-pop* e/ou aos *games*. Eles montam grupos de dança que trazem o gênero musical pop sul-coreano (*k-pop*), atuam vestidos como um personagem de *animes*, *mangás*, *tokusatsu*⁸, *vocaloids*⁹, jogos eletrônicos, filmes, histórias em quadrinhos americanos, participam de campeonatos de *games* e estão antenados com o que há de mais atual no mercado tecnológico e midiático.

⁸ Ver glossário, p. 210.

⁹ Ver glossário, p. 211.

A pluralidade de elementos encontrados na cultura pop é geradora de uma engrenagem mercadológica que movimenta esta indústria de entretenimento e as juventudes simbolizam uma parcela significativa desta movimentação, mesmo que não possuam uma renda possível para consumir todos os bens e serviços oferecidos.

As características da sociedade moderno-contemporânea produzem um campo de possibilidades em que os jovens se movem. Para Velho (2003), a riqueza, a diversidade e a complexidade da construção social da(s) juventude(s) se produzem a partir deste campo de possibilidades e de experimentações que os jovens vivenciam em suas inserções no sistema escolar, na sexualidade e no gênero, nos namoros e amizades, na sociabilidade, no consumo, na mídia.

Viver esse campo de possibilidades e esses processos de experimentações em um contexto global, plural, complexo, promovido pela contemporaneidade, promove nos jovens experiências que manifestam fascínio, desejos, vontades, ao mesmo tempo em que são capturados e transformados em mercadorias.

Ao entrarem e serem conduzidos por um cenário mercadológico e midiático, jovens servem aos interesses do capital e, como efeito, “[...] o corpo dos jovens se transforma em vitrine desse mercado que cria necessidades, como as marcas de tênis, roupas para desenvolver esportes” (SALES, 2014, p. 50).

Nos circuitos mercantis, importa considerar não somente a relação dos jovens com a mercadoria, mas o que ela (in)corpora – pessoas e coisas produzidas –, confundindo-as, produzindo uma certa (in)visibilidade do sujeito (in)corporado, (in)vadido, sujeitado. Nessa perspectiva, o mundo que se vê é o mundo da mercadoria, já que a produção econômica moderna espalha sua ditadura, dissimulada no mundo da fantasia do marketing (ALMEIDA; LINHARES; CARVALHO, 2014).

Os jovens, ao habitarem os espaços, produzem movimentos para alcançarem visibilidade, mesmo que estejam caminhando nessa esteira capitalista. Para se tornarem visíveis, buscam conquistar uma potência, ao adquirirem esses produtos, gerando para si uma autoestima, reconhecimento, confiança em si mesmos. Todo esse envolvimento tem relação com as capturas realizadas por uma máquina capitalística (DELEUZE; GUATARRI, 1997), que tem nos processos de subjetivação dos sujeitos a produção de desejos para incentivar o consumo destes produtos.

Nos estudos desenvolvidos por Abramo (1997), a noção de visibilidade social dos jovens deve ser refletida principalmente pela imagem que a mídia constrói dos mesmos. Por não serem vistos, ouvidos e entendidos como sujeitos que apresentam suas próprias questões,

eles são distanciados da possibilidade de serem pessoas que promovem transformações dentro dos espaços e das atuações que realizam, potencializando um olhar somente para o que consomem e vivenciam nessa lógica mercadológica e midiática.

Na concepção de Matos (2003), os jovens, independentemente da classe em que estão situados ou da escola que estudam, impulsionados pelos meios de comunicação, buscam consumir para serem reconhecidos como pessoas de bom gosto e sucesso, e até mesmo para experimentarem a sensação de não-exclusão em uma sociedade que exclui.

Para driblarem essa exclusão, jovens elaboram várias saídas criativas para “[...] as inúmeras crises de realização cultural na vida contemporânea. Algumas ações procuram contornar a precariedade da vida material, elaborando alternativas” (CARRANO, 2003, p. 132), para tornar visível os seus gostos e as suas atitudes.

Na concepção de Dayrell (2009), para grande parcela de jovens, a condição juvenil só é vivenciada porque trabalham, garantindo o mínimo de recursos para o lazer, o namoro ou o consumo. É um jogo performativo, que põe em evidência os seus biscates (PAIS, 2005) a partir dos processos transitórios que experimentam e nos diferentes contextos em que atravessam. É um jogo que possibilita uma capacidade performativa, uma astúcia ímpar para que possam ultrapassar obstáculos (PAIS, 2005).

Ao transportarem personagens da ficção para as suas realidades, os/as jovens *cosplayers* adquirem “[...] um poder performativo: ao utilizarem um simulador de voo sentem-se pilotos; como jogadores, interiorizam a missão de herói” (PAIS, 2006, p. 12). Realizam seus trânsitos pelos universos de bem e mal, de vilões e mocinhos e incorporam este poder performativo para elaborarem seus percursos e contemplarem os seus desejos, as suas identificações e pertencimentos.

Este poder performativo se alinha ao conceito de “artes da existência” (FERREIRA, 2016), ao focar nas novas expressividades estéticas encontradas nas cenas juvenis contemporâneas. Expressões cultuadas no corpo, nas vestimentas, na voz, na imagem, uma vez que as atuais cenas juvenis não expressam práticas no sentido de oferecem a possibilidade de mudar o mundo, com estratégias cujo objetivo é destruir a ordem social existente e substituí-lo por uma nova. Em vez disso, os jovens transformam práticas culturais comuns e incomuns em recursos e espaços socialmente disponíveis para o mundo, declarados como formas de diversão juvenil para expandir as fronteiras de expressão cultural, festividade sociais e criatividade pessoal (através do corpo, vestuário, música, voz, imagem).

Vestir um *cosplay* tem sido uma das expressividades estéticas encontradas nas atuais cenas juvenis. Performar um personagem em seus corpos é uma das maneiras que jovens

cosplayers buscam para construírem suas artes da existência, ao viverem a brincadeira e os encantos que personagens e suas histórias proporcionam aos seus fazeres juvenis. O *cosplay* atua na vida desses/as jovens como uma forma de elaborar os seus fazeres e, com eles, criarem seus personagens para romperem as hierarquias e desigualdades prescritas na sociedade.

É nesse sentido que o *cosplay* se aproxima das discussões de Bakhtin (1987) sobre a carnavalização. Para o autor, o carnaval é um espetáculo sem ribalta e sem divisão entre os atores e espectadores. No carnaval, todos são participantes ativos, todos participam da ação carnavalesca. Não se contempla – e em termos mais rigorosos, nem se representa – o carnaval, mas vive-se nele, e vive-se conforme as leis enquanto estas vigoram, ou seja, vive-se uma vida carnavalesca. Esta é uma vida desviada da sua ordem habitual, em certo sentido, é uma “vida às avessas” um “mundo invertido”.

Fazer um *cosplay* é realizar travessias entre a ficção e a realidade e se desviar de uma ordem habitual que sustenta as hierarquias estabelecidas no social. Ao estarem vestidos de personagem, os/as jovens *cosplayers* ganham poderes performativos para pilotarem suas vidas por alguns momentos. Vivem as histórias mais divertidas, cruéis, mórbidas e socialmente condenadas. Nesta brincadeira, experimentam assumir outros papéis sociais que eles não vivem na dimensão do seu mundo “real”.

Os rituais de carnaval e o uso das fantasias correspondem às ilusões e idealizações da realidade quanto aos costumes usados somente no carnaval (DAMATTA, 1997). Ao escolherem um personagem para vestirem e atuarem em eventos destinados a essa prática, *cosplayers* se aproximam dos costumes carnavalescos e do que acontece com as pessoas ao vestirem as suas fantasias.

Na concepção de Damatta (1997), a fantasia carnavalesca revela muito mais do que oculta, já que uma fantasia, representando um desejo escondido, faz uma síntese entre o fantasiado, os papéis que representa e os que se gostaria de desempenhar. Ao transportarem os personagens para os seus corpos, os/as jovens *cosplayers* colocam na roupa, na maquiagem e nos gestos os papéis sociais que gostariam de desempenhar em seu cotidiano e se divertem ao elaborarem suas cenas sendo *cosplayer*.

A cena *cosplayer* se apoia na categoria cena discutida por Ferreira (2009). Para o autor, ao estar em cena, ou seja, na prefiguração do existir, os jovens socorrem-se de apetrechos e de um guarda-roupa para “vestir o papel”, assumir uma fachada, que será o mesmo que excorporar a imagem mais ou menos convencional no espaço de atuação social.

Também tenho como apoio a concepção de Nunes (2015), que entende a prática *cosplay* como uma cena onde se confere mobilidade aos objetos materiais consumidos para a

confeção do *cosplay*, garantindo, além da circulação destas materialidades, a performatividade acionada pelos jovens em suas sensibilidades para o fazer.

Em suas atuações, os/as jovens produzem suas cenas ao montarem e desmontarem os seus corpos a partir dos rituais que experimentam ao adentrarem e permanecerem na cena *cosplayer*. São fazeres simbolizados nas roupas e nos acessórios, nos bastidores, nos palcos. Por este motivo, creio que, durante esta tese, foi coerente utilizar o termo *cena cosplayer* e não *cena cosplay*, por entender que são os/as jovens os/as principais produtores/as destas cenas.

Para produzirem suas cenas com o *cosplay*, os/as jovens vivenciam uma rede de ritualidades que dão início à sua entrada neste universo e mostram quais fazeres ritualizados e performáticos eles/as vão conhecer para performar. Estes fazeres performáticos na cena *cosplayer* são pensados a partir da antropologia da performance/experiência elaborada por Vitor Turner (2013), sendo desenvolvida posteriormente por Schechner (2012) no teatro.

A performance, na visão de Schechner (2012), pode ser compreendida como um comportamento ritualizado que vai muito além do campo artístico propriamente dito. A performance é um modo de comportamento, um tipo de abordagem a experiência humana. É um exercício lúdico, esporte, estética, entretenimento popular, teatro experimental e muito mais.

Os fazeres ritualizados e performáticos na cena *cosplayer* significam as ações do *cosplayer* para se inserir, se adequar e até criar jeitos de ser *cosplayer* a partir das suas experiências de inserção e permanência nesta prática. Ao adentrar neste cenário, repleto de histórias e personagens, o *cosplayer* é iniciado pelo *senpai*. O *senpai* foi uma das categorias *êmicas* surgidas no trabalho de campo. Esta palavra é de origem japonesa e se constitui como uma reverência dirigida a pessoas mais velhas e/ou experientes.

Os *senpais* são considerados *cosplayers* mais experientes, não somente pelo tempo que atuam, mas pela maneira como se aperfeiçoam e conquistam o respeito dos *cosplayers* e do público. São autorizados a iniciar *cosplayers* em suas atuações, dando dicas na escolha do personagem, na customização da roupa, dos acessórios e na forma como devem posar para as fotos e se relacionarem com o público. Eles também simbolizam o acolhimento e a inserção de *cosplayers* nos grupos, além de avaliar os comportamentos performáticos dos iniciantes e levá-los ao reconhecimento do público.

Os ritos de passagem, tais como as iniciações, são entendidos por Schechner (2012) como performances de transformação. Na atuação *cosplayer*, estes ritos são ultrapassados quando *cosplayers* alcançam comportamentos altamente estilizados ao estarem em cena, ou seja, conseguem ser identificados como os *senpais* por levarem nos *cosplays* réplicas fiéis dos

personagens que estão performando, conquistam as premiações nos desfiles e a admiração do público pela seriedade e dedicação com os seus *cosplays*.

Em seus ritos de iniciação, os *cosplayers* passam a conhecer e a incorporar alguns personagens criados na atuação *cosplayer*. O *cosmaker*, *cospose*, *cospobre*¹⁰, *monstro*, *crossplay*¹¹, *cosputa* foram outras categorias *êmicas* surgidas no trabalho de campo. São modos diversos de fazer/atuar de *cosplay* que *cosplayers* incorporam ou não em suas performances.

O *cosmaker* atua como aquele *cosplayer* que customiza os *cosplays*. Ele passa a conhecer com detalhes os tecidos, as perucas e materiais que se adequem bem à roupa e aos acessórios que fazem parte do personagem escolhido para fazer o *cosplay*. São criativos nas costuras, reciclagens dos materiais e nas expressões colocadas em cada *cosplay* que elaboram.

A criatividade apontada na customização do *cosplay* se aproxima de uma abordagem contemporânea encontrada nas culturas jovens e debatida por autores (ALMEIDA; PAIS; 2012), em que o jovem é o agenciador de suas próprias habilidades singulares, adquiridas na relação com o mundo, em conexão ininterrupta com a multiplicidade do que se encontra à sua volta. Uma criatividade ventilada por uma nova corrente sociocultural, onde se destacam valores de autonomia, improvisação, *expertise*, expressividade e ludicidade.

Confeccionar os seus *cosplays* é uma das saídas que o *cosplayer* encontra para adquirir autonomia através dessa brincadeira. São fazeres que envolvem interesses, afetos, emoções, interações, habilidades. São percursos que oportunizam a conquista de seus objetivos e visibilidade de suas ações. Muitos *cosplayers* adotam as customizações em sua vida para conseguirem uma renda ou terem a sua “arte reconhecida”.

O *cospose* é visto pelos *cosplayers* como uma performance que não carrega a sua alma e os seus afetos naquilo que faz. Não veste o *cosplay* por amar o personagem ou conhecer a sua história. O interesse dele é incorporá-lo para se exibir nas fotos e ganhar fama.

Ao ser incorporado, este personagem pode ser analisado como uma atuação que nem sempre toca ou vibra. Uma experiência pensada por Larrosa (2016), como aquela que nos passa, nos acontece, nos toca e não o que se passa, não o que acontece, ou que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada acontece.

Os fazeres do *cospose* passam somente pela imitação e, por isso, quem o incorpora escolhe qualquer personagem que esteja em alta na mídia. *Cosplayers* reconhecem que imitam, mas negam ser um *cospose*, por defenderem as relações da história e performance desses personagens com os pedaços de suas vivências e afetos.

¹⁰ As imagens de *cospobre* se encontram nas páginas 71 e 158.

¹¹ As imagens de um *crossplay* se encontram na página 134.

Já o *cospobre* traz vários significados dentro dessa atuação. Ele assume o lugar da imperfeição, falta de experiência, brincadeira, criatividade. Ao iniciarem nessa prática, *cosplayers* costumam ser avaliados pelos *senpais* como um *cospobre* quando não alcançam a excelência na roupa, nos acessórios e em suas performances.

E esta avaliação é gerada pelos mecanismos da sociedade contemporânea capitalística, que tem no *cosplay* uma das mercadorias que carregam suas formas de controle. Romper com uma prática que já está estabelecida faz do *cospobre* uma brincadeira, para criar linhas de resistência e espaços para realizar protestos, reivindicações, dando visibilidade ao que desejam expressar em sua condição juvenil.

Esse olhar avaliativo também perpassa pela capacidade e dedicação que *cosplayers* assumem a cada *cosplay* que decidem levar aos palcos. Um *cospobre* pode expressar de maneira criativa várias reciclagens para estar em cena, mas, por não apresentar um *cosplay* fiel ao personagem, é criticado pela falta de compromisso com a sua atuação. Além disso, o *cospobre* é interpretado como aquele *cosplayer* que está iniciando e, por isso, prepara um *cosplay* inadequado.

É nessa perspectiva que os *cosplayers* admiram e desejam ser o *monstro*. Ao começarem a vestir *cosplay* e performar, não conhecem muito bem de tecido, de peruca, de performance. Para saírem da condição de *cospobre* e se tornarem um *monstro*, é preciso adquirir habilidades que possam cumprir com todos os rituais necessários para estar perfeitos ao entrar em cena e, posteriormente, serem reconhecidos e respeitados como um *senpai*.

Estes rituais passam pela roupa, acessórios, gestos, falas, interação com o público, com as lentes da máquina fotográfica. *Monstros* conquistam rapidamente os olhares e admiração dos fotógrafos e de usuários fãs das redes sociais.

O *crossplay* e o *cosputa* foram outras performances mencionadas pelos *cosplayers*. O *crossplay* é o *cosplayer* que incorpora um *cosplay* do sexo oposto. O *cosputa* se configura como aquela *cosplayer* que leva poucas roupas pelo corpo e tem comportamentos sensualizados no palco.

É importante colocar em reflexão que os corpos são marcados, fortemente, a partir da exterioridade do olhar e do dizer do outro (LOURO, 2003) e que os sujeitos são plurais e devem ser valorizados e aceitos nas suas singularidades, rejeitando os rótulos que aprisionam, engessam e fixam os sujeitos. Rótulos que os nomeiam como feio ou bonito, apto ou inapto, saudável ou doente, normal ou desviante, masculino ou feminino, heterossexual ou homossexual (GOELLNER, 2010).

Os dois modos de estar em cena causam estranhamento nesse mundo *cosplay*, pois, ao incorporar um *crossplay*, *cosplayers* sofrem preconceitos que me convidaram a discutir as questões de gênero. O fato de vestir um personagem do sexo oposto desperta no público uma opinião que é gerada principalmente pela orientação sexual, por serem apontados como homossexuais e lésbicas, ao decidirem se vestir dessa forma. Algumas *cosplayers* mulheres negam a incorporação do *cosplay*, por trazer do universo *cosplay* um discurso focado apenas na exibição da imagem do corpo nas fotos sem qualquer relação afetiva e de identificação com o personagem escolhido.

Todas essas performances na cena *cosplayer* carregam características elaboradas e vivenciadas por quem pratica o *cosplay* e pelo público que acompanha. Em seus rituais de iniciação, *cosplayers* podem ser rotulados por várias dessas performances, principalmente o *cosplay*, *cosplay* e o *cosplay*. A cada *cosplay* performado, *cosplayers* experimentam, descobrem e customizam o seu jeito de ser *cosplayer*.

Nessas experimentações, descobertas e customizações os/as jovens *cosplayers* vivenciam fazeres que se processam nas mãos, através da costura e dos acessórios, e dos fazeres performáticos produzidos nos gestos, nas falas, nas interações. São nesses fazeres que eles/as desvendam formas criativas de serem reconhecidos/as socialmente, alavancando a capacidade de construir seus próprios repertórios culturais.

A noção de educação/fazeres nesta atuação é simbolizada pelas diversas táticas e produção de suas sucatas (CERTEAU, 2013), em cada *cosplay* colocado em cena. São experiências que promovem uma tessitura de conhecimentos, mas que acabam fugindo do campo da aprendizagem escolar. Os/as jovens produzem suas experiências juvenis sendo *cosplayer* e nelas estabelecem seus espaços e tempos de aprender. São sujeitos de suas experiências porque dão lugar a esses acontecimentos que vibram e tocam (LAROSSA, 2016) em suas trajetórias juvenis.

É nesse sentido que concordo com Carrano (2000), ao reconhecer o processo educacional não restrito e nem esgotado na escola. Entretanto, a compreensão dos processos culturais que ocorrem nos grupos sociais necessita de um esforço teórico e prático para penetrar em contextos simbólicos heterogêneos e descontínuos, formadores de subjetividades que, em muitos aspectos, se distanciam dos critérios de continuidade, universalidade e racionalização de conhecimentos e valores.

A escolha de vestir um *cosplay* perpassa pela sensação de ser singular e, ao mesmo tempo, plural, quando se tem oportunidade de atuar com vários personagens. Nestas experimentações, esses/as jovens mobilizam o corpo em busca de viver experiências que

possam expressar suas potencialidades por não serem percebidos nas instituições como a família e a escola, pois, como Damasceno (2001) afirma, a escola não reconhece o saber, a cultura, a experiência dos alunos.

Por este motivo, o *cosplay* se distancia do campo da aprendizagem escolar, ao simbolizar, para quem vê e não conhece, uma brincadeira que não promove experiências que se relacionam com as aprendizagens na escola, na universidade, na vida. Vários/as jovens/as desta pesquisa afirmavam que as habilidades apreendidas em suas atuações como *cosplayer* contribuíam para suas práticas cotidianas em vários espaços, como a escola, a família, as relações afetivas e até em suas pretensões profissionais. Eles/as recebiam críticas por embarcarem em uma brincadeira que não oferecia nenhum retorno financeiro.

As experiências juvenis, para Joca (2013), são indicativos de que as aprendizagens se fazem menos homogêneas por se elaborarem em meio à interseção de um campo variado de identificações e práticas juvenis, embora não seja ignorado as aprendizagens oriundas de outros espaços sociais. Se suas experiências se fazem pelas particularidades de suas identificações, seus aprendizados também tomam caminhos singulares.

Ao transportarem o personagem da ficção para a realidade, os/as jovens fazem seus movimentos de travessia e neles constroem suas experiências juvenis, que são singulares e despertam fazeres que são criativos e que promovem uma diversidade de aprendizagens. Dar vida a um personagem significa expressar em seus corpos caricaturas, que simbolizam as suas marcas, os seus pertencimentos, expressas em cada saga produzida por esses/as jovens, a partir dos lugares por onde passam e atuam.

Esta tese está dividida em 4 capítulos. No Capítulo 2 (Uma saga etnográfica com jovens *cosplayers*), ilustro, em forma de episódios, as primeiras inserções para conhecer o *cosplay* e todos os elementos que o envolve. Nesse processo, elaborei meus fazeres etnográficos e, ao mesmo tempo, refleti sobre meu lugar nessas atuações. Nos episódios seguintes, narrei os cenários e os palcos que fui descobrindo e os personagens que passaram a fazer parte dessa saga etnográfica. No último episódio, descrevo as aprendizagens etnográficas desta *cosplayer* pesquisadora.

No Capítulo 3 (Enredos de jovens *cosplayers* na cultura pop), trago, inicialmente, os elementos mercadológicos e midiáticos que dão origem ao *cosplay* e à forma como ele é produzido. Para isso, abordo o *cosplay* na cultura pop e dou ênfase a situar e problematizar o SANA na cultura pop, por ser considerado pelos/as jovens/as *cosplayers* como o principal evento que eles/as se preparam para atuar com os seus *cosplays*. Sigo com outros enredos que abordam, nessa saga, acontecimentos gerados a partir das cenas produzidas por esses/as

cosplayers. Os fazeres ritualizados e performáticos dessas cenas foram ações importantes para serem analisadas, por compreender que os/as jovens são iniciados no mundo *cosplay* e constroem seus fazeres performáticos para entrarem e permanecerem em cena. Os modos de grupalidade foi outro fator importante que não poderia deixar de ser narrado. Ao atuarem como *cosplayers*, os/as jovens passam pela inserção e permanência nos grupos, e neles vivem vários acontecimentos. Por fim, apresento como enredo o corpo e as questões de gênero, por se configurar como um dos importantes episódios que acontecem com esses/as jovens, ao entrarem em cena e se tornarem “outros”.

No Capítulo 4 (Fazer *cosplay* e fazer-se *cosplayer* em suas sagas juvenis), continuo narrando essa saga, a partir dos *cosplays* que os/as jovens performam. A princípio, exponho o “fazer *cosplay*”, que passa pela escolha do personagem ao encantamento de suas histórias e suas experiências. A seguir, trago as expressões culturais juvenis na cena *cosplayer* como uma narrativa que mostra as customizações desse fazer e de que maneira afetam a realidade cotidiana desses/as jovens. Dou continuidade a essa saga narrando, a partir dessas expressividades, as diversas sagas que esses/as jovens vivenciam para elaborarem os seus *cosplays* e entrarem em cena. Termino este capítulo descrevendo os/as jovens *cosplayers* como personagens principais de suas sagas juvenis.

Finalizo esta introdução fazendo um convite para que o/a leitor/a possa se deleitar nesse conjunto de histórias que tratam de uma realidade construída por jovens/as *cosplayers* que dão corpo, vida, alma e movimento para personagens que são seus parceiros de caminhada e emitem vários significados em suas trajetórias juvenis.

2 UMA SAGA ETNOGRÁFICA COM JOVENS *COSPLAYERS*

Os enredos dessa saga etnográfica encontrados nesse capítulo têm o propósito de apresentar a maneira como a pesquisa foi sendo customizada na companhia dos/as jovens *cosplayers*. Cada enredo ilustra as cores e os tons que fui conhecendo e me misturando para chegar à compreensão do *cosplay* e das cenas elaboradas pelos/as jovens ao atuarem com personagens.

O SANA foi a primeira parada para conhecer esses tons emitidos na cena *cosplayer*, por ser um evento que elege o *cosplay* como uma de suas atrações. Optei por dar início a essa caminhada etnográfica pelo SANA porque conheci também, nos escritos do diário de campo de Joca (2013), esses fazeres performáticos, vivenciados por uma grande quantidade de jovens. Para aprofundar melhor essa manifestação que não conhecia, consultei alguns trabalhos acadêmicos que abordassem o tema, por compreender que se tratava de algo complexo.

Nessa caminhada pelo SANA foi possível construir questionamentos, levantar hipóteses e delimitar um objeto de estudo para esta pesquisa. Um caminhar que oportunizou a tessitura de diálogos que se transformaram em materiais exploratórios para dar início ao processo de criação dos enredos dessa saga. Na elaboração dos enredos tive a companhia de uma personagem que se tornou guia e interlocutora da pesquisa, ao me conduzir para conhecer cenários e palcos que *cosplayers* construía fora do SANA, para performarem.

Foram nessas oportunidades que os/as jovens personagens passaram a compor o elenco principal dessa saga. Nesses palcos e cenários me conectei às tonalidades postas a cada *cosplay* elaborado e apresentado por esses/as jovens. E essa conexão foi possível ao utilizar a observação, a entrevista individual e o diário de campo como meus acessórios de pesquisadora *cosplayer*, para entender a produção dessas tonalidades e tecer os enredos dessa saga etnográfica. No final desse capítulo, apresento os aprendizados que foram sendo customizados e refletidos nesse caminhar etnográfico.

2.1 Episódio 1: Narrativas de uma inserção no “mundo *cosplay*”

Nas próximas páginas que compõem o episódio 1, farei uma descrição de como essas narrativas pelo mundo *cosplay* foram sendo tecidas, incluindo as minhas inquietações iniciais bem como as minhas primeiras inquietações e abordagens, relatando alguns encontros que foram realizados nesse cenário para a tessitura desta etnografia.

2.1.1 *Cosplayer e cosplay: prazer em conhecer*

“Estar no SANA pela primeira vez foi trilhar por uma estrada desconhecida e tentar fazer travessias pelas fronteiras imaginárias que sentia existir entre eu, pesquisadora, a cidade, os jovens que se encontravam no Centro de Eventos. Isso, no primeiro momento me deixou muito inquieta, curiosa e, claro, na ânsia de compreender tudo que acontecia”. (Diário de Campo – 01 de fevereiro de 2014).

Fazer travessias, conviver com questionamentos, inquietações e dúvidas faz parte dos trajetos de um/a pesquisador/a. Caminhos que não significam a busca da verdade, como o faziam filósofos e cientistas no século XVII. São trajetórias que impulsionam quem pesquisa a descobrir, criar, experimentar, rasurar, estranhar, aceitar os seus ritos de iniciação e de passagem em seu campo da pesquisa. Para Damatta (2010), o trabalho de campo, como os ritos de passagem, implica, pois, a possibilidade de redescobrir novas formas de relacionamento social, por meio de uma socialização controlada.

Foi na procura de viver esses ritos iniciais e alcançar fronteiras imaginárias que estive pela primeira vez no SANA, realizado no Centro de Eventos na cidade de Fortaleza, no Ceará. Esse evento de cultura pop é um dos palcos principais para crianças, jovens e adultos vestidos de *cosplay*.

Ao descer do ônibus, segui até a bilheteria para comprar o ingresso do evento. A fila não estava longa, pois a maioria do público jovem adquire o combo antecipado por um preço mais barato. Como conhecia pouco sobre a atuação *cosplayer*, fiquei bastante curiosa e atenta a todos os movimentos. A intenção inicial, ao ingressar no curso de doutorado, não era estudar jovens que se vestiam de *cosplay*. Entretanto, tive que mudar os percursos, ampliar as intenções de estudo devido a situações pessoais ocorridas nos primeiros meses do curso.

A primeira inserção no Centro de Eventos para participar do SANA foi marcada pelo encontro com jovens que sorriam, gritavam, corriam, cantavam. Ao direcionar o olhar para as vestimentas do público, vi jovens e adultos vestindo meia-calça tarrafa ou lisa, short jeans,

tênis *all star* ou botas. Geralmente, essas indumentárias estavam acompanhadas de um *piercing* em algum local do corpo, como na barriga, no rosto, na orelha, na língua. Outros se vestiam com um estilo de roupa semelhante aos *punks*, inclusive a forma do cabelo (topete com pontas para cima). Só depois descobri que se tratava do *visual kei*¹².

Figura 1 – Jovens vestidos com o *Visual Key*.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Muitas crianças, jovens e adultos estavam vestidos com blusas de algum personagem de *anime* e/ou portavam adereços que representassem a cultura pop japonesa e americana, como gorros, *buttons*¹³, mochilas, pulseiras. Encontrei jovens trajando roupas e acessórios que lembravam um *cosplay*¹⁴, principalmente as mulheres, como perucas, meia-calça preta lisa ou de tarrafa, saias bem rodadas e camisetas coladas no corpo ou jovens vestidas de *lolita*¹⁵.

¹² Ver glossário, p. 210.

¹³ Ver glossário, p. 195.

¹⁴ Quando me refiro à semelhança de um *cosplay* é porque escutei isso de uma jovem: “Hoje eu não vim de *cosplay*, mas algumas pessoas tiraram fotos minhas, pois eu na sexta fui bonitinha, casual, de peruca (risos)” (*Juliet, 18 anos*).

¹⁵ Ver glossário, p. 201.

Figura 2 – Jovens vestidas de *Lolita*.

Fonte: arquivo pessoal da autora.

Algumas pessoas portavam suas plaquinhas com frases escritas “abraço grátis, beijo grátis” na intenção de agenciar paqueras, amizades. Com os *cosplayers*, a máquina fotográfica e o celular simbolizavam este lugar de aproximação e de interação.

Figura 3 – Jovens interagindo com as suas plaquinhas.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Certamente, descrever esses olhares e escutas de um cenário inicialmente desconhecido quase sempre deixam o/a pesquisador/a com aquela impressão de que faltou algo para ser colocado ou de que não conseguiu narrar com a veemência sentida/vista/vivenciada em campo. Velho (2003) já enfatizava que uma das tarefas mais difíceis ao fazer uma etnografia é narrar um evento, transmitir o clima, o tom do que se está descrevendo. A sucessão dos fatos no tempo, o número de participantes, a reconstituição das interações.

Mesmo imersa em um desconhecimento que conduzia a uma prática frontalmente estrangeira às minhas experiências anteriores, tanto do ponto de vista físico-espacial quanto do ponto de vista cultural¹⁶, acreditava ser possível construir hipóteses, ao partir da atuação dos/as jovens ao vestir um *cosplay*. Performances onde, possivelmente, sinalizariam experiências de aprendizagem, baseadas em um fazer que poderia partir da escolha e da interação do *cosplayer* com o personagem, na elaboração da roupa, no desempenho de papéis.

Ao dialogar com uma jovem *cosplayer*, ela defendeu a atuação do *cosplayer* no SANA como uma das atrações importantes do evento. De fato, os *cosplayers* ocupam um desses lugares de destaque, por dar vida e presença a personagens que encantam crianças, jovens e adultos. No início da pesquisa, fiz várias tentativas de não restringir o olhar apenas nesse encantamento e nos cliques direcionados às suas performances.

Manter um olhar desprendido de qualquer linearidade poderia me aproximar dos acontecimentos vivenciados pelos *cosplayers* sem a presença das lentes de uma máquina fotográfica. Além disso, era interessante seguir uma rota, posta por Diógenes (2015, p. 06) como ofício do antropólogo: “O desafio de praticar a arte de traduzir”. Práticas que me colocaram numa posição de estrangeira sem uma boa compreensão das rotas, porém, mantendo-me sempre na busca de conhecê-las. Um desconhecimento que estabeleceu horas de caminhada pelo SANA, na intenção de aproximar o olhar de todas as atrações oferecidas por esse evento e perceber a forma como o público usufruía delas.

Desse modo, estive nos primeiros passos dos estudos exploratórios: uma viajante à procura de se assentar em terrenos desconhecidos, repletos de direções. Na cena *cosplayer* havia uma sequência de acontecimentos que desestabilizavam meus sentidos e, ao mesmo tempo, me encorajavam a ser artesã¹⁷ desse objeto de pesquisa. Como os *cosplayers*, tentava descobrir maneiras de costurar a roupa de um personagem para ser vestido e vivido na pesquisa de campo.

¹⁶ Ao trazer os retalhos de um objeto construído em seus escritos, Diógenes (1998) mostra as tentativas de delimitação do objeto de investigação, percurso que também me vi experienciando ao explorar o campo.

¹⁷ Na concepção de Pais (2013), são fragmentos do cotidiano deste tipo que permitem esboçar muitas pesquisas. Para Sennett (2008), um bom artesão entende a importância deste esboço.

2.1.1.1 Inserção e inquietações iniciais

Nesta caminhada inicial pelo campo, me peguei diversas vezes curiosa para saber os motivos pelos quais tantos jovens eram atraídos para estarem nesse evento, principalmente os que estavam vestidos de personagens. Questionava-me: “Por que jovens se vestem de *cosplay*? De que maneira esses jovens vivem/atuam/são *cosplayers*?”.

Ao lançar nota dos meus escritos, decidi ir ao local onde se disponibilizava a programação do evento, com dois dias de duração. Ao ler, sorri bastante, pois a maioria das informações era desconhecida, logo imaginei: “O que estou fazendo aqui?”. Para minha alegria, reconheci informações ligadas ao *anime Cavaleiros do Zodíaco*, passado em TV aberta, e de filmes e séries como *Harry Potter*¹⁸.

Embora vários questionamentos estivessem vindo ao meu encontro, não desejei elaborar diretamente uma pergunta de partida. Permiti que os escritos fossem borrados pelas perguntas e acontecimentos atravessados/vividos em vários espaços e tempos. Uma “[...] travessia tomada pela dimensão espaço/temporal, elucida dimensões objetivas e subjetivas de pontos singulares de investigação” (JOCA; VASCONCELOS, 2015, p. 45).

Essas travessias provocaram estranhamentos, curiosidades, inquietudes e impulsionaram a ver, ouvir e viver experiências que fazem o corpo pulsar, se desestabilizar e se descobrir “[...] numa impregnação profunda, em seu corpo e sua alma, em sua inteligência e sensibilidade” (FREHSE, 2011, p. 35).

Esses estranhamentos não condizem com o exótico¹⁹ apresentado pela antropologia clássica. São aqueles que impulsionam o/a pesquisador/a a se manter com um olhar mais atento e a promover uma abertura para a conexão com as linguagens e códigos apresentados e vividos durante a pesquisa de campo.

Como Diógenes (1998), compreendo que todo processo de investigação requer do/a pesquisador/a uma abertura. Abertura para ver, escutar, deixar-se levar pelo rumo dos acontecimentos e, nesse fluxo, construir territórios de sentidos. O/a pesquisador/a é um eterno viajante que está sempre conectado e conectando vários mundos culturais. Ao sair de casa e

¹⁸ Ver glossário, p. 199.

¹⁹ Uso o termo “exótico” concordando com Damatta (2010), para expor a ideia de que fatos, pessoas, categorias, classes, segmentos, aldeias, grupos sociais poderiam ser parte do meu universo diário ou não e que isto é um processo profundamente relativizador por não termos que ligar necessariamente o exótico com aquilo que é desconhecido, pois o familiar também pode não ser tão íntimo. Para o autor, ao lançarmos dúvidas sobre o que é exótico e o que é familiar, estamos praticando, de alguma forma, a dúvida antropológica, base do trabalho de campo.

adentrar outras esferas da vida social, ele investe energia e a recebe na mesma proporção. Ele se modifica e modifica o mundo.

Após horas de caminhada de um lado a outro pelo SANA, decidi parar em locais onde os fotógrafos e os supostos fãs dos *cosplayers* estavam. Alguns minutos depois, pensei: “Qual/quais os possíveis interesses dessas crianças/jovens/adultos pelos *cosplayers* e por suas performances? Qual a origem do *cosplay/cosplayer*? Faz parte de que cultura, da pop japonesa? Da americana, da coreana?”. Esses questionamentos afetavam-me, por reconhecer todas essas manifestações culturais presentes. Em um bloquinho de papel esbocei essas questões e continuei acompanhando os *cosplayers* no evento.

Creio que um dos maiores desafios ao me envolver nesse campo de pesquisa foi receber o convite para ser aprendiz nessa caminhada. Além dos saberes acadêmicos trazidos para esta pesquisa, ainda que fossem importantes metodologicamente, existia uma realidade que aparentava estar distante, de difícil alcance, por todos os lugares simbólicos que ela é capaz de construir e de transportar.

Concordo com Magnani (2009), quando se refere ao campo de pesquisa como o lugar para se viver muitos aprendizados e com Brandão (2007), ao pensar o campo como uma dimensão muito intensa de subjetividade, pois

[...] ainda que o antropólogo possa se armar de toda uma intenção de objetividade, de obtenção, de produção de dados e informações, os mais objetivos, os mais reais (não sei se com aspas ou sem aspas) possíveis, de qualquer maneira, muito mais do que em outros casos, todo trabalho de produção de conhecimento aí se passa através de uma relação subjetiva. A pessoa que fala, fala para uma outra pessoa. Uma relação entre pessoas que tem uma dimensão social, e uma dimensão afetiva se estabelece. Dados de troca, de sinais e símbolos entre as pessoas se estabelecem inevitavelmente e isso marca não só a realização do trabalho, mas o material produzido por esse trabalho realizado. (BRANDÃO, 2007, p. 12).

Apesar de perceber que em alguns momentos estive no SANA com a performance de pesquisadora para “definir melhor o objeto de estudo”, ao mesmo tempo, estava com o desejo de ser tomada afetivamente por este objeto, por compreender, na escolha de um tema, no desenvolvimento da pesquisa e na escrita, um compromisso científico que não sobrepõe o afetivo²⁰, já que ambos se entrelaçam.

Um entrelaçamento que proporciona ao/à pesquisador/a boas inspirações etnográficas em campo, através de *olhares e escutas de dentro* (GEERTZ, 2011). Olhares e escutas regadas de afetos sensibilizam os sentidos e facilitam a apreensão de detalhes

²⁰ Concordo com Freire (2000), que a afetividade não se acha excluída da cognoscibilidade. Para o autor, é preciso insistir que a formação científica vivida com alegria e afetividade não prescinde de clareza política, de uma postura ética.

importantes que podem se transformar em pistas, como aponta Magnani (2002, p. 17): “[...] não é a obsessão de detalhes que caracteriza a etnografia, mas a atenção que se lhes dá: em algum momento os fragmentos podem se arranjar num todo que oferece pistas para um novo entendimento [...]”.

Um desses olhares e escutas teve como destaque a postura dos supostos fãs com os *cosplayers*. Por todo o evento, os *cosplayers* são abordados para tirar fotos. Alguns cliques costumam vir acompanhados de um abraço mais ousado, tentativas de beijos, vários elogios e flertes.

Isso fazia parte da cena *cosplayer*, embora tenha percebido uma postura de insatisfação expressa por algumas *cosplayers*, seja por conta de uma mão que deslizava abaixo da cintura, seja por um abraço mais acalorado ou por uma filmagem onde focava algumas partes do corpo, como o bumbum, os seios e as pernas.

A maquiagem e o acabamento do *cosplay* foi outro aspecto de destaque nas conversas paralelas de alcance dos meus ouvidos. Na atuação *cosplayer*, parecia haver um “mostrar-se” definido nas roupas, maquiagens, poses, acessórios. Uma exploração da imagem de “si” e a prática de um ritual onde “se mostrar” os colocaria no centro das interações (JOCA, 2013).

Foi exatamente nesse “mostrar-se” que percebi as minhas compreensões sendo mais desafiadas. Existiam inúmeros códigos que precisavam ser desvendados, contudo, reconhecia que estava entre as resistências e as limitações para entendê-los durante esses estudos exploratórios. Foram diversas experiências de recuo, embaraço, fugas, distanciamentos e aproximações.

2.1.1.2 As primeiras aproximações e abordagens

Na tentativa de estabelecer algum tipo de aproximação com os *cosplayers*, abordei uma jovem vestida de uma das *vocaloids* chamada *Luka Megurine*²¹. Agora consigo entender com que *cosplay* ela estava, mas, naquele dia, era impossível! Arrisquei um diálogo, no entanto, esta *cosplayer* e tantos outros não disponibilizavam de tempo, nem de vontade.

²¹ A definição de *vocaloid* e do personagem se encontram no glossário, nas páginas 211 e 203, respectivamente.

Figura 4 – *Cosplay* do personagem *Megurine Luka* (*Vocaloid* – Versão *Magnet*).



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Continuei em busca de dialogar com os *cosplayers* e, àqueles com quem consegui conversar, perguntei sobre o personagem, elogiava a roupa – mesmo sem entender – e aproveitava para explicar a intenção em desenvolver uma pesquisa de doutorado sobre a atuação *cosplayer*, porém, muitos deles não ofereciam escuta, outros não compreendiam bem o que falava e outros acreditavam que eu era jornalista.

Vi *cosplays* de personagens diversos. Para conhecer e diferenciá-los, estive muito próxima dos *cosplayers* e dos fotógrafos, colhendo informações, mas fui ignorada diversas vezes, saindo de perto sem nenhuma compreensão.

Após conviver um pouco mais com *cosplayers*, entendi que as minhas perguntas direcionadas ao personagem, como saber a sua identidade, incomodavam. Segundo eles, o *cosplayer* vai com a expectativa de ser elogiado pelo o seu *cosplay* e performance. Colher informações diretas sobre o personagem significa que o *cosplay* não está bom para qualquer tipo de reconhecimento.

Ao conversar com uma *cosplayer* sobre as motivações do público para estar no SANA, ela me disse: “Sabe porque as pessoas vão para o SANA? Para olhar aquele povo tudo colorido que passa na televisão, quem não quer ver gente colorida? Seus personagens favoritos? Tem muita coisa no SANA, mas o povo colorido é uma atração sim!”.

Numa dessas interações, conheci uma jovem vestida de *Yoko*²². Expus o interesse em pesquisar sobre o *cosplayer* e ela prontamente forneceu o seu endereço do *Facebook*²³, o

²² Ver glossário, p. 211.

²³ O *Facebook* é o maior software social do mundo. Fundado por Mark Zuckerberg em 2004, o *Facebook* também é considerado o serviço mais popular, em razão de seus recursos comunicacionais inovadores. Recursos como

número do seu telefone e disse: “Depois do evento me procura que te apresento esse mundo *cosplay*”. Agradei a sua atenção, ela sorriu e logo se voltou para duas pessoas que pediram para fotografá-la. Distanciei-me, bastante entusiasmada, apesar de ter recuado: “Será que isso vai dar certo?”.

Figura 5 – Gravura do personagem Yoko (Anime – Tengen toppa gurren-lagann).



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 6 – Cosplay do personagem Yoko (Anime – Tengen toppa gurren-lagann).



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Sentia o corpo bastante cansado. Por esse motivo, decidi sair antes de o evento acabar. No ônibus, só conseguia pensar sobre o que iria acontecer no dia seguinte, quais vestimentas de pesquisadora experimental para ser aceita pelos jovens *cosplayers* e como teceria minhas concepções sobre essa “teia de significados”²⁴.

Na busca desta tessitura, participei de mais um dia de evento. Em um domingo ensolarado, saí de casa às 7 horas da manhã. O que encontraria por lá? Ao descer do ônibus, vi uma fila enorme de crianças, jovens e adultos à espera da abertura do portão, que aconteceria às 9 horas. No mesmo espaço, encontrei jovens que, por falta de dinheiro ou por livre escolha, se agrupavam à frente do Centro de Eventos ou ao lado de inúmeras barracas montadas com a

mural, presentes, botão curtir, cutucar, marcar amigos em mensagens de textos, fotos e vídeos, aplicativos, jogos, eventos, *status*, classificados, postagens de vídeos e mensagens via celular são diferenciais quando comparados a outros serviços similares (SANTOS; ROSSINI, 2014).

²⁴ Geertz (2011) compreende que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu. No trabalho de campo nos debruçamos na busca de interpretar esses significados.

venda de lanches e almoço por um custo menor. Alguns jovens vestidos de *cosplay* aguardavam na fila a entrada como os outros.

Circulei novamente por todo o evento e, na última saída do banheiro, decidi procurar a jovem que disponibilizou os seus contatos no dia anterior. Ela pareceu tão disponível que valeria a pena arriscar uma aproximação. Talvez fosse possível um novo encontro após o SANA para dar continuidade à pesquisa.

Ao caminhar pelo espaço *Art & Fest*²⁵, encontrei a jovem na companhia de uma *cosplayer*. Reconheceu-me e logo chamou a colega para dizer: “Olha, é ela que eu te falei da universidade”. As duas me cercaram de perguntas: “Por que você está pesquisando isso? Por que não está vestida de *cosplay*? Que *animes* você gosta de assistir?”. Meio sem graça, olhei para as duas e disse: “Vim exatamente para o SANA conhecer esse universo!”. Elas me olharam e disseram: “Pois nós vamos te ajudar. Vem com a gente!”.

De repente, estava entre as duas *cosplayers* andando pelos corredores do SANA. No início, fiquei envergonhada, por me reconhecer como uma intrusa entre as abordagens do público para tirar fotos e os diálogos construídos com as *cosplayers*. Sempre que isso acontecia, mantinha certo distanciamento, embora aproveitasse a oportunidade para conhecer melhor as ações e as relações vivenciadas e estabelecidas por jovens na cena *cosplayer*. Olhar este que a pesquisa qualitativa convida a ter, como enfatiza Sales (2005), em suas vivências de pesquisadora. São olhares que buscam não apenas conhecer, mas convidar o/a pesquisador/a a estar sempre aberto/a às possibilidades para que amenize as estranhezas, fato comum no trabalho de campo.

Na companhia dessas duas jovens, as cores, falas, performances começavam a se desnudar. O que parecia distante, com o decorrer dos acontecimentos se aproximava e rompia com algumas fronteiras postas sobre o meu olhar. Fronteiras que significavam as ações vivenciadas pelos *cosplayers*. Mobilidades que desafiavam várias vezes as minhas aproximações e entendimentos.

²⁵ No espaço *Art & Fest*, acontecem as apresentações culturais, dentre elas o desfile dos *cosplayers*.

Figura 7 – *Cosplayers* vestidas dos personagens. Lado esquerdo: *Mizaki* – *Anime Kaichou Wa Maid-Sama*. Lado direito: *Hatsune Miku* – *Vocaloid (Versão Cat food)*.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Mesmo com a rapidez dos acontecimentos, principalmente no decorrer das fotografias, foi possível presenciar um diálogo longe dos *flashes* da máquina fotográfica. Fizemos um círculo e nele estavam as duas *cosplayers*, dois jovens e eu. Uma das jovens se voltou para a *cosplayer* vestida de uma *vocaloid* chamada *Hatsune Miku*²⁶: “Já tive muita vontade de fazer *cosplay*, mas me sinto gorda, olha só você bem magrinha (risos).” A *cosplayer* respondeu prontamente com um convite: “Pois vamos fazer, você vai ficar linda! Que personagem você deseja fazer?”. A outra *cosplayer* vestida de *Mizaki*²⁷ complementou: “Olha o meu corpo, sei que preciso emagrecer para o próximo SANA, mas eu fiz, é muito amor!”.

Neste diálogo, experienciei linhas múltiplas de entendimento. O desejo da jovem de vestir um *cosplay* atrelado à não-aceitação do seu corpo se deparou com o acolhimento das *cosplayers* para que ela tomasse coragem de vestir um *cosplay*, mesmo que sua aparência física supostamente não estivesse adequada para esse fim. Existiria, então, um corpo adequado para se vestir um *cosplay*? Qual o significado disso para os *cosplayers*?

Com a contribuição de Sales (2015), entendo o corpo juvenil como algo que se transforma em vitrine de um mercado que cria corpos e indumentárias para cada estilo de ser jovem, como o corpo dos atletas, ou indumentárias, como a roupa do surfista ou do roqueiro, ao mesmo tempo em que este corpo é instrumento e demarcação de suas expressões. A

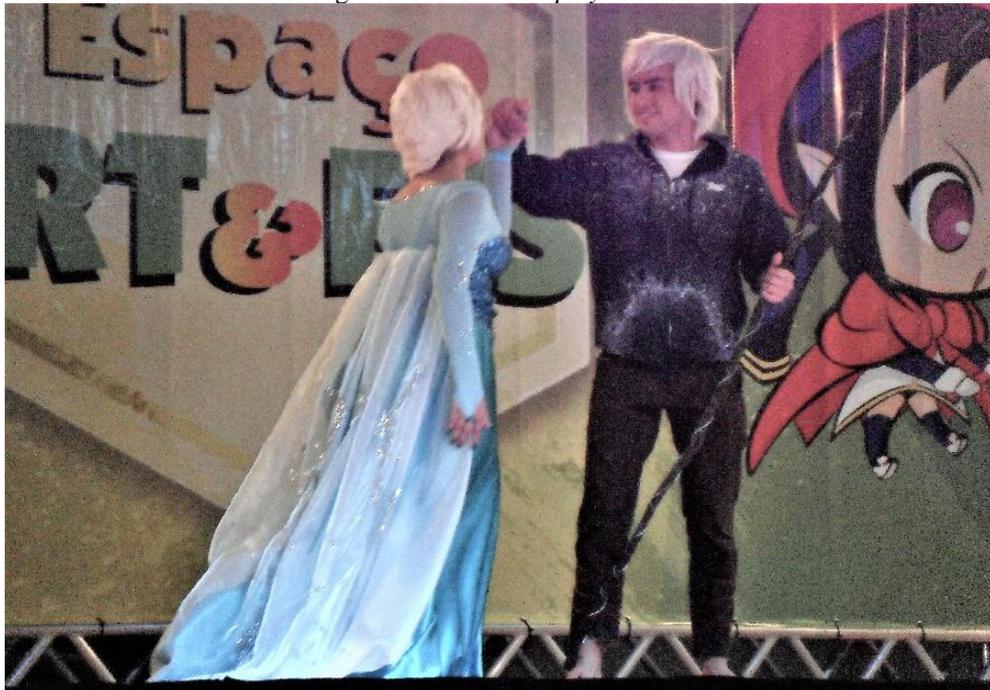
²⁶ Ver glossário, p. 199. Imagens da *cosplayer* se encontram nas figuras 7, 9, 10, 18 e 76.

²⁷ Ver glossário, p. 204. Imagem da *cosplayer* se encontra na figura 7.

experiência juvenil tem sua fluidez, promove diversidades de estilos que se articulam com os padrões de consumo, sem, contudo, se aprisionar neles.

Ao assistir pela primeira vez os desfiles *Cosplay* e o *Cosplay Insana*²⁸, fui conduzida a imaginar que os *cosplayers* não se importavam tanto com o corpo exposto no palco, ou seja, não havia um tipo físico adequado para cada personagem, por presenciar crianças, jovens e adultos de estaturas e corpos físicos os mais diversos. Em cada apresentação, a plateia vibrava com os personagens, atuação e o cenário apresentado.

Figura 8 – Desfile *Cosplay* SANA.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Por ser um momento exploratório, não era coerente afirmar que essas expressões eram realizadas pelos/as jovens apenas como uma maneira de se divertir e, por esse motivo, a presença do corpo físico não era tão relevante em suas performances. É claro que existiam outros elos que simbolizavam esta prática e, pensando nisso, retomo mais uma vez esta questão: Porque esses jovens vestem *cosplay*?, para complementá-la: Para construírem ou encontrarem estilos e sentidos próprios da sua condição de ser/estar jovem?

No término do desfile, às 18 horas, retomei o caminho de casa. Na saída, me misturei aos jovens que estavam, como eu, à espera do ônibus. Afetada pelos inúmeros encontros, linguagens, cheiros, tons, sentia o corpo cansado. Afetos que me fizeram refletir

²⁸ No desfile *Cosplay* e *Cosplay Insana* os quesitos avaliados são: Beleza da Fantasia (Qualidade, Padrão e Beleza), Afinidade com o Personagem (Originalidade e Criatividade inspiradas no personagem, podendo usar de gestos ou poses características do personagem escolhido) e Fidelidade à Vestimenta (Acabamento do *Cosplay*, Similaridade com os traços originais e Acessórios) (REGULAMENTO CATEGORIA DESFILE COSPLAY, 2016).

sobre a atuação do corpo do/a pesquisador/a em campo, entendendo-o como múltiplo, ao assumir dimensões diferentes (ADAD, 2011, p. 44) e que promove sensações que não estão apartadas da “vida pessoal, afetiva e emocional do pesquisador”.

No percurso de volta, os jovens estavam bastante eufóricos ao comentarem os acontecimentos: quantos garotos, garotas tinham beijado; o som que estava legal; os *cosplayers* presentes; sobre a fome e a sede; como o ônibus estava lotado; como será o próximo SANA. Desta vez, fiz uma observação silenciosa, oferecendo uma escuta descomprometida, por conta do cansaço.

Chegar em casa me fez vivenciar uma sensação de alívio, pela ausência do barulho que incomodou algumas horas os meus ouvidos, embora estivesse planejando ir para outro lugar no final da semana seguinte, mas, para onde? Onde encontraria jovens *cosplayers* no intervalo de seis meses até o próximo SANA?

2.1.1.3 Do mundo virtual aos encontros *cosplayers*: o casamento e a reunião na praça

Nas aproximações iniciais com *cosplayers*, ao estar no SANA, foi possível conseguir seus endereços do *Facebook*, embora tenha perdido alguns deles por conta do barulho e da pronúncia em japonês. É comum os *cosplayers* divulgarem seus *cosplays* em páginas no *Facebook* trazendo o nome fictício de algum personagem e em japonês. Por esse motivo, tive dificuldades em compreender o que falavam. Além disso, fui trocada várias vezes pela máquina fotográfica.

Na primeira semana após o SANA fui até as redes sociais para tentar estabelecer contato com jovens que forneceram os seus endereços do *Facebook*. Enviei convites e pesquisei os seus perfis. Dois dias depois, alguns convites foram aceitos. A minha intenção não era desenvolver uma etnografia virtual, mas o ciberespaço²⁹, nas primeiras inserções no campo, configurava-se como local de encontro com os *cosplayers*.

A etnografia virtual, na visão de Hine (2000), é uma forma de se pesquisar comunidades em que redes de computador são meios rotineiros de comunicação. Para a autora, a característica principal da etnografia permanece: o etnógrafo torna-se envolvido no ambiente e fica face a face com os nativos, de tal forma que ganha um entendimento de suas práticas.

²⁹ O ciberespaço denominado também como “rede” é o novo meio de comunicação surgido da interconexão mundial de computadores. Esse termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que abriga, assim como os seres humanos que navegam e o alimentam (LÉVY, 1999).

Ao ser convidada para pensar novas perspectivas na pesquisa com jovens, Oliveira (2016) optou pela etnografia virtual, recurso metodológico que reconhece na Internet e nas tecnologias digitais uma ferramenta de pesquisa. Segundo esta autora, adotar essa postura a fez observar novos ritmos, sons, cores, gestos, sendo estimulada a trilhar os caminhos da experimentação e da criatividade para construir maneiras de percorrer suas travessias e abandonar os modelos prontos.

Usar o *Facebook* como uma dessas ferramentas para estabelecer os vínculos iniciais foi fundamental no início da minha pesquisa. Com ele, criei algumas estratégias para tentar encontrá-los fora dos palcos do SANA. Em uma dessas interações, *Hatsune Miku* aceitou o convite para compor essa saga etnográfica.

Figura 9 – Gravura do personagem *Hatsune Miku* (*Vocaloid* – Versão *Cat food*).



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 10 – *Cosplay* do personagem *Hatsune Miku* (*Vocaloid* – Versão *Cat food*).



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Hatsune Miku encanta muitas pessoas que estão no evento, pelos seus *cosplays* e as performances serem bem customizadas. Distribui sorrisos, incorporando ou não o seu personagem, e costuma ser bem solidária com os *cosplayers*. Adora fazer amizades e tem grande paixão pela sua atuação de *cosmaker*. Formada em estilismo e moda, esta jovem residia no bairro Bom Jardim quando a conheci e, alguns meses depois, partiu para morar no Japão. A sua personagem é uma cantora virtual japonesa, conhecida por *vocaloid*. Esta cantora é um software projetado em uma jovem de 16 anos que possui um corpo magérrimo, tem cabelos longos verdes e olhos grandes. Faz vários shows em 3D e conquistou muitos fãs pelo mundo inteiro.

Com *Hatsune Miku*, por ser uma jovem que gosta de fazer amizades, teci pelo *Facebook* vários diálogos. Dias depois de nossas conversas, ela me lançou um convite para comparecer ao seu casamento. Segue as notas do diário de campo:

Dia 09 de fevereiro de 2014 recebo um convite de casamento da jovem *cosplayer* que conheci no SANA. Porque ela me convidaria para uma festa tão íntima? A pesquisa é algo que realmente surpreende! Seria importante ir? Adentrar de forma tão rápida na vida desta jovem? Estaríamos estabelecendo uma amizade ou uma relação entre pesquisadora e pesquisada? Penso que a ida ao casamento poderá ser um caminho fértil de aproximação e de interação para o início da pesquisa. Será? (Diário de campo – 09 de fevereiro de 2014).

Na festa de casamento me senti um pouco deslocada, pois não conhecia ninguém. Uma hora depois, encontrei com a outra *cosplayer* que estava no domingo em sua companhia no evento, tivemos oportunidade de conversar um pouco e, neste diálogo, descobri que elas haviam se conhecido no evento, então, não era somente eu que fazia pouco tempo que a conhecia, ela também me fazia companhia nisso. (Diário de campo – 20 de fevereiro de 2014).

Bogdan e Biklen (1994), ao refletirem sobre a entrada do/a pesquisador/a em campo, destacam a postura de estar “dentro e fora” do mundo dos pesquisados. Para os autores, se, por um lado, o/a pesquisador/a entra no mundo dos pesquisados/as, por outro, continua a estar do lado de fora. São posturas que conduzem o/a pesquisador/a a registrar de forma não intrusiva o que vai acontecendo e buscar aprender algo sem tentar necessariamente ser como eles. Deverá ser empático e simultaneamente reflexivo.

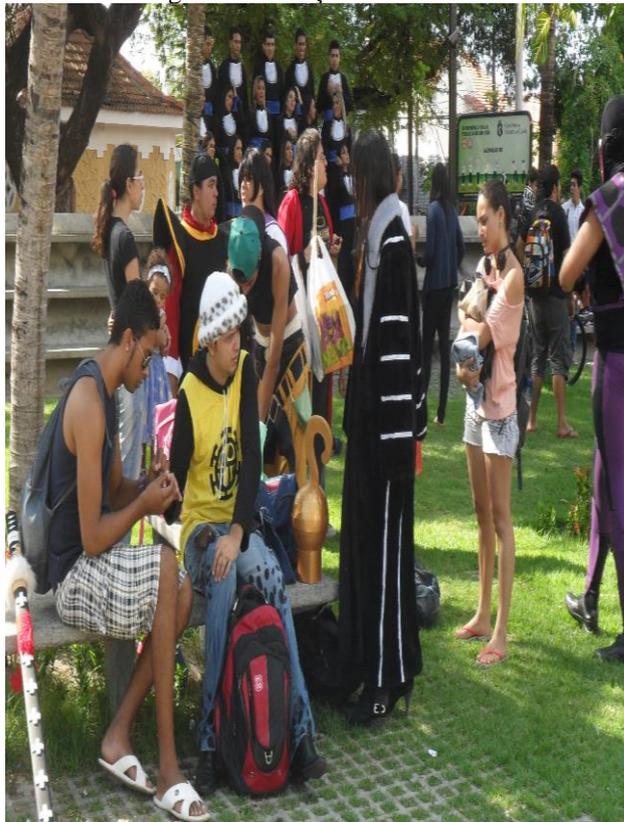
Metodologicamente, temos muitas referências para recorrer sobre a postura do/a pesquisador/a em campo. Entretanto, nem sempre é possível se basear nelas, especialmente quando o/a pesquisador/a se vê mergulhado nos terrenos subjetivos simbolizados em falas e atitudes. Com isso, alguns caminhos delimitados fogem da linearidade, da rigidez e impulsionam o/a pesquisador/a a acompanhar a fluidez e a instabilidade presentes na subjetividade de cada um dos agentes da pesquisa.

Uma subjetividade que faz o olhar ser tocado pela força do que vê, numa potencialidade vibrátil, como Rolnik (1997) convida a observar. Uma pele de tecido vivo e móvel, feito de forças/fluxos que compõem os meios variáveis que habitam a subjetividade: meio profissional, familiar, sexual, econômico, político, cultural.

Promover uma aproximação com esta jovem e com aqueles que poderiam vir para a pesquisa acenava uma postura para treinar olhares e escutas que possibilitariam acompanhar os movimentos, as dobras e as curvas ocorridas e anunciadas em falas, expressões. Era preciso “[...] ter esperteza para poder adentrar em códigos, senhas e pactos que parece quase hieróglifos aos olhares domesticados pela ciência” (DIÓGENES, 2011, p. 23).

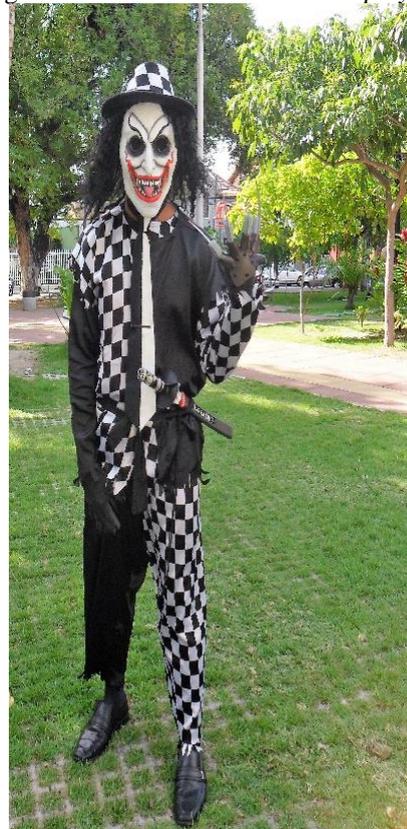
Após esta experiência do casamento, fui comunicada pela jovem que haveria um encontro de *cosplayer* na Praça Luíza Távora. Segundo ela, a minha participação seria importante para conhecer melhor o que alguns *cosplayers* denominavam por *hobby*³⁰. Perguntei se ela estaria presente. Ela explicou que não poderia, por conta da sua viagem de lua de mel com o marido. Por fim, questionei se os *cosplayers* costumavam se reunir em outros locais que não fosse o SANA vestindo *cosplay*, ela respondeu que eram realizados alguns eventos de pequeno porte como esse organizado na praça.

Figura 11 – Praça Luíza Távora.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 12 – Performance de um *cosplayer*.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

³⁰ É uma palavra de origem inglesa que significa passatempo preferido. Designa qualquer atividade que seja praticada por prazer. Disponível em: <<https://www.significadosbr.com.br/hobby>>. Acesso em: 10 jul. 2017.

Figura 13 – *Cosplayers* reunidos nas arquibancadas da Praça Luíza Távora.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Numa tarde de domingo segui o conselho da jovem e fui para a Praça Luíza Távora. Foi o primeiro encontro de *cosplayers* que estive após o SANA. Esta Praça é um lugar bem agradável, arborizado, com parque infantil, pista de skate, aparelhos de ginástica. É localizada em um bairro nobre da capital cearense. Muitos jovens frequentam o local para andarem de skate, patins, bicicleta. A praça é um dos pontos turísticos da cidade, por ter o Centro de Artesanato do Ceará (CEART), com a venda de produtos artesanais produzidos a partir da cultura local, e por possuir um vagão de trem construído na década de 1930, transformado em um ambiente de leitura, onde o público pode degustar a leitura de um livro acompanhada de um café.

De um lado, encontrei famílias sentadas pelas gramas fazendo piquenique. De outro, estavam vários formandos com suas becas para serem fotografados e, numa arquibancada, *cosplayers* improvisando camarim para vestirem os seus *cosplays* e fazerem as suas maquiagens. Algumas pessoas se aproximavam, principalmente crianças, para tirarem fotos, outras se mantinham um pouco distantes, lançando olhares curiosos e comentando entre si. Como me misturei a eles nas arquibancadas, percebi que, dentre os motivos pelos quais eles estariam ali, um deles seria vestir o *cosplay* para estar com os amigos e tirar fotografias, pois o

local favorecia bastante. Inclusive, depois desta reunião, eles já tinham planos de encontrar outros amigos na Beira Mar³¹.

Nesses primeiros encontros, recebi convites para retocar o olhar, o ouvir, o andar, o sentir, assim como os *cosplayers*, que dedicam minutos para retocarem suas maquiagens durante todo o evento. Ao tomar Oliveira (2006) por referência, o *olhar e o escutar* podem ser considerados como os atos cognitivos mais preliminares do trabalho de campo.

Esses retoques foram importantes para que meus sentidos pudessem alcançar uma mistura de cheiros e tons que esta cena *cosplayer* emite. Cenas elaboradas nos banheiros do SANA, onde as *cosplayers* refazem suas maquiagens, em um casamento, quando uma *cosplayer* veste sua personagem de noiva para casar, e na praça, onde os camarins eram formados pelos corpos de *cosplayers* e as arquibancadas como palco para as suas atuações.

2.2 Episódio 2: A customização da Saga – tecendo o fazer etnográfico

Para a tessitura deste episódio 2, farei uma descrição do meu fazer etnográfico potuando e refletindo a cerca dos passos que foram sendo construídos nessa etnografia, apresentando os desafios, as aprendizagens de uma pesquisadora *cosplayer*.

2.2.1 Os personagens da “pesquisadora *cosplayer*”

O fato de não ser uma “*cosplayer*” como eles/as, me levava a experimentar um mundo ao qual não conhecia e ser instigada a vestir e atuar com alguns personagens que eles/as foram escolhendo para mim durante a pesquisa.

Essas escolhas aconteceram após o evento na Praça Luíza Távora. Fui convidada para uma reunião na casa de uma das *cosplayers* e, quando todos/as estavam reunidos, fui indicada para atuar com dois personagens no SANA: *Mirajane* do anime *Fairy Tail*³², *Seeu*, uma *vocaloid*.

Jovem alta, gentil, com cabelos brancos e compridos, *Mirajane* é uma maga de *Fairy Tail* e atua de garçoneiro. Garota popular não só entre os membros do *Fairy Tail*, mas com

³¹ É um dos principais cartões-postais de Fortaleza e é o local de diversão e trabalho mais valorizado na capital, devido à sua orla cheia de luxuosos edifícios e hotéis e pelo calçadão movimentado por turistas e praticantes de atividades físicas. Também é local de trabalho para muita gente e encontros com um visual surpreendente. Disponível em: <<http://tvdiaario.verdesmares.com.br/programas/memoria-do-nordeste/avenida-beira-mar-ponto-de-encontro-de-fortalezenses-e-turistas-1.1088176>>. Acesso em: 31 jul. 2016.

³² Ver glossário, p. 198.

muitas pessoas fora da guilda. Na escolha de *Mirajane* para meu *cosplay*, perguntei as suas características. Esta personagem foi narrada pelos/as *cosplayers* como uma jornalista infiltrada em uma comunidade disfarçada de garçonete, vista pela guilda como uma pessoa de boas intenções, mas que, no decorrer da história do *anime*, muda a sua postura, adotando comportamentos prejudiciais ao grupo.

Figura 14 – Gravura do personagem *Mirajane* (*Anime Fairy tail*).



Fonte: Google imagens (2017).

Quanto a *Seeu*, eu já sabia que se tratava de uma *vocaloid*. Esta cantora virtual coreana foi projetada para ser uma jovem de 17 anos loira, de cabelos longos, olhos azuis. Ao perguntar o motivo da escolha, eles/as me responderam: “O significado do nome dela é: vejo você”. Ao pesquisar sobre ela, de fato era assim mesmo. Faltou acrescentar a sua postura misteriosa. Para eles/as, minha estadia simbolizava esse olhar e esse mistério.

Figura 15 – Gravura do personagem *Seeu* (*Vocaloid*).



Fonte: Google imagens (2017).

Em outro momento, os/as *cosplayers* me convocaram para conhecer a música e a coreografia pensada para a apresentação no evento. Fui convocada a dançar. No início da música, me atrapalhei toda e pedi para gravar, com o argumento de que iriam perceber melhor as suas performances através do vídeo. Nas gravações, fui lembrada por *Mizaki*: “Cuidado com essas gravações, onde irão parar!”. Lembrei novamente do meu lugar de *Mirajane* entre elas.

Compreendo esses momentos como um *ritual experiencial*. Os rituais experienciais podem ser explicados nas situações vivenciadas ao me inserir na cena *cosplayer* e ser aceita. Esta “aceitação” deu início com a escolha de *Mirajane* e *Seeu* como meus personagens e, posteriormente, a *staff*³³, que carregava sacolas e ajudava a vesti-los/as, e a fotógrafa, que ficava na maior parte do evento fotografando-os/as. Para estar entre eles/as, era preciso sentir, viver, vibrar, competir, se divertir como eles/as. Confesso que muitas vezes até me diverti bastante. Foram rituais que envolveram *um jogo de conquista* (JOCA, 2016) com base na confiança e aceitação.

De acordo com Peirano (2002), em razão da ênfase na perspectiva etnográfica, é preciso salientar que não compete aos antropólogos definir o que são rituais. “Rituais”, “eventos especiais”, “eventos comunicativos” ou “eventos críticos” são demarcados em termos etnográficos e sua definição só pode ser relativa – nunca absoluta ou a priori; ao pesquisador cabe apenas a sensibilidade de detectar o que são, e quais são, os eventos especiais para os nativos (sejam “nativos” políticos, o cidadão comum, até cientistas sociais).

2.2.1.1 Fazer ou não fazer cosplay?

Confesso que, inicialmente, pensei em atuar como *cosplayer* seguindo as sugestões dos/as jovens, afinal, inspirações etnográficas acenam mergulhos profundos, como aponta Malinowski (1997). Isso oportunizaria, inclusive, a aproximação com as crenças, valores, obtendo a permissão e a confiança do “nativo”.

No entanto, para Geertz (2011), se tornar um “membro” não caminha bem nessa direção. O/a pesquisador/a não precisa querer ser como o sujeito, mas desejar saber quem ele é, como pensa e ter o desejo de aprender aquilo que ele pode oferecer e ser aceito nesta relação. Santos (2015, p. 28) vivenciou uma situação parecida em sua entrada no campo:

³³ Na organização de algum evento, como um show musical, por exemplo, o artista possui uma equipe para apoiar todos os momentos do evento. O *staff* é toda a equipe que dará todo o suporte ao artista e à realização do show. Quem faz parte do *staff* tem uma função específica para desempenhar antes, durante e após o espetáculo. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/staff/>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

[...] encontrei pessoas que sugeriram até que eu me colocasse como abiã de uma casa de candomblé para que eu pudesse ter mais acesso à religião e aos(as) jovens, mas recusei pensar nesta possibilidade, pois não tenho, neste momento, pretensão de praticar a religião e não seria ético de minha parte enganar as pessoas em vista de um diploma de doutora em educação.

Da mesma maneira que Santos (2015) acreditou na incoerência de se tornar da religião para conseguir estabelecer uma relação mais íntima com os seus agentes, recusei a ser uma *cosplayer* e não o seria apenas para negociar uma entrada no campo, embora tenha compreendido depois que vestia vários personagens, assim como eles/as. Apesar de, externamente, não levar em meu corpo uma *vocaloid* ou um personagem de *anime*, HQ, filme, como pesquisadora, tinha os meus *cosplays* e performances para atuar nos palcos da pesquisa de campo.

Um/a pesquisador/a quase sempre não consegue deixar de ser visto ao estar em campo e, com o público jovem, esta possibilidade só cresce. Por não ser um/a deles/as, uma sensação de invasão tomava conta, principalmente pela diferença de idade, pelas afinidades que não são encontradas, por não realizar a mesma prática. Por isso, fui convocada diversas vezes para vestir um *cosplay*, pois, estar entre eles/as, significaria ser como um/a deles/as.

Se, por um lado, os/as jovens/as expressavam esse desejo de me transformar em uma *cosplayer* pesquisadora, por outro, mesmo sem aceitar a proposta de vestir um *cosplay*, eles/as enxergavam tanto os meus *cosplays* de pesquisadora como as atuações realizadas com eles/as. Isso foi importante para saber que eu também estava sendo observada.

O fato de não ter me tornado uma *cosplayer* não impediu de acompanhar suas customizações. No intervalo entre um SANA e outro, que é aproximadamente de seis meses, a vida desses/as jovens/as tinha suas tessituras simbolizadas nas mudanças de personagens, na troca de namorados/as, nas broncas dos pais, nas prévias de perucas e lentes postadas no *Facebook*, nos estudos, na atuação na igreja, na mudança de amigos, no trabalho, na falta de dinheiro, na compra de materiais. Eu reconhecia tudo isso como os fios que elaboravam os seus *cosplays* e customizavam as suas trajetórias juvenis.

2.2.1.2 A pesquisadora “mãe do grupo”, “fotógrafa preferida” e a staff

Na realização dessa etnografia, fiz várias travessias entre a ficção e a realidade, na perspectiva de conhecer as histórias dos personagens que esses/as jovens performavam, ao mesmo tempo em que me misturei às suas histórias. Os contextos cênicos atravessados nessa pesquisa impulsionavam *Seeu* a treinar o seu olhar e o escutar durante a construção dessa saga.

Ao me reunir com os/as jovens, em suas casas ou nos shoppings, percebia que o olhar e o escutar já emitiam um tom de familiaridade, embora sempre estivesse treinando o olhar e o escutar nessas ocasiões. Compreender algumas linguagens e códigos oriundos do universo *cosplay* facilitava o diálogo e um mergulho mais profundo nesse cenário.

Enquanto conversávamos em seu quarto sobre os *cosplays* que ela iria vestir no SANA, fui olhar várias imagens que ela havia colado na porta do quarto. Daí, perguntei: ‘A Sona do *game league of legends* (Figura 14) é essa daqui?’. Daí ela respondeu: ‘Humm, a Nadja está esperta, rapaz!’. Apontei para a imagem do grupo *Sailor Moon* (Figura 15) e perguntei se a que ela iria fazer era a mesma que estava apontando, daí ela me respondeu: ‘É isso mesmo!’. E, mais uma vez, ela me disse que eu já estava bem esperta e que já havia aprendido muita coisa! Sorri e continuamos a dialogar. (Diário de campo – 16 de julho de 2015).

Figura 16 – Gravura do personagem Sona Arcade.



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 17 – Gravura de personagens (Anime Sailor Moon).



Fonte: Google imagens (2017).

Embora fosse interessante estar na condição de “não saber”, para dar a eles/as a oportunidade de “ensinar”, saber que personagens, *animes* eles/as se referiam, oportunizava a estar no mesmo lugar “simbólico e cultural”, mesmo sem ser um deles.

Durante essa tessitura etnográfica, os/as jovens adotaram outros personagens para simbolizar o meu lugar de *cosplayer* pesquisadora entre eles/as. Fui madrinha, mãe, tia, amiga, fotógrafa. E isso costumava ser expresso sempre que estavam à minha espera. “Lá vem a mãe do grupo”, ou a “nossa fotógrafa preferida”!

Na primeira vez que fui anunciada dessa forma fiquei assustada, afinal, como eles/as iriam se comportar e dialogar com alguém que reconheciam como mãe? Passei, então,

a perceber que a mãe, madrinha, tia, amiga eram personagens que admiravam os seus *cosplays*, suas performances e tinham interesse em saber como tudo isso acontecia através dos olhares e das escutas oferecidas por cada um/a deles/as.

Outro personagem dessa saga surgiu no retorno ao SANA. Exerci o papel de *staff* de *Hatsune Miku* e de sua amiga. Ela vestia um *cosplay* de *Mikasa*³⁴ do anime *Shingeki no Kyojin*³⁵ e a colega estava vestida de *Eren*³⁶. Dias antes, ela solicitou ajuda para estar com elas durante os dias do evento. Para desempenhar a performance desse personagem, tive que encontrá-las às 7 horas da manhã no terminal de ônibus para ir ao evento. Carreguei sacolas, tentei proteger as armaduras feitas de papelão e E.V.A.³⁷ de qualquer danificação. No banheiro, acompanhei e ajudei na montagem do *cosplay* em seus corpos. Calcei as botas e vesti os acessórios da sua roupa.

Figura 18 – *Hatsune Miku* e a colega se preparando no banheiro para performar com os *cosplays* de *Mikasa* e *Levi* do anime *Shingeki no kyojin*.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

³⁴ Ver glossário, p. 203.

³⁵ Ver glossário, p. 208.

³⁶ Ver glossário, p. 197.

³⁷ A borracha **EVA** é uma mistura de alta tecnologia de Etil, Vinil e Acetato. Conhecido entre artesãos e artistas, como **EVA**, o Etil Vinil Acetato é aquela borracha não-tóxica que pode ser, e é, aplicada em diversas atividades artesanais. Disponível em: <www.fazfacil.com.br/artesanato/eva/>. Acesso em: 07 jul. 2017.

Figura 19 – Gravura do personagem *Mikasa* (*Anime Shingeki no kyojin*).



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 20 – *Cosplay* do personagem *Mikasa* (*Anime Shingeki no kyojin*).



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Para Geertz (2011), esses personagens ganham significado na pesquisa de campo quando alcançam um *status de membro*. Meu *status de membro* se estabeleceu nos papéis desempenhados por *Mirajane*, *Seeu*, mãe, madrinha, tia, amiga, fotógrafa e *staff*. Na atuação desses personagens, os/as *cosplayers* confiaram seus acessórios em minhas mãos, permitiram minha participação na montagem do *cosplay* em seus corpos, solicitaram os *flashes* de uma fotógrafa amadora e pediram ajuda no desfile. Foram nessas oportunidades que entreei em contato com as suas histórias, andanças, identificações participando do *making of*³⁸ desta *cena cosplayer* para acompanhar os seus desdobramentos.

2.2.2 Etnografar com os *cosplayers*: acessórios da customização da cena etnográfica

O uso das observações, do diário de campo e da entrevista individual simbolizaram os meus acessórios de *cosplayer* pesquisadora para customizar os enredos dessa saga. Com estes/as jovens, foi possível apreender não apenas as cenas, mas, principalmente, os seus desdobramentos, encontrados na produção dos *cosplays*, na montagem do *cosplay* nos bastidores e em seu *making of*.

Nas cenas etnográficas, vivenciei muitos encontros com pessoas, nomes, personagens, histórias. Cada jovem/a *cosplayer* oferecia um significado dessa atuação, embora, visualmente, a prática entre eles/as parecesse, no início, a mesma. Nesse percurso, cada jovem

³⁸ É uma expressão em inglês cuja tradução é “feitura de” ou “fazimento de” e consiste em um vídeo do que revela o que acontece nos bastidores durante a gravação de um conteúdo audiovisual. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/making-of/>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

cosplayer imprimia em nossas conversas suas emoções, insinuava suas efemeridades com a troca de personagens, mostrava seus potenciais ao construir o seu *cosplay* e os acessórios.

Para compreender as experiências desses/as jovens em suas atuações como *cosplayer*, um *saber-viver* e um *saber-fazer* precisavam ser delineados. Experiências entendidas por Beaud e Weber (2007) como a conduta das entrevistas, as negociações dos lugares de observação, o triplo trabalho de percepção, memorização e anotação. Para os autores, um observador corre o risco de nada ver ou só ver o que projeta de suas experiências anteriores em uma situação nova.

Creio que essa dificuldade em projetar os olhares pode acontecer com qualquer pesquisador/a. O próprio campo apresenta estradas sinuosas, com isso, alguns/mas pesquisadores/as sinalizam suas dificuldades em entender que direções seguir, pelas situações as quais são convidados/as a vivenciar através da cultura do outro. Passos esses que Santos (2016, p. 123) explica:

A observação através do olhar nos obriga a desnudar de nossa cultura e mergulhar na cultura do/a outro/a, a fim de entender e vivenciar tudo que acontece no campo pesquisado. Repetidas vezes ouvi essa afirmação: ‘Devemos treinar o nosso olhar em campo!’. E, quanto mais eu ia visitar o terreiro, mais eu tentava apurar o meu olhar, ficando atenta ao que se passava a minha volta e também desatenta, ao me deixar ser afetada pelo inesperado.

Estabelecer essas relações faz parte da construção de uma pesquisa etnográfica e a observação participante e as entrevistas individuais necessitam dessas relações para que a pesquisa ganhe maior aprofundamento nos caminhos que estão sendo percorridos.

Os grandes autores clássicos da etnografia, como Malinovsky, Evans Princharde e Margaret Mead mencionam a dimensão da prática da etnografia combinada com a observação participante. Eles descreviam suas experiências em campo, mas traziam argumentos entrelaçados a essas descrições, vistas sob o olhar de Geertz (2011) como uma *descrição densa*, que tem na observação e no diário de campo ferramentas para aprofundar as questões que estão sendo colocadas para serem investigadas.

Beaud e Weber (2007), ao discutirem a observação na etnografia, destacam a importância do/a etnógrafo *saber viver*. Neste percurso é relevante ter uma lista de questões, entretanto, é necessário ter sensibilidade para notar detalhes que podem estar para além do roteiro formulado. Além disso, o/a pesquisador/a deve permitir se chocar, ficar furioso, contente, maravilhado. Isso ajuda a observar. Mais tarde, anotará em seu diário de campo suas observações, seus sentimentos e poderá interpretá-los em relação uns aos outros.

Vejo em Brandão (2007, p. 14) a observação participante:

Participante num duplo sentido. Em primeiro lugar, porque se faz estando pessoalmente no lugar e observando e compreendendo aquilo que está acontecendo, por participar da vida cotidiana das pessoas. Eu quero me meter nos bares, dentro da casa, nas manhãs da vida das pessoas, nos lugares de igreja e principalmente nos lugares de trabalho. Quero estar ali vendo o que está acontecendo. E participar em um seguinte sentido também: de que eu me envolvo pessoalmente com o próprio trabalho quando posso. Há momentos em que eu participo de um mutirão, trabalho num mutirão com as pessoas. Não para sentir, não para que as pessoas me sintam como alguém deles, mas que para esse participar faça com que eu me identifique mais de perto como uma pessoa não deles, mas mais próxima deles, daqueles lavradores que eu pesquiso. Esse é o momento em que eu vejo as coisas acontecendo e anoto. Eu tenho uma caderneta de campo e, atento a esses acontecimentos, eu anoto. [...] Anoto também o que as pessoas falam, principalmente o que as pessoas falam entre si. É um momento em que eu, inclusive, procuro me retirar um pouco de cena, não me tornar muito visível, me fazer um pouco opaco, para muito mais ver e procurar entender do que perguntar.

Para desenvolver as observações em campo, acompanhei muitos passos dos/as jovens/as e isso contribuiu para construirmos uma relação mais íntima. Combinei diversas vezes a entrevista individual com a observação, pois, ao dialogarmos, buscava analisar suas posturas e, com isso, algumas falas ditas ora se aproximavam, ora se distanciavam de suas performances como *cosplayers*.

De fato, os/as jovens/as não estariam em nossos diálogos sempre performando um *cosplay*. Contudo, alguns/mas *cosplayers* traziam para as suas falas posturas dos personagens que já tinham sido performados e isso trouxe dificuldades para o meu olhar de pesquisadora. Em uma das ocasiões da pesquisa, fui convidada por uma das jovens a reconhecê-la como uma das personagens que ela havia performado.

Concordo com Brandão (2007), que são nessas ocasiões que eles/as falam muito de si. Se não soubesse a que personagem ela se referia, podia parecer que não estava integrada em suas vivências como *cosplayer*, pois, como destacava *Hatsune Miku*, um *cosplayer* vestido com o personagem gosta de ser reconhecido de diversas formas, dentre elas, ser chamado pelo personagem para tornar tudo “mais real”.

Claro que isso não é algo determinante. Alguns *cosplayers* vestem o seu *cosplay* para se divertir, para performar nas fotos, mas não se importam tanto em serem identificados como o personagem. Até entendo que estar como pesquisadora é ter essa familiaridade com o que produzem e ocupar esse *status de membro* é acompanhar esses movimentos. Compreendi a postura dessa jovem como uma cobrança, pois se estava ali para conhecê-los, segui-los, deveria entender o que fazem.

Isso ficou bem evidente ao frequentar a casa de uma das jovens. Sempre que marcava para termos “uma conversa”, ela perguntava pela máquina fotográfica e pedia

sugestões de como conseguir *likes*³⁹ para a sua página no *Facebook*. Através das posturas dessas jovens, entendi que era necessário percorrer um caminho, elaborar uma dinâmica, tecer meus fazeres etnográficos para compreender os cenários que compõem essa cena *cosplayer*.

Uma pesquisa de campo com os passos na etnografia pode levar o/a pesquisador/a a muitos caminhos. A intenção não era seguir todos eles. Entretanto, os/as *cosplayers* demonstravam essas vitrines mobilizadas pelos *animes*, filmes, jogos, a formação de opiniões sobre os personagens escolhidos para se fazer os *cosplays*, bem como as posturas e as performances de quem faz. As observações e as entrevistas sinalizavam que vestir um *cosplay* proporciona todos esses movimentos. Ao destacar a importância de disciplinar o olhar enquanto se caminha pela etnografia, Lopes (2016, p. 151) propõe:

Embora essa compreensão de totalidade seja importante, o pesquisador deve saber disciplinar seu olhar de modo a direcioná-lo aos fatos mais relacionados ao seu objeto de pesquisa. Assim, é válido destacar que a observação não consiste simplesmente em olhar aleatoriamente determinado fenômeno, ela deve ser sistemática para cumprir os fins de investigação e para não perder o foco dos objetivos propostos no estudo.

Na etnografia, mesmo que os sentidos sejam guias e, através deles, repousem as falas e as posturas que os interlocutores emitem, é importante que essa sistematização esteja presente para que essa escuta e esse olhar não sejam camuflados a partir do que se quer ouvir. Por isso, nas observações não se deve lançar uma escuta e um olhar qualquer. “A atenção do pesquisador/a, os sentidos aguçados são importantes ferramentas para a construção dos dados da pesquisa. Ao utilizar todos os sentidos, o/a observador consegue ‘ver além’, descortinar o que não estava claro, elucidar equívocos” (SOUZA, 2016, p. 174).

Na perspectiva de tentar “ver além”, o meu olhar e o meu escutar foram sendo reciclados, principalmente, pelos esquemas conceituais já trazidos para a pesquisa. Como explica Oliveira (2006), seja qual for o objeto de pesquisa, ele não escapa de ser apreendido pelo esquema conceitual da disciplina formadora da maneira de se ver a realidade, pois, embora o/a pesquisador/a seja orientado/a a ter um olhar e um ouvir etnográfico, que não é neutro e nem condicionado, em alguns momentos, os princípios cartesianos e racionalistas entram em cena, ao instrumentalizar e controlar o movimento teórico e metodológico experienciado na pesquisa de campo.

Isso pode ser vivenciado tanto nas observações como nas entrevistas. No entanto, embora esses momentos sejam conduzidos pelos roteiros, pelas anotações em um diário de campo, é necessário se desprender um pouco de uma postura rígida, para que as situações

³⁹ Palavra em inglês que significa curtir postagens nas redes sociais.

inesperadas presentes na pesquisa possam tocar o/a pesquisador/a, tornando-se pistas para aquilo que ainda não se consegue enxergar.

É como a janela e o espelho, percebida por Chauí (1988). Segundo ela, os pintores costumam dizer que, ao olhar, se sentem vistos pelas coisas e que ver é experiência mágica. A magia se encontra onde o olhar abriga, espontaneamente e sem qualquer dificuldade, a crença de sua atividade – a visão depende de nós, nascendo em nossos olhos – e em sua passividade – a visão depende das coisas e nasce lá fora, no grande teatro do mundo.

Ao conduzir a pesquisa com os/as jovens *cosplayers*, foi desafiante encontrá-los/as, seja vestidos/as de *cosplay*, seja em suas atuações juvenis. Não se tratava de percebê-los/as apenas em suas performances como *cosplayer*. São jovens que têm seus cotidianos na escola, na faculdade, em cursos, no grupo de amigos, na família, na igreja, e tentar vê-los/as nesse movimento duplo tornava-se algo inerente neste processo.

Um desses desafios foi vivenciado em uma das observações. Em uma tarde de domingo, fui convidada por alguns/mas jovens/as da pesquisa para participar de um piquenique no Parque do Cocó⁴⁰, cenário que muitos *cosplayers* utilizam para fazer suas fotos. Na ocasião, eles/as estavam sem *cosplay*. Suas interações juvenis pareciam se construir nesse espaço a partir do corpo, das falas, das suas identificações socioculturais promovidas a partir do universo *cosplay*, como mostra a descrição do diário de campo a seguir:

Cheguei por volta das 14 horas no Parque do Cocó. Comigo estavam 10 jovens, alguns não participavam da pesquisa. Uns bebiam, outros comiam e eu interagi pouco, querendo ouvir e olhar mais. Encontrei alguns *cosplayers* fazendo filmagem, outros jogando *Swordplay*⁴¹, dois jovens que estavam no grupo decidiram participar do jogo. Apesar de estarmos em grupo, a conversa se desmembrava e só foi unificada quando o assunto foi sobre *animes* e a atuação de *cosplayers* com versões masculinas e femininas. Destacaram a atuação de uma jovem que estava no SANA. Ela fez uma versão masculina com o cabelo normal, sem peruca e ainda estava com ele grande. Um dos jovens mencionou que o cabelo é o que destaca em uma versão masculina ou feminina, ou seja, quem é mulher e faz a versão masculina do personagem e não a feminina, porque eles costumam mudar a versão, precisa adotar o cabelo curto como o do personagem. Mencionaram ainda que dois personagens masculinos, embora não declarem homossexualidade no roteiro do *anime Naruto*, alguns acreditam que eles são *gays*. Adentraram em outra discussão sobre a customização dos *cosplays*. Após esta conversa, duas jovens foram ao banheiro juntas e todos já ficaram dizendo que elas iriam se beijar. Ao anoitecer, subimos para outro local e lá decidiram brincar de ‘jogo da verdade’, tendo como ‘prenda’ beijos, abraços. Um dos jovens já foi mencionando: ‘Ei, Nadja não vai participar’, eu apenas sorri! Quando a brincadeira começou, eles ficaram questionando: ‘Quem se define como hereto? Como homossexual?’. Em alguns minutos, eles já estavam trocando beijos uns com os outros e eu sorrindo e, ao mesmo tempo, chocada com a cena. Apesar de pesquisar com

⁴⁰ O Parque Ecológico do Cocó é uma área verde situada na região Leste da cidade de Fortaleza que foi desapropriada com fins de interesse social pelo governo do Estado, o Parque foi juridicamente criado em outubro de 1989, pelo decreto estadual de número 20.253. Disponível em: <<http://www.sbpnet.org.br/livro/62ra/resumos/resumos/6448.htm>>. Acesso em: 10 jul. 2017.

⁴¹ Ver glossário, p. 206.

jovens, não me acostumei com tanta fluidez, pois sei que o gênero não define seus desejos, suas vontades. (Diário de campo – 10 de julho de 2015).

Ao chegar em casa, a conversa com as duas jovens se prolongou pelo *Whatsapp*⁴². Já não falávamos de seus *cosplays*, dos personagens, de *animes*, filmes ou jogos. Elas perguntavam se os respectivos jovens por quem elas estavam apaixonadas correspondiam ao mesmo sentimento. Questionei: “Por que vocês estão me perguntando isso?” e elas responderam: “Como você é observadora, tenho certeza que consegue perceber isso!”. Estas vivências em campo podem ser compreendidas por Silva (2009, p. 178):

Esse andar pelo espaço delimitado no qual a pesquisa transcorre permite que o etnógrafo se situe, isto é, adquira naquele contexto um lugar e uma identidade. Trata-se de um percurso marcado pela interação. Ora, interagir pela participação nos rituais, nos trabalhos, no lazer e pela interlocução nas entrevistas informais, nas conversas suscitadas pela participação, nos bate-papos que até parecem escapar dos desígnios do trabalho de campo, alimentados apenas pelas amizades ali contraídas.

Foi na companhia desses/as jovens/as que a pesquisa ganhou uma dimensão etnográfica, a partir dessas interações, seja por grupo ou individualmente, através das entrevistas, que foram transformadas muito mais em “conversas”. Nem por isso, essas conversas perderam o significado de uma entrevista em aprofundamento, princípio importante na etnografia, pois costumavam ser acompanhadas de um roteiro que desempenhava mais o papel de guia.

Nessa perspectiva, estar aberta às possibilidades é um bom caminho para desenvolver as entrevistas (ALMEIDA, 2016). Mesmo que os objetivos devam ser prezados, assumir a postura para estimular e valorizar o diálogo é uma boa saída para quem pesquisa com jovens.

Na concepção de Sales (2016a), para se ter uma maior aproximação com a linguagem de jovens e adentrar em seus mundos, é interessante usar como ferramentas a observação, o diário de campo, estes sendo acompanhados de recursos como vídeos, músicas, dinâmicas de grupo. Várias vezes, enquanto dialogava com os/as jovens, mencionava algum vídeo, fotografia ou um acontecimento que envolvesse performances de *cosplayers*. Isso contribuiu bastante para que a conversa pudesse ganhar uma melhor fluidez. Ainda sobre a realização das entrevistas, Joca e Vasconcelos (2015, p. 80) expõem:

Diferente da observação participante no campo, a realização das entrevistas exige do pesquisador a capacidade de mobilizar interlocutores e de descobrir (ou criar) espaços/tempos viáveis à execução desse método de pesquisa. Nem sempre os sujeitos

⁴² *Whatsapp* é um software para smartphones utilizado para troca de mensagens de texto instantaneamente, além de vídeos, fotos e áudios através de uma conexão a internet. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/whatsapp/>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

se colocam à disposição para a sua formalidade que os tiram da rotina, dos espaços vividos e os colocam em uma posição de ‘interpelados’, frente a frente com um pesquisador. Por vezes, falar em ‘entrevista’ parece ‘assustador’, mesmo para aqueles mais disponíveis a conversas informais e a interações em seus espaços de sociabilidade.

Ao anunciar para os/as jovens a intenção de entrevistá-los/as, a princípio, vivenciei alguns desafios, principalmente pelo desejo que expressavam de que suas falas fossem publicadas em alguma revista ou jornal pela busca da “fama”. Estando mais em suas companhias, passamos a compreender juntos as minhas performances como *cosplayer* pesquisadora.

Como afirma Sales (2016a), no doutorado, temos, às vezes, a sensação de que já somos pesquisadores/as prontos/as, pois nos consideramos, no plano teórico acadêmico, quase doutores, mas a entrada no campo é sempre cheia de surpresas, novas descobertas, novas sensações e desafios. Lopes (2016, p. 153) destaca a importância do diário de campo como abrigo ao que se vivencia nessas entradas:

O conteúdo do que é observado requer o uso da escrita, por isso, o diário de campo constitui um instrumento inseparável do observador. Na atividade de escrita, o pesquisador faz uso dos vários sentidos [...] O diário de campo é um instrumento pessoal do pesquisador, no qual ele pode expor livremente, sem embasamento teórico, a respeito de sua vivência no campo de pesquisa. A descrição deve ser minuciosa, explorando com detalhes os ambientes observados, os sujeitos, as falas, as expressões, as emoções vividas pelo pesquisador e observadas nos pesquisados. Normalmente, os pesquisadores optam por anotar apenas o essencial: pequenos registros durante as observações e conversas informais, para aprofundar posteriormente, pois a escrita pode gerar constrangimento ao despertar a curiosidade dos investigados. Ciente disso, embora o diário de campo tenha sido meu companheiro inseparável nas idas ao campo, costumava registrar informações breves, como lembretes na presença dos sujeitos e só as descrevia detalhadamente ao chegar em casa, reportando-me ao acontecido e refletindo sobre o mesmo.

O diário de campo, nessa trajetória, abriga todas as surpresas, sensações, questionamentos vivenciados na estadia do campo. E, através desses relatos, se aprende, inclusive, a não só analisar um objeto de pesquisa, mas a lidar com o desafio de compreender o/a outro/a que está sendo pesquisado. Nesse sentido, o/a pesquisador/a é também convidado/a a ser transformado/a no processo, a partir do contato com as posturas e as vivências do/a outro/a, que nem sempre correspondem ao que você vivencia, principalmente quando se pesquisa jovens.

Assim como Sales (2016a), entendo que, ao pesquisar as juventudes, o/a pesquisador/a costuma se manter na tentativa de adentrar no universo dos/as jovens para entender os significados que atribuem à sua própria condição juvenil. Esse exercício ajuda a estabelecer uma relação de troca entre os saberes que o/a pesquisador/a possui e os saberes

deles/as, indo ao encontro de novas percepções e, assim, produzir um conhecimento com a participação desses agentes.

Foi nessa perspectiva que construí muitos conhecimentos na companhia desses/as jovens/as. As observações e as escritas no diário de campo, junto às entrevistas individuais, tornaram-se respostas para muitos questionamentos ou elementos para se pensar em outros caminhos que poderiam ser feitos durante a pesquisa. Enquanto eles/as teciam seus *cosplays*, eu tecia, com esses acessórios, esta saga etnográfica.

O diário de campo, ao mesmo tempo em que recebe os escritos das observações realizadas, também pode ser abrigo para a elaboração de categorias empíricas e analíticas a serem desenvolvidas na produção das análises. Nesse caso, ele não comporta em suas folhas apenas a narração dos fatos. É através desses escritos que as questões podem ser reelaboradas, as categorias empíricas encontradas, outras hipóteses levantadas.

Inspirada em Santos (2016), percebo que esses movimentos de encontro com as categorias são experienciados na etnografia a partir dos ritos de iniciação que o/a pesquisador/a vivencia. Ritos que indicam um deslocamento do olhar, uma saída da posição de sua cultura. Já Joca (2016) me fez compreender que nas pesquisas etnográficas sempre há um “desaprender”, um “desinventar” e um “desconhecer” que possibilitam um movimento pendular que redesenha os procedimentos, as técnicas, os instrumentos metodológicos de pesquisa, sem a perda de sua intencionalidade científica. Pesquisas em que se adentra nos espaços juvenis merecem esta reflexão.

2.2.2.1 “Eu vejo você”: a observação da *cosplay* *Seeu*

Observar é lançar olhares e escutas, mas, principalmente, refletir sobre o que se interpreta nesse processo. O fato de desejar conhecer os cenários e observar todos os acontecimentos na cena *cosplayer* vestida de *Seeu* não era garantia para ver, acompanhar e entender o que era produzido no *making of* dessas cenas.

Concordo com Souza (2016), ao destacar a sensação dos/as pesquisadores/as ao dar início à sua pesquisa com a observação, pois, geralmente, se remete a ideia de estar perdendo tempo após várias idas para observar. No entanto, a autora destaca como as idas ao campo para realizar as observações foram fundamentais para a escolha dos agentes de sua pesquisa e complementa: “No final, percebemos o quanto tudo observado é importante para a pesquisa, para nos mostrar os caminhos, guiar nossas escolhas e nos ajudar a focar o olhar no que, de fato, interessa a investigação” (SOUZA, 2016, p. 171).

Creio que estar em campo é se entregar às sensações, mas não se perder nelas. É deixar ser guiado pelas falas, gestos, questionamentos e, nesse movimento, estar aberto para os encontros e desencontros que são proporcionados nessa experiência e buscar extrair deles os direcionamentos necessários para realizar a pesquisa.

É tentar, nessas oportunidades, enxergar o mundo dos/as pesquisados/as, procurando, nesses olhares, delimitar melhor o objeto de pesquisa. Experiências etnográficas sempre lançam o convite para o/a pesquisador/a ocupar o lugar de um/a viajante que não está ansioso/a apenas para chegar ao destino, mas se entrega às paisagens que vê, às falas que escuta, aos acontecimentos que vivencia no decorrer da viagem, podendo dar sentidos à escolha do seu destino. Preferências essas que definem posturas percebidas por Groppo (2016, p. 70): “É importante que o jovem pesquisador faça suas próprias escolhas. Não apenas de temas e problemas de pesquisa, mas também dos valores fundamentais que orientam sua prática. Tais valores tratam do ‘por que’ pesquisar. Talvez, sejam as escolhas mais fundamentais”.

Foram nessas escolhas que estive misturada às cores e aos sons emitidos nas performances desses/as jovens *cosplayers* para dar o tom dessa saga etnográfica. Durante os percursos exploratórios e os passos que estavam sendo fixados no campo, as motivações de escolha do objeto de pesquisa e quais resultados poderiam ser alcançados para contribuir com os estudos de juventude sempre vinham ao meu encontro.

Como uma *cosplayer* pesquisadora, fui instigada a refletir de que maneira o olhar de *Seeu* conseguiria alcançar esses/as jovens e as suas customizações juvenis usando seus *cosplays* e como isso seria textualizado. Nessa perspectiva, compreendo como sendo um dos desafios do/a pesquisador/a: transmitir para o/a leitor/a as tessituras do ver/sentir/perceber/analisar a partir dos cenários e das atuações que são acessados em suas peregrinações.

2.2.2.2 O diário de campo de Mirajane, a jornalista infiltrada

Relendo o diário de campo da *cosplayer* Mirajane, admito a sua grande contribuição na pesquisa qualitativa e não somente quando se pesquisa com a etnografia. As primeiras conversas com os *cosplayers*, por não terem sido gravadas, ficaram registradas no diário, geralmente rabiscadas de inquietações e reflexões. Rabiscos que ajudaram a contornar impressões, sensações, olhares e escutas vivenciados nas idas e vindas a campo.

De fato, o diário de campo foi importante para a construção dessa saga etnográfica. Esse instrumento recebeu diversos escritos regados de dúvidas, angústias, questionamentos,

lágrimas, sorrisos. No diário, todas as descrições vieram acompanhadas, não somente de datas e fatos. Ele recebeu os escritos da *cosplayer Mirajane* sem uma sequência lógica, com comentários soltos ou direcionados, mas que, ao final, trariam um sentido para o ponto de partida e de chegada da pesquisa.

Weber (2009) relata que é muito comum o/a etnógrafo/a obter diversos cadernos: um para anotações sobre as entrevistas e observações no desenrolar do cotidiano, outro para as reflexões que a experiência suscitou (esse será o diário de pesquisa) e, enfim, o seu diário íntimo.

As falas compostas em diário(s) anunciam os vários caminhos que estão sendo vivenciados no percurso da pesquisa e a mistura de sensações trazidas por elas, podendo ser entendido como “[...] um tipo de aprendizado sutil, capaz de fluir quando nos deixamos abertos e cientes das possibilidades trazidas pelo cotidiano” (PONTES, 2016, p. 136).

Possibilidades que conseguem proporcionar ao/à etnógrafo/a a elaboração de uma descrição densa (GEERTZ, 2011), que não é apenas descritiva, mas cercada de muitos elementos simbólicos e, por isso, trazem noções importantes para se pensar sobre os posicionamentos que se brotam entre pesquisador/a e pesquisados/as.

Um instrumento que, inaugurado por Malinowski (1997), trouxe a importância de o/a etnógrafo/a registrar os seus olhares e escutas a partir de uma convivência íntima com os *trobriandeses*, abrigando nele um rico material que ofereceu suporte para conhecer profundamente a cultura de um povo.

Durante essa trajetória, os registros no diário de campo oportunizaram vários aprendizados sobre a cena *cosplayer*. Através desses escritos elaborados pela *cosplayer Mirajane*, foi possível pinçar pistas importantes para continuar neste trajeto.

Questões relevantes à pesquisa foram delineadas no diário de campo e estiveram acompanhadas de escritas que anunciavam “[...] as sensações compósitas, as percepções produzidas por múltiplos canais, pelos cruzamentos áudio-táteis, palato-visuais, as sensações produzidas pela mistura ‘daquela música’ com ‘aquele cheiro’” (SILVA, 2009, p. 183).

Uma escrita que, embora estivesse composta de suas rasuras, conduziu a *cosplayer Mirajane* a rever olhares, posturas, falas, acompanhados muito mais de incertezas do que de afirmações. “Um instrumento que o pesquisador se dedica a produzir dia após dia ao longo de toda a experiência etnográfica” (WEBER, 2009, p. 157). É nele que se exerce plenamente a “disciplina etnográfica” (WEBER, 2009, p. 158).

2.3 Episódio 3: Cenários e Personagens: a descoberta dos palcos e os encontros com os/as *cosplayers*

Na construção desta saga etnográfica, fui customizando um enredo com cenários e personagens diversos. Cada tecido, botão, E.V.A., zíper, linhas, agulhas, cola, simbolizava a chegada dos/as jovens na pesquisa. O SANA, enquanto palco principal dessa cena *cosplayer*, me conduziu a outros palcos e cenários que os/as jovens elaboravam para atuarem. Esses palcos e cenários eram montados em suas casas, nas redes sociais, nas praças, em alguns locais que eles/as nomeavam como eventos de *cosplay*: Anime Master, Gracom, Animar, dentre outros.

A cada cenário que conhecia, personagens surgiam para compor o elenco principal com os seus enredos. As *vocaloids Hatsune Miku e Megurine Luka*⁴³ chegaram montando seus shows de música pop. *Vergil*⁴⁴, com o seu comportamento calmo e frio, mostra que tem poderes sobrenaturais para mudar qualquer realidade. *Juliet*⁴⁵, uma boa caçadora de *zombies*, revela sua doçura e garra ao tentar cumprir com a sua missão. *Sasuke*⁴⁶, como um bom ninja, tem muitas habilidades, mas só expressa o desejo de vingança pela destruição de seu clã. *Ciel*⁴⁷, um jovem nobre inglês, se apresenta de forma elegante e cruel da mesma maneira que lida com os negócios dos pais que perdeu aos 13 anos de idade. *Poppy*, com o seu fiel martelo, muito maior do que o seu corpo, atua com muita dedicação a cada desafio posto para ela no jogo. *Hera Venenosa*, com o seu jeito sarcástico, atraente, seduz as suas vítimas para eliminá-las com o veneno que ela traz em seu corpo. *Rukia*⁴⁸, com o seu jeito frio e solitário, apresenta dificuldades em expressar sentimentos e fazer amigos. *Billy*, jovem palhaço, gosta de ser solidário com as pessoas e adora distribuir sorvete para as crianças carentes através de um dos seus braços transformados em uma máquina de sorvete.

Com a participação desses/as 10 personagens, foi possível tecer, por dois anos, uma saga etnográfica composta de diversas narrativas e performances. No encontro com esses/as jovens personagens, construímos juntos vários enredos. Enredos nascidos de suas falas e de todos os significados atribuídos a essa atuação. Cada um desses personagens foi escolhido pelos/as jovens para serem representados nesta saga.

⁴³ A descrição dessas personagens está no glossário, nas páginas 203 e 199, respectivamente.

⁴⁴ Este personagem faz parte do *anime Devil may cry*. A descrição do *anime* está no glossário, p. 197.

⁴⁵ A descrição do *game* em que *Juliet* é uma caçadora de *Zombies* se encontra no glossário. O nome do jogo é *Lollipop Chainsaw*, p. 201.

⁴⁶ Este personagem faz parte do *anime* *Naruto*. A descrição do *anime* está no glossário, p. 205.

⁴⁷ A descrição do *anime* que *Ciel* faz parte se encontra no glossário, p. 201. O *anime* se chama *Kuroshitsuji*.

⁴⁸ Este personagem faz parte do *anime Bleach*. A descrição deste *anime* está no glossário, p. 196.

2.3.1 O palco principal: o SANA

Figura 21 – Entrada do SANA.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 22 – Corredores do SANA.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

O SANA, como palco principal dos/as jovens *cosplayers*, é considerado um dos maiores eventos multitemáticos de cultura pop e de entretenimento jovem da América Latina. Este evento acontece no Centro de Eventos no município de Fortaleza, no Ceará, duas vezes ao ano e já está na sua 17ª edição. No início do ano acontece o SANA FEST e no mês de julho o SANA. Concentra uma grande quantidade de jovens da capital cearense, de suas adjacências e de vários estados brasileiros. Sobre a criação do SANA, um dos organizadores relatou:

O SANA foi criado em 2001. A primeira motivação foi um encontro de pessoas na Praça Portugal. Por quê? Porque não tinha mais a Rede Manchete para exibir os desenhos animados japoneses e nem os seriados e as pessoas se encontravam para trocar fitas de VHS e a única maneira de saber o que acontecia nesse mercado era através das revistas especializadas, a *Yu-Gi-Oh*, e a *Anime EX*. Nestas revistas, víamos as propagandas dos eventos que aconteciam em São Paulo e em outras cidades brasileiras. E a ideia foi: ‘Será que tem como fazermos um evento desses?’ Por mais que não houvesse recursos ainda, fazíamos uma amostra: ‘Pegar os *animes* que todos têm, tentar legendar e ver se surgem mais pessoas do que só aquelas que estão hoje nessa praça’. Foi então que a Diana Vasconcelos, o Ricardo Busgaile, vamos ver os outros [...] teve o Jonata Oliveira, teve a Isis Oliveira e também o Cadu, que é o Carlos Eduardo e teve também o outro Eduardo, Eduardo Torres. Estas pessoas fundaram o SANA. Posso estar esquecendo alguém. Na época, todos eram estudantes. A ideia, ao ser concebida, foi de fazer a amostra lá na biblioteca da UNIFOR, que teve cerca de 200 pessoas. (Igor, 26 anos).

Sobre a denominação do SANA, Igor descreveu:

Quanto ao nome do evento, os fundadores procuravam um que tivesse ligação com algum personagem para fazerem um anagrama, uma analogia com a situação que estava sendo criada. Então, eles escolheram o personagem SANA, que é uma garotinha, que gosta de desenhos animados. Ela é a mesma personificação das pessoas que criaram. Este personagem é de um *anime* japonês antigo chamado *Kudomo on Omocha*. Escolheram o nome dela e fizeram essa analogia. O nome oficial do evento era Super Amostra Nordestina de Animes, não era nacional. O nome SANA ainda era

pouco usado. Era muito mais usado o nome completo para dizer o que significava. Foi feita essa primeira versão em 2001, 2002, que já foi no Auditório Celina Queiroz, na UNIFOR porque teve mais gente, acho que 150 pessoas a mais, umas 350. E depois, grande parte dessas pessoas que *fundaram* o evento *tiveram* a colaboração de vários coordenadores, organizadores que trabalhavam basicamente no dia do evento. Algumas pessoas saíram e entraram novas. Entrei praticamente no ano de 2002. Participava fazendo um trabalho de tradução. Traduzia do inglês as legendas para o português e tinha outra pessoa que fazia a legenda digitalmente. (Igor, 26 anos).

O evento tomou proporções que, inicialmente, seus organizadores não imaginavam e, assim, foi sendo modificado, ampliado, e entrou no mercado.

O evento cresceu, em 2003 ficou tão grande que tomou um pequeno espaço no Centro de Convenções e aí, quando deu mais de 1000 pessoas, nós pensamos: ‘Olha, aqui tem um potencial muito maior do que podemos analisar’. Foi quando trouxemos os primeiros dubladores, as primeiras empresas começaram a colocar *stands*. Então, vimos: ‘Olha, isso aqui não é só aquele grupo que existe dentro da cidade de Fortaleza, isso aqui pode ter realmente um crescimento’. Foi então que, em 2005, nós decidimos ver qual era a melhor maneira de nos institucionalizarmos. Como nenhum de nós tinha aquilo como atividade principal, cada um estudava em colégios e depois estava terminando uma faculdade específica, pensamos: ‘Vamos trabalhar em uma coisa que possamos relacionar com as nossas vidas, que possamos conseguir recursos financeiros públicos ou privados para aumentar e mostrar essa cultura, que tenhamos uma coisa realmente concreta que não seja apenas um grupo de amigos’. Então, analisamos as opções de fazer fundação, associações e as mais diversas maneiras jurídicas. Chegamos, então, na opção de uma fundação privada sem fins lucrativos, mas que tivesse pessoa jurídica, que tivessem objetivos bem definidos e que aquilo pudesse transbordar a seriedade da coisa que estava se formando. O resultado foi que deu certo, tanto que um dos nossos primeiros patrocinadores foi a própria Oi que está conosco até hoje. Conseguimos vários patrocinadores ao longo dos anos, edição sim, edição não, ou estão em todas as nossas edições. Criamos a Fundação Cultural Nipônica Brasileira, que tem o seu conjunto de diretores, coordenadores. Hoje, ela financia não só projetos do SANA, mas outros projetos que são de pessoas que trabalham, trabalhavam conosco e que precisam de um incentivo para os seus projetos. Vemos que, atualmente, a fundação anda com os seus próprios pés. Desde a sua criação, em 2005, até hoje, todos os trabalhos que a fundação fez com seus diretores ou não é em prol da divulgação dessa cultura, que se iniciou com a japonesa e chegou a um universo de cultura pop, que abrange muito mais do que isso. Abrange questão de quadrinhos, quadrinização, a própria dublagem em si é uma arte, o ensino de línguas, o ensino de tecnologia e a parte de artes gráficas – que tem na Gracom como um dos nossos patrocinadores – e por aí vai. Criou-se um mercado muito específico voltado para isso. (Igor, 26 anos).

O SANA, atualmente, é dividido em Arenas e Espaços. No espaço *Art & Fest*, o público usufrui de campeonatos de *Swordplay*⁴⁹, salas temáticas montadas com os seguintes temas: Labirinto *Zombie*⁵⁰, dos *animes One Piece*⁵¹ e Cavaleiros do Zodíaco. O evento também oferece, nesse espaço, campeonatos e amostras com foco em apresentações artísticas. Vale ressaltar que essa estrutura pode ser alterada a cada evento, sendo mantida ou substituída.

⁴⁹ Ver glossário, p. 206.

⁵⁰ É uma tenda montada no espaço *Art & Fest* inspirada nos jogos de *game* com a temática de *zombie*. No local, o público pode se maquiar de *zombie* se preferir.

⁵¹ Ver glossário, p. 205.

Figura 23 – Campeonato de *Swordplay*.

Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 24 – Sala temática *anime One Piece*.

Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 25 – Sala temática Cavaleiros do Zodíaco.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 26 – Sala temática Labirinto Zombie.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Pela manhã, o palco do *Art & Fest* se destina a apresentações de artes marciais, como *judô*, *aikido*, *taekwondo*, *karatê*, *kendo*, *wing chun*, *tai chi chuan*. À tarde, o palco recebe as palestras dos dubladores de *animes*, filmes, apresentações de humoristas cearenses, concurso de *k-pop* (grupos de dança que adota o gênero musical pop sul-coreano) e desfile de *cosplayers* nas categorias: *Cosplay*, *Cosplay In Sana* e concurso *Cospobre*.

Figura 27 – Jovens dançando *K-pop*.

Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 28 – Desfile *Cosplay*.

Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 29 – Desfile *Cosplay Insana*.

Fonte: arquivo pessoal da autora.

No desfile *Cosplay*, os *cosplayers* se apresentam individualmente, com duração de 1 minuto, onde são avaliadas: a beleza da fantasia, a fidelidade à vestimenta, a afinidade com o personagem. No desfile *Cosplay In Sana*, os *cosplayers* preparam uma apresentação teatralizada composta de uma cena, onde são avaliados: a qualidade, o padrão e a beleza, a originalidade e a criatividade inspiradas no personagem, podendo usar gestos ou poses similares ao personagem escolhido. O acabamento do *cosplay* constitui um ponto importante nesta categoria.

O concurso *Cospobre* tem como objetivo promover uma atração dinâmica, em que os competidores se apresentam com seus *cosplays* de baixo orçamento, porém, de elevado valor cômico. Pode ser baseado em qualquer personagem de filme, série, HQs, *anime*, *mangá*, livro, *games* (REGULAMENTO DESFILE SANA, 2016).

Figura 30 – *Cospobre* (1).

Fonte: arquivo pessoal da autora.

Na *Arena Games*, o evento disponibiliza campeonatos de *games*, como *League of legends*, *Dota 2*, *Heroes of the storm*, *Hearthstone*. O *league of legends* é um jogo online que mescla elementos de estratégia em tempo real e de *Role Playing Game* (RPG), tornando-se um jogo do gênero *Arena de Batalhas Multiplayer Online* (MOBA), no qual os jogadores assumem o papel de invocadores, ou seja, campeões que possuem status e habilidades diversas e únicas em diferentes campos e modos de batalha. Desde seu lançamento, em 2009, pela *Riot Games*, o jogo passou por diversas atualizações de design, mecânica de campeão, itens e modo do jogo. No modo mais jogado, *Summoners Rift*, o objetivo principal é a destruição do *nexus* da equipe inimiga, uma estrutura mágica protegida por torres, inibidores e campeões inimigos (BAFFA, 2016).

Figura 31 – Jovens participando de campeonatos.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 32 – Jovens jogando na Arena games (Luta).



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Jogo no estilo MOBA, *Dota 2* foi lançado em julho de 2013, pela Valve Corporation. Nele, o jogador escolhe um personagem com estilo de jogo único e forma uma equipe de cinco componentes para enfrentar outra equipe em um mapa, no qual seu objetivo é destruir a base dos adversários⁵².

O game *Heroes of the storm* é o primeiro MOBA desenvolvido pela Blizzard, lançado em 2015. O gênero MOBA é marcado por dois times de até cinco “heróis” que se enfrentam em arenas e precisam destruir torres e a base do time inimigo. Com uma grande quantidade de MOBAS disponíveis gratuitamente, esse jogo levou certo tempo até a Blizzard maturar a ideia para finalizar o jogo. Como qualquer jogo de MOBA, *Heroes of the Storm* permite colecionar heróis que são usados nas batalhas. Apesar de não possuir uma história central, é comum as produtoras de *games* do gênero explorarem pequenas histórias individuais contadas na forma de vídeos extras e textos⁵³.

Hearthstone é um jogo de cartas online lançado em março de 2014, pela Blizzard. Esse game pode ser jogado tanto no computador quanto no celular. O jogo tem uma dinâmica simples, em que o jogador é um dos os heróis de *Warcraft* (jogo online) e tem que comandar seu exército contra outros heróis. Para isso, o jogador possui um baralho de cartas com criaturas e mágicas que combinam com o herói escolhido⁵⁴.

Na *Arena Games*, além dos campeonatos desses jogos, disponibiliza-se *workshops* sobre desenvolvimento do mercado de *games* e produção de personagens, *stands* de patrocinadores do evento, exposição de réplicas de personagens, como a do *Hulk*, originado de uma história em quadrinhos norte-americana, *lan houses*⁵⁵ para a realização de competições

⁵² Disponível em: <<http://blog.dota2.com>>. Acesso em: 10 jul. 2017.

⁵³ Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/review/heroes-storm.html>>. Acesso em: 10 jul. 2017.

⁵⁴ Disponível em: <<https://us.battle.net/hearthstone/pt/>>. Acesso em: 10 jul. 2017.

⁵⁵ Local que disponibiliza vários computadores para as pessoas jogarem os *games* ou participarem de campeonatos.

online disponibilizadas para o público, arena musical com *just dance*⁵⁶, palestra com *youtubers* e *streamers*.

Figura 33 – Palestra com *youtubers*.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 34 – Jovens no *just dance*.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Os *youtubers* costumam ser conhecidos por orientarem jogadores através de vídeos exibidos no *youtube*. Eles também expõem notícias sobre os jogos e narram a história de *games* clássicos e atuais. Os *streamers*, em sua maioria jogadores profissionais, são aqueles que transmitem suas sessões de jogos ao vivo, sendo responsáveis diretos pelos canais que possuem. Os *streamers* se assemelham a apresentadores de canais de televisão tradicional, tentando entreter a audiência durante as sessões de jogos exibidas (SILVA *et al.*, 2016).

No espaço Sana Ludus (Dominaria) são disponibilizadas mesas de RPG⁵⁷, jogos de tabuleiro e cards *games* (jogos de cartas). As salas temáticas apresentam alguns filmes e

⁵⁶ Just Dance (jogo eletrônico) é um jogo em que, depois de selecionada uma música, um dançarino ou dançarina é apresentado na tela, bem como uma exposição ocasional de pictogramas que representam poses específicas para serem dançadas. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Just_Dance_\(jogo_eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Just_Dance_(jogo_eletr%C3%B4nico))>. Acesso em: 10 jul. 2017.

⁵⁷ O RPG conhecido por *Rolling Playing Game* (RPG) é um jogo de representação de papéis que surgiu nos Estados Unidos em 1974. Inicialmente, foi criado apenas para diversão, entretanto, tem despertado interesse por parte de educadores, por conta das habilidades que pode vir a desenvolver em seus jogadores. É um jogo cooperativo, onde não há vencedores e nem perdedores. As ações dos jogadores devem convergir em prol de um objetivo comum, sendo benéficas para todos. O jogo promove a participação integral do sujeito que o pratica, propicia a discussão entre os personagens do jogo e, conseqüentemente, desenvolve a criticidade naqueles que estão participando e pode ser utilizado como estratégia didática para problematizar situações na sala de aula. Durante o jogo, o professor será o mediador da discussão dos personagens em torno de um tema e, na conseqüente evolução da sessão de RPG, é o professor que proporá os desafios e as situações limites. Os participantes deverão ser habilidosos na tomada de decisões e na busca por soluções para tais situações. Disponível em: <http://www.ifrj.edu.br/webfm_send/5415>. Acesso em: 10 jul. 2017.

desenhos animados, como Harry Potter⁵⁸, Percy Jackson⁵⁹, Cavaleiros do Zodíaco⁶⁰, Avatar⁶¹, Senhor dos Anéis⁶², Star Wars⁶³. Nessas salas temáticas, os organizadores costumam levar palestras e debates para os fãs e exposição de acessórios que simbolizem cada desenho ou filme.

Figura 35 – Espaço SANA *Ludus* (Dominaria).



Fonte: arquivo pessoal da autora.

No espaço Cine Sana é oferecido uma sala de cinema com desenhos animados ocidentais e orientais. No espaço Sana *Market* o público encontra uma diversidade de *stands* com os mais diversos produtos da cultura pop.

Nessa mesma área, dividida com o espaço *Art & Fest* e a *Arena Games*, o evento oferece uma praça de alimentação, que tem como destaque a presença da culinária oriental através do *Maid Café*. Trata-se de um estabelecimento onde se vê várias jovens vestidas de *Maid*. Na cultura oriental, as *maids* eram empregadas que trabalhavam em mansões na Era Vitoriana. São estabelecimentos bastante comuns no Japão.

⁵⁸ Ver glossário, p. 199.

⁵⁹ Ver glossário, p. 205.

⁶⁰ Ver glossário, p. 196.

⁶¹ Ver glossário, p. 195.

⁶² Ver glossário, p. 209.

⁶³ Ver glossário, p. 206.

Figura 36 – Espaço SANA Market (1).



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 37 – Espaço SANA Market (2).



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 38 – Maid café.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Na Arena SANA Music é oferecido uma boate com shows de DJs e bandas locais. O SANA Music também disponibiliza o *Animekê*⁶⁴ em suas proximidades. Na arena SANA Show o público tem acesso aos shows com cantores e bandas nacionais e internacionais, que, geralmente, trazem em seus repertórios canções que estão inseridas nos *animes*.

⁶⁴ É um *hobby* de origem japonesa no qual as pessoas cantam acompanhando versões instrumentais de músicas famosas. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Karaokê>>. Acesso em: 10 jul. 2017.

Figura 39 – Jovens interagindo no *Animekê*.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Ao estar no SANA pela primeira vez, foi difícil compreender tantas misturas culturais para montar os enredos dessa saga etnográfica. Ao mesmo tempo em que toda essa diversidade emitia um sentido quando meu olhar focava no público jovem. Através dessa pluralidade, percebia que jovens trafegavam por essa cultura pop e encontravam nela vários elementos que simbolizavam seus campos de identificação, como demonstra a fala destas jovens: “O SANA é vida, é onde posso me expressar, me mostrar, me sinto livre, tenho a liberdade de fazer o que quero e mostrar quem eu sou!” (*Luka*, 18 anos); “No SANA eu gosto com certeza dos shows que tem. Porque o SANA, ele traz bandas de outros locais e se fosse da gente depender das pessoas aqui do Ceará nunca veria!” (*Ciel*, 18 anos).

Eleger o SANA como palco principal de atuação desses/as jovens partiu de suas expressões e performances a cada *cosplay* que elaboravam para estarem em cena. Para eles/as, nesse palco é possível montar os cenários dos seus *cosplays* e serem reconhecidos por isso, além de vivenciarem suas atuações juvenis nessa cena *cosplayer*.

2.3.2 O grupo da jovem *Hatsune Miku*, a guia interlocutora

A participação da jovem *Hatsune Miku* nessa saga etnográfica estava marcada pela condição de guia, de interlocutora. Através dela, fui sendo levada a acompanhar o *making of* das cenas elaboradas a cada *cosplay* performado nos diversos palcos produzidos pelos *cosplayers*.

Um *status* que a etnografia democratizou pela postura que o antropólogo/etnógrafo assume atualmente, ao se reconhecer como “o hóspede humilde de um povo que se sujeitou a

ser conhecido” e não “como o membro do grupo dominante que se torna um aliado do grupo dominado devido à sua sede desinteressada de conhecimento científico” (CABRAL, 1983, p. 329).

Minha relação com esta jovem foi construída e regada de muito respeito e admiração. Certamente, ela cumpria com o prometido desde o nosso primeiro encontro: “Vou te apresentar este mundo *cosplay*”. Inicialmente, não foquei a atenção sobre os interesses vindos de sua parte, mas nas diversas possibilidades de entendimento que ela conseguia proporcionar. Decidi mergulhar nessa relação e não questionar se a minha participação em sua vida se configurava como ouvinte, conhecida, amiga, jornalista ou alguém que valorizava sua performance como *cosplayer* ou a sua existência como ser humano.

Aceitei o que ela poderia oferecer para essa relação, sem me esquivar de qualquer envolvimento emocional, pois concordo com Cabral (1983) que, no trabalho de campo, progressivamente, uma atmosfera de confiança se desenvolve e, ao termina-lo, é raro o investigador que não sinta um profundo laço emocional pelo grupo social cuja vida partilhou tão intensamente.

Na construção desses laços, recordo-me de duas visitas realizadas à sua residência e da maneira carinhosa a qual fui recebida. Ela me presenteou com revistas, *animes* e relatos de sua vida íntima. Pensei se seria possível ser pesquisadora e, ao mesmo tempo, confidente desta jovem. E quando a pesquisa finalizasse, iria permanecer com esses laços?

Era imaturidade imaginar o que poderia ocorrer depois da pesquisa, apesar de me sentir responsável por essa relação. Ao compartilhar essa situação com um colega pesquisador, ele me orientou: “A amizade entre os jovens é diferente daquilo que entendemos de amizade, é tudo muito fluído, mulher. Um dia eles te amam, outro dia eles te largam”.

Esses laços foram sendo estreitados com essa jovem, principalmente quando fui convidada para participar de um grupo que ela montou para se apresentar no desfile *Cosplay In Sana*. O grupo *Vocaluide*, a princípio, foi composto por *Hatsune Miku*, eu e mais 3 jovens. Após duas semanas, ficaram apenas *Hatsune Miku* e *Mizaki*.

Inicialmente, fiquei bem empolgada em ter sido inserida no grupo *Vocaluide*. Minha intenção era estreitar a relação com as duas jovens. No entanto, no decorrer da pesquisa, minha relação se estreitou mais com *Hatsune Miku*. Ela oferecia uma segurança de que tudo daria certo, incentivava bastante a dar continuidade à pesquisa, principalmente pela aparente paixão expressa ao falar de sua atuação como *cosplayer*. Entretanto, alguns acontecimentos começaram a me preocupar.

Imaginei que na formação do grupo viriam mais *cosplayers* e isso não aconteceu! Com as duas jovens, aproveitei todas as oportunidades para conhecer mais esse universo *cosplay*. Contudo, no decorrer dos ensaios, os problemas começaram a surgir. *Hatsune Miku* tinha se inscrito para trabalhar como voluntária na Copa do Mundo realizada no Brasil e precisava ir para o curso preparatório e o único dia disponível de *Mizaki* era o sábado e *Hatsune Miku* não queria abrir mão do curso.

Elas tentaram marcar os ensaios durante a semana, mas *Mizaki* saía do trabalho às 19 horas, o que dificultava o seu desempenho na dança, por conta do cansaço. A situação começou a se agravar com o surgimento de alguns problemas de saúde em *Hatsune Miku*. Ela apresentou dores nas articulações e surtos psicóticos. Diante do ocorrido, os ensaios foram encerrados.

Por conta dessa ausência, *Mizaki* começa a se distanciar, mas *Hatsune Miku* permaneceu com os contatos pelas redes sociais, através do *Facebook*. Como já tínhamos constituído uma relação de empatia, ela estabeleceu diálogos em que pude oferecer escutas focadas não somente na sua atuação como *cosplayer*. Ela me convidava a exercitar um olhar e uma escuta que tocavam em sua esfera mais íntima. Nessa relação de escuta experienciada e sentida na pesquisa, produzi um acúmulo de informações potencialmente significativas que foram pinçadas, refletidas e, posteriormente, interpretadas⁶⁵.

Os contatos com a esfera íntima desta jovem se misturavam com a sua prática como *cosplayer*. Em várias falas, ela mencionava os preparativos do seu *cosplay*, as tentativas de costurá-lo, por conta das dores, as dúvidas se poderia estar no SANA pelo ocorrido, as recomendações do médico, inclusive, proibindo de usar salto, as incertezas em partir para o Japão com o marido, os sentimentos presentes em sua relação.

Aproveitei todas as oportunidades de aprendizado ao lado desta jovem. Ela ocupava um lugar privilegiado na pesquisa, porém, era chegado o momento de traçar outras rotas.

⁶⁵ Trago a concepção de Laplantine (2004, p. 122) para justificar esta dimensão experiencial a qual mencionei. “Por razões metodológicas (e evidentemente afetivas), o pesquisador deve colocar-se o mais perto possível do que é vivido por homens de carne e osso [...]”. Ao entrar em contato com a esfera íntima dos pesquisados, o/a pesquisador provavelmente não voltará totalmente ileso dessa vivência, uma vez que a pesquisa qualitativa não é uma prática neutra, contudo, é necessário entender que esta não ocorre apenas neste clima de empatia, é importante atentar-se aos sistemas simbólicos construídos nesta relação como coloca Geertz (2008)”. (Grifos meus).

2.3.3 Traçando rotas com a cosmaker Erza

Para traçar outras rotas, na intenção de aprofundar os caminhos dessa saga etnográfica, entrei em contato com dois organizadores do SANA, visitei as páginas do *Facebook* de alguns *cosplayers*. Nas tentativas de contato via *Facebook*, consegui marcar um diálogo informal com uma jovem.

Às 18 horas chego no CLEC. *Erza* sugeriu que nosso encontro fosse antes da sua aula de japonês. Chovia muito, mas mesmo assim ela compareceu. Expliquei um pouco a pesquisa e ela começa a relatar como se aproximou da cultura pop japonesa através dos amigos na escola. O primeiro *anime* que assistiu foi *Naruto*, por influência dos seus colegas. Descobriu o SANA em 2011 através da matéria de um jornal. Quando viu a palavra *cosplay* foi pesquisar na Internet e, ao ler o significado, lembrou da sua fantasia vestida em uma festa de carnaval na escola. Achou um barato pensar e fazer um *cosplay* de seus personagens favoritos. Finalizamos a conversa com ela relatando seu desejo de não só fazer *cosplay* como vender acessórios para um *cosplay*, como perucas e lentes. Nos despedimos com ela me pedindo para procurá-la novamente através do *Facebook*. (Diário de campo – 26 de maio de 2014).

Ao expressar a sua paixão pelo *cosplay* e pelo personagem, seu gosto pelos *animes*, *Erza*⁶⁶ me levou a uma preferência de muitos jovens *cosplayers*: a comercialização. Ela expressou o desejo de se tornar uma empreendedora no ramo, com a justificativa de se tornar independente financeiramente.

Figura 40 – Gravura do personagem *Erza Scarlet* (*Anime Fairy Tail*).



Fonte: Google imagens (2017).

Em sua loja virtual, *Erza* vendia lentes de contato, perucas, acessórios, maquiagem artística, apliques, *cosplays*. Como ela, vi tantos outros *cosplayers* que fazem esse jogo

⁶⁶ Ver glossário, p. 198.

comercial, ao trocar, vender e revender produtos. Por duas vezes, encontrei *Erza* no SANA divulgando sua loja virtual através da distribuição de um panfleto.

Assim como ela, *Hatsune Miku* também se inseria no *mercado cosplayer* como *cosmaker*. Comercializava *cosplays*, perucas e lentes. Em tempos de SANA, presenciei encomendas para a confecção de *cosplays* e acessórios. Vi essas comercializações ocorrerem em sua loja virtual localizada em uma página no *Facebook* e em alguns pontos situados na cidade, como shoppings, terminais de ônibus, praças.

Outra possibilidade de perceber essa dinâmica de comercialização entre os *cosplayers* é visitando a pesquisa de Nunes (2015). Nela, é possível encontrar evidências entre a “vivência lúdica da prática *cosplayer*” e o “mundo do trabalho”. Em uma de suas entrevistas, a pesquisadora escutou de um grupo familiar que a “brincadeira tinha virado comércio”. Ao começar a frequentar os eventos, fabricavam camisetas com desenhos personalizados. Um dos membros sugeriu a postagem do modelo na Internet e, nessa divulgação, iniciaram as vendas de peças de roupa, acessórios, máscaras, capacetes. Todas as peças e acessórios eram criados e comercializados no site Mercado Livre.

A atuação *cosplayer* relacionada ao mundo do trabalho não é entendida na pesquisa como uma categoria, mas como algo que atravessou diversas vezes o meu olhar e, por isso, mereceu essa parada. Atribuo esse encontro como um recorte importante dos estudos exploratórios dessa saga, para se pensar nessa prática *cosplay* compreendida por Nunes (2015) como aquela que revela sensibilidades performativas e se inscreve como atividade lúdica, regada de metamorfoses e ostentações, que não está isenta de se transformar em uma experiência lucrativa.

Cruzar com essas práticas e as cenas produzidas no início dessa saga foi importante para buscar formular um objeto de estudo. Essa procura era motivada principalmente pela maneira que a atuação *cosplayer* estava sendo apresentada. Era possível vê-la associada de forma diversa ao lúdico, ao lazer, ao trabalho, ao consumo, à grupalidade, à interação, à competitividade e à educação.

Mesmo que dessas experiências iniciais tenham brotado questões, hipóteses e a formulação de um objeto de estudo, era necessário incluir outros jovens *cosplayers* na pesquisa. O convívio mais próximo com *Hatsune Miku* e *Erza* se tornava ínfimo diante da diversidade de manifestações que ainda poderiam ser percebidas nessa prática. Para isso, acessei outras entradas em campo para angariar falas e alargar um caminho que ainda parecia estreito.

2.3.4 Outros cenários com Rukia e Hera Venenosa

Na perspectiva de conhecer alguns cenários criados para a cena *cosplayer*, passei a mapear, com a ajuda de *Hatsune Miku*, outros palcos onde jovens *cosplayers* estivessem atuando. Nessas andanças, *Rukia e Hera Venenosa* passaram a compor o elenco principal dessa saga.

Hera Venenosa adora performar com personagens que tragam uma característica forte em sua roupa e em suas ações, ao mesmo tempo em que afirma o seu encantamento por personagens infantis. Para ela, os personagens japoneses não combinam com o seu rosto, por esse motivo costuma atuar com personagens do game *League of Legends*, da *DC Comics*⁶⁷ ou da *Disney*. É apaixonada pelas adaptações que realiza em seus *cosplays*. Tem preferência por *Hera Venenosa* porque é uma mulher que faz muitas loucuras, mas é apaixonada por aquilo que faz e conquista o seu propósito! Essa jovem mora no bairro Vila União, cursa Teatro na UFC e trabalha em uma escola privada.

Figura 41 – Gravura da personagem Hera Venenosa (Vilã dos quadrinhos *Batman*).



Fonte: Google imagens (2017)

Figura 42 – *Cosplay* da personagem Hera Venenosa (Vilã dos quadrinhos *Batman*).



Fonte: arquivo cedido pela jovem.

Rukia, tímida mais muito simpática, gosta de fazer amizades e tem no *cosplay* um dos caminhos para fazer amigos. Adora atuar com personagens de *animes*, por serem bastante coloridos e chamarem a atenção do público. *Rukia* adotou o *cosplay* na sua vida como uma diversão! *Rukia* é um dos personagens do *anime Bleach*⁶⁸, de personalidade forte, mas, ao mesmo tempo, muito gentil. Defende os amigos dela até o fim! Não trata os amigos com carinho, pelo contrário, bate neles, mas no fundo ela ama! Para essa jovem, as identificações

⁶⁷ Ver glossário, p. 196.

⁶⁸ Ver glossário, p. 196.

com *Rukia* acontecem principalmente pela forma como ela se relaciona com os amigos. Mora no bairro Carlito Pamplona e tem o ensino médio completo.

Figura 43 – Gravura da personagem *Rukia* (*Anime Bleach*).



Fonte: Google imagens (2017)

Figura 44 – *Cosplay* da personagem *Rukia* (*Anime Bleach*).



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Inicialmente, os encontros com essas duas jovens aconteceram no Encontro Internacional de *Cosplay*, na Praça Luíza Távora. Depois, já nos cumprimentamos enquanto tirava as suas fotos no SANA e, após compartilhar pelo *Facebook*, lancei o convite para participarem dessa saga etnográfica e as duas prontamente aceitaram.

Figura 45 – Jovens interagindo na praça.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 46 – *Cosplayers* performando (1).



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Com *Hera Venenosa*, marquei de encontrar na UFC, mas, no início, aconteceram alguns contratemplos, pois ela justificava suas ocupações na faculdade e no trabalho. A primeira conversa demorou uns dois meses para acontecer. Com *Rukia*, nosso diálogo inicial ocorreu mais rápido.

Nosso primeiro encontro foi na praça verde no Dragão do Mar⁶⁹. Era uma tarde de sábado. Ao me aproximar, ela se estava na companhia de alguns amigos e de uma das organizadoras do Anime Master, um evento de cultura pop japonesa que iria acontecer no mês de setembro. Estavam ali para comprar o ingresso do evento mais barato. Ela me abraçou e nos afastamos um pouco para conversar. Expliquei que pesquisava sobre *cosplay* e ela se pronunciou sorrindo: ‘Porque tu se interessa por isso? Você faz *cosplay*?’. Eu respondi que não, sorrindo! Falou que fazia o terceiro ano, gostava do anime *Bleach*, morava com os pais e não trabalhava no momento. Disse das intenções em desfilas e comentou do seu cabelo, que era quase rosa. Mencionou que precisava ir embora e que poderíamos marcar em outro dia para conversar. Perguntei se ela iria voltar para casa naquele momento, ela me responde que iria dar uma volta na Beira Mar, mas não me convidou! Quando saíram, decidi acompanhá-los, mantendo distância. O destino foi a Estátua de Iracema. Parei e fiquei observando outros jovens que estavam por lá. Ela me viu, sorriu de onde estava e continuei distante, só observando. Uma hora depois, eles seguem rumo à parada de ônibus e eu fiquei por lá até as 18 horas. (Diário de Campo – 16 de agosto de 2014).

Andando fora dos palcos e dos cenários dessa cena *cosplayer*, alcancei diferentes performances que esses/as *cosplayers* elaboravam em suas trajetórias juvenis. Tive algumas dificuldades de acompanhá-los/as nesses circuitos pela cidade e até permanecer entre eles.

Assim como Joca (2016), compreendo que não estamos tão aptos a algumas práticas e costumes que se fazem bastante presentes nos modos de vida juvenis, especialmente quando tratamos de interações em espaços públicos, ou melhor, em praças, na rua, em bares. Esse processo de disponibilidade ao inesperado, e, por vezes, à exposição a perigos, é uma constante para a qual devemos estar aptos. Do contrário, seremos repelidos por nossos próprios temores e anseios.

Isso me fez recordar um episódio que aconteceu durante esse caminho etnográfico. *Hatsune Miku* me convidou para um jantar asiático e, na ocasião, caminhamos pelas ruas do bairro Benfica. Ao conversarmos, ela relatou sobre os assaltos que havia sofrido e me mostrou um canivete que guardava em sua bolsa. Para mim, o momento foi de muita tensão.

2.3.5 O Anime Master e o encontro com o jovem com Billy

Dias depois do jantar asiático com *Hatsune Miku*, relatado anteriormente, participei de um evento em que *cosplayers* montam vários cenários para atuarem. O *Anime Master* é um evento de cultura pop japonesa criado em 2006. Acontece uma vez por ano, recebendo, em

⁶⁹ O Centro Dragão do Mar está situado num dos mais boêmios bairros de Fortaleza, a Praia de Iracema. São 14,5 mil metros quadrados de área construída para vivenciar a arte e a cultura, visitando exposições no Museu da Cultura Cearense, no Museu de Arte Contemporânea do Ceará e na Multigaleria; se encantando com espetáculos cênicos, no Teatro Dragão do Mar, no Espaço Rogaciano Leite Filho e na Arena Dragão do Mar; assistindo a grandes filmes nas modernas salas do Cinema do Dragão – Fundação Joaquim Nabuco; desbravando o Universo, no Planetário Rubens de Azevedo; e ainda curtindo shows locais, nacionais e internacionais, no Anfiteatro Sérgio Mota, no Auditório e na Praça Verde do Dragão. Disponível em: <<http://www.dragaodomar.org.br/espacos.php?pg=instituicao>>. Acesso em: 10 jul. 2017.

média, 10 mil pessoas, entre crianças, jovens e adultos. Para os organizadores desse evento, toda a sua programação foca na cultura nipônica, preservando a ideia dos primeiros eventos, que englobavam somente atrações e produtos que atraíam fãs de cultura japonesa. Apresento a seguir meus passos nesse evento e o encontro com o jovem *Billy*.

Figura 47 – Entrada de acesso ao evento.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 48 – Público interagindo no show.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 49 – Palestra com dubladores.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 50 – Cosplayers performando (2).



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Cheguei ao evento às 11 horas da manhã, na Faculdade Estácio FIC. Estava na companhia de uma bolsista da minha orientadora. Seguimos até o espaço onde estavam localizadas as salas temáticas. Havia concursos de desenhos autorais, curso de japonês, salas com as seguintes temáticas: *Harry Potter*, *Percy Jackson*, *Bodega Retrô* (exibição de réplicas de *Sailor Moon*, *Sakura Card Captors*⁷⁰), 30 anos de *Dragon Ball*⁷¹. Disponibilizaram também salas com exibição de filmes: *J. Horror* (É o nome dado a um estilo de obras de terror produzidas na cultura popular japonesa, célebres por suas temáticas únicas e por seu tratamento característico do gênero de terror à luz dos enfoques ocidentais); *Tokusatsu* (Filmes ou séries *live-action* de super-heróis produzidos no Japão com bastante ênfase nos efeitos especiais); Cine Master (Exibição de *Animes*, *Movies*, *OVAS*, *J-Clipes*); Dorama (Exibição de séries de TV no Japão que formam parte da programação diária das TVs japonesas); Salas de RPG, Feira de Quadrinhos, *Animekê*. Na quadra localizavam-se os *stands* de vendas dos produtos da cultura pop japonesa e o palco para as

⁷⁰ Ver glossário, p. 208.

⁷¹ Ver glossário, p. 197.

apresentações dos *cosplayers* e das bandas. Ao caminhar pela quadra, encontrei alguns *cosplayers* que estavam no SANA. Eles estavam vestidos com os mesmos *cosplays*. Também me deparei com a versão de um *cospobre*, até então conhecida apenas pelos comentários realizados por *Hatsune Miku*. O jovem estava com um *cosplay* feito de papelão. Foi nesta ocasião que percebi os *cosplays* mais artesanais e faço esta menção quando eles são mais customizados com papelão, EVA, tecidos mais baratos. Percebi que no evento havia uma diferença entre os *cosplays* do SANA, no quesito elaboração, por percebê-los menos elaborados, além de ver que os *cosplayers* posavam para os fotógrafos, porém, conversavam e brincavam mais. Ao invés das plaquinhas de madeira, vi muitos jovens com placas feitas de papel. Havia um camarim dedicado aos *cosplayers*, diferente do SANA que não disponibilizava. No ato do desfile, cada *cosplayer*, ao se apresentar, exibia no palco o nome e a imagem do personagem, diferente do SANA que não trazia esta exibição. Isso contribuía para conhecer melhor o personagem que estava sendo performado na apresentação. Diferente do SANA, que só trazia para o desfile a caracterização de personagens de *animes* japoneses, americanos ou de *games*, neste evento, no desfile, encontrei a categoria *original character*, que incentivava a originalidade e a criatividade. Um dos jovens que estava nessa categoria vestido de palhaço me chamou a atenção. Busquei dialogar com ele, mas não foi possível. Peguei o seu nome para procurá-lo no *Facebook*. Encontrei muitos jovens brincando de pula-pula. O evento tinha uma aproximação com a programação do SANA, porém, buscava focar mais a cultura nipônica, diferente do SANA que hoje é considerado um evento multitemático. A intenção não é trazer um olhar comparativo dos dois eventos, embora isto esteja representado na escrita deste diário, mas, neste caso, foi impossível não perceber a diferença entre a estrutura dos dois eventos e o público que os frequenta. O preço do ingresso é mais acessível e a estrutura física oferecida faz, inclusive, alguns *cosplayers* não desejarem ir desfilar, pelas premiações serem menores, por não ter tantos fotógrafos ou até pela ausência do ar-condicionado, por conta das vestimentas que, na maioria das vezes, incomoda por conta do calor, ao mesmo tempo em que alguns *cosplayers* escolhem ir para este evento sem vestir um *cosplay* para fotografar, encontrar os amigos, trocar e vender produtos. O que me pareceu, inicialmente, é que os eventos de pequeno porte não são tão atrativos para alguns *cosplayers*. (Diário de campo – 14 de setembro de 2014).

Como expus nos relatos desse diário, um dos *cosplayers* participantes do desfile me chamou atenção, pois, diferente de *cosplayers* que já imprimiam em seus *cosplays* um personagem existente, esse jovem construiu o seu personagem e isso indicava um diferencial nessa prática. Entrei em contato com *Billy* após o evento, através das redes sociais. Expliquei que se tratava de um convite para uma pesquisa. Ele prontamente se propôs a participar.

Figura 51 – Gravura do personagem *Billy* (Autoral).

Fonte: arquivo cedido pelo jovem.

Figura 52 – *Cosplay* do personagem *Billy* (Autoral).

Fonte: arquivo cedido pelo jovem.

Billy trouxe um toque de alegria e de criatividade para essa saga. Ao performar o *cosplay* de sua autoria, atua com bastante entusiasmo. Gosta de ser um palhaço solidário nos eventos e incorpora o *cosmaker* para mostrar as suas habilidades e criatividade nas customizações de seus *cosplays* e de *cosplayers* que solicitam o fazer de suas mãos. Mora no bairro Siqueira e cursa Artes Visuais no Instituto Federal do Ceará (IFCE).

A descrição desse evento, do encontro com *Billy* e das posturas dos *cosplayers* foi caracterizada por olhares e escutas acompanhadas do desejo de saber e de perceber os significados que fazem esses jovens se prepararem não somente para a cena, mas vivenciarem a própria cena, quando usam esses espaços como potencializadores de suas ações e atuações.

Na concepção de Ferreira (2016), performances, estilos, coreografias e outros recursos estéticos podem ser utilizados pelos jovens como formas de estar em cena, ou seja, por indivíduos que são objetivamente colocados nos bastidores da cena macro-social e que estão nas áreas mais marginais, subterrâneas e intersticiais do espaço social. Em suas cenas, de forma dramática e criativa, usam e produzem acessórios, adereços, cenários, trilhas sonoras, performances, a fim de sinalizar sua existência no mundo.

2.3.6 O carnaval na Gracom e o debate com Poppy e outros cosplayers

Na procura de outros personagens que pudessem compor o elenco dessa saga etnográfica, decidi aceitar um convite de *Hatsune Miku* para ir a uma comemoração de carnaval na Gracom e assistir um desfile de *cosplayers*.

Figura 53 – Desfile *cosplay* na Gracom.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 54 – Performance de um *cosplayer*.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Em um dos nossos diálogos, que antecedeu essa comemoração de carnaval, *Hatsune Miku* expressou o desejo de realizar um debate com *cosplayers* que estivessem presentes. Percebia que ela expressava vontade em ajudar na pesquisa. Solicitou minha opinião sobre as perguntas. Dei algumas sugestões, entretanto, deixei que ela mesma preparasse. Ao final, decidiu levantar perguntas direcionadas para as dificuldades de ser *cosplayer*.

No sábado, dia 14 de fevereiro de 2015, às 9 horas da manhã, cheguei à Gracom e fui apresentada por ela a algumas pessoas da escola como pesquisadora da UFC. Mesmo que tentasse chegar despercebida, não consegui. Segui com ela até o banheiro para vestir o seu *cosplay*. Dirigimos-nos ao camarim preparado para os *cosplayers* e, durante o café da manhã, ela me apresentou a todos eles. Por volta das 10h30min, iniciou o desfile. Dentre os candidatos, *Hatsune Miku* tirou o primeiro lugar com o *cosplay* de *Mikasa*.

Figura 55 – Debate com os *cosplayers*.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Após o desfile, retomamos ao camarim e lá *Hatsune Miku* combinou com os *cosplayers* de irmos até o estúdio de filmagem. Na sala havia 13 jovens *cosplayers*, 8 mulheres e 5 homens e, dentre eles/as, uma jovem passou a compor essa saga. *Poppy*, vestida de *Lulu*⁷², foi a única que topou ter uma conversa comigo depois do debate.

Figura 56 – Gravura da personagem Lulu doceira (*Game League of Legends*).



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 57 – Cosplay da personagem Lulu doceira (*Game League of Legends*).



Fonte: arquivo cedido pela jovem.

⁷² Ver glossário, p. 202.

Figura 58 – Gravura da personagem *Poppy* (*Game League of Legends*).



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 59 – *Cosplay* da personagem *Poppy* (*Game League of Legends*).



Fonte: arquivo cedido pela jovem.

Poppy vem para essa saga mostrando muita paixão pelos desafios vivenciados a cada *cosplay* customizado para o seu corpo. Os *cosplays* que ela faz para atuar nos palcos do SANA transmitem uma expressão que remete a presença dela nos mapas do jogo *League of Legends* sendo *Poppy* e enfrentando com o seu martelo todos os desafios postos pelos fazeres de suas mãos como *cosmaker*. Esses fazeres das mãos é uma das maneiras que *Poppy* escolheu para ser reconhecida pelos pais em suas cenas. Ama os elogios que recebe do público e tem a prática *cosplayer* como impulso para viver as emoções que ela não encontra no cotidiano. Reside no bairro Cristo Redentor e cursa Arquitetura e Urbanismo na Faculdade Integrada do Ceará (Estácio-FIC) pelo Programa Universidade para Todos (PROUNI).

Durante o debate, percebi que os/as *cosplayers* ficaram bem empolgados para transmitir sua opinião sobre o assunto. Através desse encontro proporcionado por *Hatsune Miku*, meu olhar ganhou lentes de aumento. Foi mais uma oportunidade que tive de me aprofundar nessa saga a partir da minha presença nos palcos e cenários montados pelos/as *cosplayers*.

Para Bogdan e Biklen (1994), o acesso ao campo não acontece somente no início do estudo. Em muitas investigações, são necessárias sucessivas autorizações e tentativas de cooperação, à medida que se vão invadindo novos territórios e trabalhando com novas pessoas. Com isso, é importante ser persistente e criativo.

2.3.7 O aniversário e o encontro com os/as jovens Luka, Vergil, Juliet, Ciel, Sasuke

Ao encontrar *Hatsune Miku*, semanas depois da comemoração de carnaval na Gracom, ela relatou com alegria que estava participando de um grupo de *cosplayers*. Perguntei que grupo seria esse, ela me respondeu que tinha conhecido através de uma amiga *cosplayer*. A proposta do grupo era fazer uma festa de aniversário de dois *cosplayers* onde todos os convidados deveriam estar de *cosplay*. O grupo criado no *Whatsapp* levava o nome de “*Niver Sake e Sebastian*⁷³”.

Figura 60 – Gravura do personagem Sebastian (Anime *Kuroshitsuji*).



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 61 – *Cosplay* do personagem Sebastian (Anime *Kuroshitsuji*).



Fonte: arquivo cedido pelo jovem.

Ela perguntou se eu gostaria de ir. Respondi que sim e logo me fez lembrar o *cosplay* da *Seeu*, que ela mesma tinha confeccionado. Fiquei em silêncio, mas logo respondi: “Tudo bem, eu topo ir de *cosplay*!”. Solicitou que um dos aniversariantes me adicionasse para participar das conversas e contribuir com R\$ 10,00 para a festa. A entrada nesse grupo me animou bastante, mas sua ida ao Japão se aproximava e me preocupava, pois iria ficar entre eles sem a sua presença.

Aparentemente, a minha inserção nesse grupo não foi despertada pelos/as participantes. Isso ajudou a me manter em observação sobre o que compartilhavam. Vi planos direcionados aos *cosplays*, opiniões sobre diversos assuntos, desabafos de algum problema vivenciado cotidianamente com a família, amigos, namorado. Foram conversas que entravam pela madrugada.

⁷³ *Sebastian* é um dos personagens do anime *kuroshitsuji*. A descrição do personagem e do anime se encontra no glossário, p. 206.

No sábado, dia 14 de março de 2015, marquei com *Hatsune Miku* no terminal do Antônio Bezerra para irmos ao aniversário. Ao chegar lá, estavam ela e cinco jovens. Tomamos o ônibus até a casa de um dos/as aniversariantes. Segue algumas notas do diário de campo.

Ao descermos do ônibus, caminhamos rumo à casa da aniversariante. Quando chegamos, me deparei com uma estrutura bem bonita e jovens andando de um lado para o outro. A mãe dela me recebeu dizendo: ‘Tudo bem?’. Eu respondi que sim e ela sorriu. Procurando um lugar para trocar de roupa, fomos indicadas para entrar no quarto de *Luka*. Ao entrar, vi uma bagunça enorme e muitas meninas trocando de roupa. *Luka* me olha e diz: ‘Oi!’. Eu respondo: ‘Oi!’. Recuei e pensei: ‘Não vou vestir o *cosplay* de *Seeu*’. Sentei em um local onde estavam alguns jovens conversando sobre *anime*, *mangá* e filmes. Estava sendo observada, mas fiz de conta que não estava percebendo. O outro jovem aniversariante se dirigiu a mim e disse: ‘Quem é este ser invisível?’. Na verdade, estava tentando ser esse ser invisível, mas ele acabou me enxergando! Respondi sorrindo que meu nome era Nadja. Ele me respondeu com outro sorriso dizendo: ‘Ah, conversamos no *Whatsapp*!’. Quando os *cosplayers* começaram a ocupar o espaço, *Hatsune Miku* me questiona: ‘Cadê, Nadja, não vai vestir?’. Eu sorri e disse: ‘Mulher, não!’. Depois de um tempo sentadas, retornamos ao quarto de *Luka* e lá encontrei *Juliet*, que me cumprimentou com um sorriso, *Sasuke* e um jovem que se preparava para vestir um *cosplay* da versão do *anime* *Naruto*. Quando a festa começou, na garagem da casa, permaneci sentada só olhando e percebendo como eles se comportavam vestidos de *cosplay* em uma festa particular, sem os fotógrafos e o público dos eventos. Eles tiraram muitas fotos, principalmente com o Eren, *cosplay* feito por uma jovem homossexual, que foi disputada a festa inteira por algumas jovens. Vez ou outra, a mãe de *Luka* se aproximava do local para verificar se alguma coisa estava acontecendo. Percebi que duas jovens, que estavam com *cosplays* bem sensuais, se mantinham tímidas, enquanto outras se jogavam nas danças. Na mesa do aniversário tinha um bolo, bombons, salgadinhos e depois foi servido um jantar composto de arroz, estrogonofe e batalha palha. Um projetor exibia a imagem das músicas que eles dançavam. A parede estava decorada com uma foto do *anime* *Kuroshitsuji*. *Hatsune Miku* me chamou para mostrar os bonecos do *anime* expostos e me explicou a história. Apontou para uma das jovens vestidas na versão feminina de *Sebastian*, um dos personagens. Após a explicação, sentei um pouco e logo ela me chamou e ficamos em pé próximo onde eles dançavam. *Luka* se aproxima e nos ofereceu bebida do copo dela, acabei bebendo um pouco. Parecia, naquele momento, um rito de passagem, poderia não ser, mas foi o que entendi. Às 20h30min alertei *Hatsune Miku* que precisaríamos ir embora. *Miku* ligou para um taxista e, às 22h, ele foi nos pegar. Ao nos despedirmos, dei um abraço na *Luka* e no *Vergil* e recebi o abraço de volta. A partir desse momento, havia possibilidades de iniciar as observações e as entrevistas. *Miku* e eu voltamos bem contentes da festa. Ela retornou de *cosplay* e comentou depois que os vizinhos perguntaram se ela fazia festas infantis. Sorrimos juntas. (Diário de campo – 14 de março de 2015).

Participar dessa festa trouxe outros personagens para compor palcos e cenários dessa saga. A sensação que transbordava era de que meus ritos de passagem estavam sendo vivenciados não de maneira apressada, mas com um olhar e uma escuta atenta. Estar entre eles/as me faria descobrir e acompanhar suas performances para desvendar o que acontecia no *making of* de suas atuações.

Após esse aniversário, entrei em contato com alguns/mas participantes da festa. Expliquei que pesquisava sobre *cosplay* e esperei o retorno. Alguns/mas responderam, outros/as demoraram bastante. Dentre os/as 15 jovens participantes dessa festa e inseridos no grupo do

Whatsapp, somente *Luka*, *Vergil*, *Juliet*, *Ciel*, *Sasuke* concordaram em compor os personagens principais dessa saga.

Megurine Luka brilha pela sua determinação e alegria. Atuante com *cosplays* bastante elogiados pelas suas customizações, *Luka* busca em cada apresentação mostrar que pode superar todos os desafios que são postos a ela nos *cosplays*, principalmente por ser bem acima do peso. Nem por isso deixa de atuar nos palcos, assim como a personagem que ela pediu para ser representada nessa saga. *Megurine Luka* é uma cantora virtual, de cabelo rosa, não possui um perfil tão jovem e traz em sua voz uma maturidade para deixá-la mais sexy e misteriosa. Essa jovem reside no bairro *Ellery* e cursa o supletivo para concluir o Ensino Médio. Faz o segundo semestre de um curso de inglês.

Figura 62 – Gravura da personagem *Megurine Luka-Vocaloid (Versão Magnet)*.



Fonte: Google imagens (2017),

Figura 63 – *Cosplay* da personagem *Megurine Luka-Vocaloid (Versão Magnet)*.



Fonte: cedido pela jovem.

Vergil mostrou que é possível fazer *cosplay* mesmo que a família, em alguns momentos, não permita essa prática. Carismático e bastante atencioso, *Vergil* faz *cosplay* para conquistar amigos e ser reconhecido no meio *cosplay* e entre os familiares. Mostrou muita admiração a este personagem, pelos seus poderes sobrenaturais e por ser calmo e frio. *Vergil* faz parte do anime *Devil may cry*⁷⁴. Esse jovem reside no bairro Aldeota e cursa Direito em uma Instituição de Ensino Superior (IES).

⁷⁴ Ver glossário, p. 197.

Figura 64 – Gravura do personagem *Vergil* (Versão game *Devil my cry*).



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 65 – *Cosplay* do personagem *Vergil* (Versão game *Devil my cry*).



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Juliet chegou a essa saga como uma líder de torcida e caçadora de *zombies*, como faz a sua personagem. Dona de um sorriso e de uma perseverança, *Juliet* acredita que atuar como *cosplayer* é uma maneira de expressar como gostaria de agir no mundo! Faz *cosplays* sensuais e não abre mão disso! Recebe muitos flertes e críticas, porém, acredita que isso não vai afetar a forma como gosta de ser vista na cena *cosplayer*. Para ela, não são as roupas sensuais que ela traz em seus corpos que definirão o seu jeito de ser. Essa jovem mora no bairro Joaquim Távora e cursa Engenharia da Computação na UFC.

Figura 66 – Gravura da personagem *Juliet* (Game *Lollipop chainsaw*).



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 67 – *Cosplay* da personagem *Juliet* (Game *Lollipop chainsaw*).



Fonte: arquivo cedido pela jovem.

Falar da atuação de *Sasuke* é descrever uma *cosplayer* que demonstra vontade e determinação a cada *cosplay* que ela customiza. Dona de uma criatividade reconhecida como suas “bandidagens”, ela consegue desabrochar os seus talentos no desenho do *cosplay*, na pintura dos acessórios e na reciclagem dos materiais. Para ela, ser uma *cosplayer* é transitar constantemente no universo da brincadeira e da seriedade. Seu personagem *Sasuke* é um ninja do *anime* *Naruto*⁷⁵, que faz muitas amizades, mas anseia sempre por poder! Essa jovem reside no bairro Vila União, terminou o Ensino Médio e é técnica de vestuário pelo SENAI.

A presença de *Ciel* nessa saga foi marcada pela simpatia e disponibilidade. Comprometida com cada *cosplay* que faz, *Ciel* tem bastante dedicação em cada detalhe de seu *cosplay*. Gosta de fazer suas prévias para se divertir e levar uma boa performance para os palcos. Tem admiração por *Ciel*⁷⁶, seu personagem, pela força e determinação desse jovem de 13 anos que se tornou chefe da família *Phantomhive* por ter perdido os seus pais. Essa jovem reside no bairro de Fátima. Cursava o terceiro ano do Ensino Médio.

⁷⁵ Ver glossário, p. 205.

⁷⁶ A descrição do *anime* que *Ciel* faz parte se encontra no glossário. O *anime* se chama *Kuroshitsuji*, p. 201.

Figura 68 – Gravura do personagem *Ciel* (*Anime Kuroshitsuji*).



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 69 – *Cosplay* do personagem *Ciel* (*Anime Kuroshitsuji*).



Fonte: arquivo cedido pela jovem.

2.3.8 O evento na Gracom e o Animar

Uma semana após a comemoração desse aniversário, eu e *Hatsune Miku* tivemos a ideia de fazer um evento com a parceria da Gracom para celebrar a sua despedida rumo ao Japão e aprofundar mais a minha relação com os personagens dessa saga. A proposta consistiu em usar o espaço da escola para dialogarmos com os *cosplayers* e, ao terminar, *Hatsune Miku* faria um vídeo na Praça do Ferreira, localizada no centro da cidade, com o equipamento que a escola disponibilizaria.

Escrevi o projeto e, quando estava pronto, nos encontramos na Gracom para conversarmos com os dois coordenadores da escola. Esperamos uma semana pela resposta e esta veio de forma positiva. Organizamos uma página no *Facebook* com o nome do evento “*Cosplay Meet*” e disponibilizamos as inscrições em um formulário criado na página do *Google*. Recebemos patrocínio do SANA, com três ingressos para serem sorteados. 80 pessoas se inscreveram no evento e 65 compareceram.

No dia 18 de abril de 2015, às 8 horas da manhã, estava na Gracom. Enquanto eu recepcionava os *cosplayers*, *Hatsune Miku* organizava o local onde aconteceria o debate. Nem

todos os *cosplayers* participaram do diálogo, alguns ficaram agrupados em outros espaços, outros vestiam os seus *cosplays* para participar da filmagem.

Por volta das 10 horas, *Hatsune Miku* iniciou a sua fala com os cumprimentos em japonês e foi aplaudida pelos *cosplayers*. Para lançar os questionamentos, precisou pedir silêncio diversas vezes. É comum *cosplayers* encontrarem seus amigos ou construir novas amizades, por isso, aproveitam para conversar bastante. Abaixo, descreverei alguns momentos deste evento.

Hatsune Miku questiona porque as pessoas vestem *cosplay*. O jovem responde que o *cosplay* é uma forma de criatividade, de socialização e explica que é um estilo de vida que foi originado no Japão como uma forma de comercializar os produtos. Outro jovem pede a palavra e responde que falar sobre isso é bem simples, pois vestir *cosplay* é para se divertir! Outras questões foram colocadas, como a identificação com o personagem, a questão corporal. Ao terminar esse momento, ela pergunta o que um *cosplayer* precisa saber para fazer um *cosplay*. Uma jovem pede a palavra e diz que, geralmente, quando se faz *cosplay* é porque gosta e, com isso, fica mais fácil estudar como se faz as roupas, as armas, as performances dos personagens. Nessa mesma direção, foi mencionado o papel dos *cosmakers* e um jovem explicou que, atualmente, existem muitas pessoas que vêm se profissionalizando nesta área, ao estudar os personagens para elaborarem os *cosplays*. Outra jovem pediu a palavra e foi explicar que, de tanto estudar como a pessoa deveria fazer, o material a ser utilizado para ficar bom ela acabou se tornando *cosmaker*. E destaca: ‘Existem alguns fatores que fizeram me tornar uma *cosmaker*, o primeiro é que isso me faz crescer, faz o meu trabalho ser reconhecido, quanto mais eu me esforço para fazer as coisas mais isso me engrandece’ e coloca: ‘Não desmereço a pessoa que contrata um *cosmaker* para fazer o seu *cosplay*, afinal, ela também teve o trabalho de juntar dinheiro e fazer rendê-lo para isso’ e complementa: ‘Por exemplo, até semana passada uma pessoa que não sabia fazer uma armadura e estuda muito para aprender e consegue é muito legal, isso engrandece a pessoa, pois além de ela conseguir uma renda ainda cresce intelectualmente’. *Hatsune Miku* perguntou o que eles achavam de se vestir de *cosplay* cotidianamente. Uma *cosplayer* respondeu: ‘Fazer *cosplay* é uma forma de divertimento, brincar, fugir da realidade, se fosse para vestir todos os dias isso não aconteceria!’. Já outro *cosplayer* fala: ‘As pessoas acham que fazer *cosplay* é para fugir da realidade e não é! Fazer *cosplay* é a oportunidade de não deixar a sua criança morrer!’. Uma outra jovem complementa: ‘Se usássemos *cosplay* todos os dias iria ser um choque de cultura, por exemplo, já me perguntaram se eu fazia *cosplay* porque tinha depressão. É como qualquer divertimento, ir a uma festa. Vestir no dia a dia não é conveniente, mas, por outro lado, seria bom para quebrar o tabu que a sociedade tem com os *cosplayers*’. (Diário de campo – 18 de abril de 2015).

Hatsune Miku seguiu o debate lançando uma pergunta sobre os critérios de escolha do personagem para fazer o *cosplay*, abordando, em seguida, as questões corporais relacionadas a essa escolha. Vários *cosplayers* se manifestaram.

Para a escolha do personagem, vários jovens explanaram que é necessário verificar o biótipo, a relação com o personagem, ou seja, se gosta e as características da personalidade. Um jovem dá o exemplo de um personagem que ele escolheu que ajuda os amigos como ele. *Hatsune Miku* destaca a questão corporal e uma jovem pede a palavra: ‘Eu não faria um *cosplay* que estivesse de barriga de fora, mas não tenho nada contra quem faz!’. O debate finalizou com a fala de um dos coordenadores da Gracom. *Hatsune Miku* orientou que todos os *cosplayers* se dirigissem até a praça do Ferreira para ser feito o vídeo e, quando terminasse a gravação, todos voltariam à

Gracom para ser realizado o sorteio dos ingressos e alguns brindes que a escola disponibilizou. Seguimos até a praça e lá *Hatsune Miku* com uma estagiária da escola elaboraram a filmagem. Enquanto a jovem filmava, *Hatsune Miku* orientava como eles deveriam performar destacando não apenas a pose do personagem, mas que eles se expressassem com um sorriso, um abraço, para fugir um pouco da ideia de que só se faz *cosplay* para posar para fotos e vídeos, destacando que o *cosplayer* também traz outras expressões, principalmente aquelas em que demonstram que eles gostam do que fazem. Muitas pessoas pararam na praça para observar, outros passavam como se aquela cena fizesse parte do local. Finalizamos o evento com o sorteio dos ingressos e brindes. Alguns *cosplayers* pediram a palavra elogiando o evento, pois tiveram a oportunidade de se divertir e de expressar suas opiniões para que as pessoas entendam que eles são pessoas que gostam de vestir um *cosplay* como qualquer outro *hobby* e não porque são infantis ou têm problemas psicológicos. Terminando o evento saímos eu, *Hatsune Miku* e alguns *cosplayers* que participam do grupo do *Whatsapp*. Sentamos em uma padaria no centro para lancharmos. A conversa foi bem divertida! (Diário de campo – 18 de abril de 2015).

Figura 70 – Camarin para os *cosplayers*.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 71 – Debate conduzido por *Hatsune*.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 72 – *Cosplayers* assistindo o debate.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 73 – *Cosplayers* na Praça do Ferreira.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Participar desse evento me fez alcançar alguns lugares de fala de quem atua como *cosplayer*, quando um dos jovens afirmou que esta prática deve ser vista como qualquer outro *hobby* e que vestir a roupa de um personagem não significa que sejam infantilizados. Muitos jovens já trabalham, cursam o ensino superior ou buscam se profissionalizar como *cosmaker* para conseguir uma renda ou para ter a sua “arte reconhecida”.

Outro evento importante foi o *Animar*. Esse evento, organizado por um grupo de jovens, ocorreu no Jardim Japonês e reuniu alguns *cosplayers* em uma tarde de sábado. Na companhia de *Hatsune Miku*, estivemos por toda uma tarde, participando de debates, sorteios.

Figura 74 – *Cosplayers* preparando-se para atuar.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 75 – Jovens esperando pelo evento.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 76 – *Hatsune Miku* e suas interações.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 77 – *Juliet* interagindo com os colegas.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Por volta das 16 horas, estava com um grupo de jovens que organizaram um evento de *cosplay* no Jardim Japonês. Um dos organizadores apresentou a proposta do evento, que era divulgar o *Animar*, um evento que eles iriam realizar no mês de dezembro no município de Maracanaú, localizado a 22 km da cidade de Fortaleza. Na ocasião, estavam com uma camisa que estava escrito *Cos+play* e um dos jovens inicia o seu discurso mencionando a importância de se valorizar a prática *cosplayer* nos

eventos de cultura pop, pois, atualmente, os eventos realizados têm focado muito no *k-pop*, nos *games* e deixado de valorizar esta arte, que não é brincadeira de criança, mas um hobby que todas as idades gostam de vivenciar. Destacou a importância desse evento como uma maneira de reunir os *cosplayers* para encontrar os amigos e fazer novas amizades. Após este momento, ele chama cada um dos *cosplayers* para se apresentar e falar um pouco de sua trajetória. Em seguida, começa a fazer o sorteio de alguns brindes que eles conseguiram com alguns patrocinadores, como camisetas e ensaios fotográficos. Percebi que os jovens se divertiam muito, aglomeravam-se em grupos. Na ocasião, reencontrei a *Rukia* sem *cosplay* e vi *Hera Venenosa*. O evento terminou por volta das 18 horas. Eu e *Hatsune Miku* seguimos para a parada de ônibus. Ao chegar em casa, vejo o depoimento dela no *Facebook*: ‘Gente, muito legal o encontro hoje organizado pelo pessoal do Animar, foi bom encontrar gente com o mesmo propósito. Porque o que eu sinto quando vou no SANA é que muita gente que vai lá não liga muito para *cosplay*, vai só pelo *k-pop*, pela tenda eletrônica etc., ou seja, foi bom voltar às origens, quando todo mundo ia para os eventos para curtir ou mostrar *cosplay*, que é uma arte que a gente ama. Adorei conhecer gente nova e reencontrar os velhos amigos. Espero ter muitas oportunidades de viver esse momento de novo’. (Diário de campo – 01 de novembro de 2014).

Através desses momentos, foi possível me deparar com interações, posicionamentos de jovens que vestem *cosplay* e, com isso, delinear os caminhos teóricos e empíricos dessa saga. A minha presença nesses eventos me trouxe várias oportunidades para conhecer os palcos, as montagens dos cenários, os bastidores e os vários *making of* dessas cenas. Foi com esse material que produzi os enredos dessa saga etnográfica que está sendo narrada, proporcionando, principalmente, uma largueza de conhecimentos etnográficos.

2.4 Episódio 4: Customizando as aprendizagens desse fazer etnográfico

Ao pensar nos sentidos/significados emitidos nessa cena *cosplayer*, percebi que meus fazeres etnográficos tocaram e vibraram meus sentidos, promovendo muitas horas de aprendizado. Mesmo após os dois anos de caminhada, a postura de aprendiz não ficou para trás, pelo contrário, quanto mais compreendia a atuação *cosplayer* durante a elaboração dessa saga, mas me colocava como uma pesquisadora *cosplayer* que estava em constante aprendizado.

Durante essas customizações etnográficas, vivenciei um *olhar de dentro e de fora* (GEERTZ, 2008), que foge da totalidade quando se busca pinçar as *teorias nativas* e revelá-las. Nesse contexto,

[...] o pesquisador não apenas se depara com o significado do arranjo do nativo mas, ao perceber esse significado e se conseguir descrevê-lo nos seus próprios termos, é capaz de apreender essa lógica e incorporá-la de acordo com os padrões de seu próprio aparato intelectual e até mesmo de seu sistema de valores e percepção. (MAGNANI, 2009, p. 134).

Creio que um dos grandes desafios do pesquisador na etnografia é apresentar essas teorias descolando-se de uma visão fragmentada e isolada, conforme relatado por Peirano (2014, p. 381-382):

Os tempos mudaram, e hoje podemos dispensar a oposição teoria/empíria porque, revendo (e relendo) os clássicos já distantes, e hoje afastados das questões políticas da academia da época, percebemos que a história da antropologia representa nossa fonte teórica por meio das monografias que nossos antecessores deixaram. Esclareço. Exatamente porque os motivava a curiosidade de conhecer mais uma sociedade, mais um grupo desconhecido, os etnógrafos de um século atrás iam a campo com um projeto aberto, sempre dispostos a reconfigurar as questões originais e colocar outras, de forma criativa e ousada. Era o momento da exploração (no duplo sentido). Mas aprendemos, daquele momento em diante, que o ‘método etnográfico’ implica a recusa a uma orientação definida previamente. O refinamento da disciplina, então, não acontece em um espaço virtual, abstrato e fechado. Ao contrário, a própria teoria se aprimora pelo constante confronto com dados novos, com as novas experiências de campo, resultando em uma invariável bricolagem intelectual.

É necessário que o/a pesquisador/a consiga ser afetado/a por novas experiências de campo para se ver também fazendo parte desta bricolagem intelectual. Cada um/a, à sua maneira, traz para a etnografia um olhar que se torna descentrado, porém, não desfocado da realidade a qual está sendo estudada.

Olhares e escutas que, mesmo sendo vivenciados diante de uma sequência de acontecimentos, consegue pinçar elementos importantes para serem tomados como algo para ser estudado e analisado. Como destaca Diógenes (1998, p. 18), “O desafio é deixar-se levar, atentamente, pelo rumo dos acontecimentos e, nesse fluxo, construir territórios de sentidos”.

Assim como os *cosplayers*, em que se misturam as cores e os tons emitidos de suas roupas, perucas e lentes, diversas vezes meu olhar se misturou e até se confundiu com essas cores e tons. Ser uma *cosplayer* pesquisadora vestida de *Seeu*, *Mirajane*, de *staff* ou fotógrafa exigia de mim uma abertura para ser afetada por essa mistura de cores emitidas por essa cena *cosplayer*. Combinações de cores que formavam vários tons e que me convidavam a compreendê-los. Experiências etnográficas que acontecem em horinhas de descuido, como Guimarães Rosa fala, ou como algo que toca, vibra, que faz pensar, refletir. E são nessas experiências onde os territórios de sentidos e aprendizados conseguem ser construídos e vividos pelo/a pesquisador/a.

3 ENREDOS DE JOVENS COSPLAYERS NA CULTURA POP

Para apresentar esse capítulo, trago como um dos enredos dessa saga etnográfica: a origem do *cosplay* dentro da cultura pop e como esta prática foi sendo tecida pelos *cosplayers* ao longo do tempo. Como palco principal de jovens *cosplayers* cearenses, sinalizo o SANA dentro da cultura pop e problematizo os elementos mercadológicos e midiáticos que estão presentes e são consumidos pelo público nesse evento.

Outros enredos dessa saga etnográfica foram construídos a partir da produção dessa cena *cosplayer*. Os fazeres ritualizados e performáticos vivenciados pelos/as jovens *cosplayers* ao iniciarem nessa prática são apresentados e analisados a partir das performances elaboradas por eles/as jovens ao viverem seus ritos de iniciação e permanência nesta cena.

Para o aprofundamento e produção desses fazeres, me apoiei na antropologia da performance/experiência elaborada por Vitor Turner (2013) e transportada para o teatro por Schechner (2012). A experiência desses/as jovens nos seus rituais de iniciação e permanência na cena *cosplayer* produziam rituais que os/as conduziam a descobrir e construir o seu “jeito de ser *cosplayer*”. Com base nos autores, me apoio nas categorias: *ritual liminar*, *ritual liminóide* e *communitas*, para discorrer sobre esses rituais e a maneira como são performados pelos/as jovens ao atuarem em cena.

Nesses fazeres ritualizados e performáticos, os/as jovens *cosplayers* foram me conduzindo às várias performances que eles/as experienciam para estarem em cena. Foi nessa perspectiva que eles/as me apresentaram os modos de grupalidade como um dos ritos de iniciação e de permanência para montarem os cenários nos palcos desta cena *cosplayer*.

Apresentar esses modos de grupalidade foi percorrer pelos fazeres vividos pelos/as jovens ao estarem nos grupos de *cosplayer*. Ao elaborar os enredos desses modos de grupalidade na cena *cosplayer*, percebi que esses/as jovens são mobilizados a estarem agrupados, inicialmente, pelas identificações com o personagem, para serem aceitos/as pelos/as *cosplayers* mais experientes, sendo motivados/as após essas experiências a estarem nos grupos que eles/as mantenham relações afetivas.

Nessas experiências performáticas dos/as jovens em cena, percebi que, para se tornarem “outros”, era necessário vivenciar algumas questões que passavam pelo corpo e o gênero. Apoiada em autores como Louro (2008a) e Goellner (2010), busquei problematizar essas questões que levavam *cosplayers* a experimentarem e/ou reproduzirem um discurso preconceituoso e linear sobre esta atuação a partir das relações de poder impostas ao homem e à mulher e que envolvem o biológico e o cultural.

3.1 O *cosplay* na cultura pop

“Bom, a origem do *cosplay*, no caso, foi nos Estados Unidos e a prática foi copiada pelo Japão. É o que a gente tem notícias”. (*Hera Venenosa*, 18 anos).

Vestir-se de *cosplay* é uma prática que se iniciou nos EUA, na década de 1930, nas convenções de filmes de ficção científica. Os primeiros a se fantasiarem foram “[...] *Forrest J. Ackerman* e *Myrtle R. Douglas*, que compareceram fantasiados a um evento de ficção científica chamado 1ª *World Science Fiction Convention*, ou *Worldcon*” (PAGANI, 2012, p. 54). Tornaram-se a atração do evento, pois “[...] *Ackerman* trajava uma roupa de piloto espacial e *Myrtle* um vestido inspirado no filme *Things to Come* (Daqui a cem anos). Na segunda edição da convenção, realizada no ano seguinte, dezenas de pessoas compareceram com trajes que remetiam à ficção científica. Essa prática logo ficou conhecida como *fan costuming* (fãs de fantasia)” (PAGANI, 2012, p. 54).

No ano de 1979, em San Diego, na *Comic-con Internacional Convention*, viu-se pessoas fantasiadas com personagens de *mangás* e *animes* pela chegada do *shojo mangá* (gênero feminino) em terras estadunidenses (NUNES, 2015).

No Japão, este fenômeno chega na década de 80, quando o japonês *Nobuyuki Takahashi*, ao visitar a *Worldcon* e presenciar o tal fenômeno, fez diversas publicações em revistas de ficção científica para divulgar a prática norte-americana. Nomeou de *kosu-pure*, traduzida como *costume play* (NUNES, 2015), que resultou na palavra *cosplay* (roupas de brincar e encenar).

Nos Estados Unidos, o termo *cosplay* é utilizado para designar a caracterização de *animes* (nome dado aos desenhos animados produzidos no Japão) e jogos exclusivamente japoneses. Para descrever caracterizações inspiradas em obras ocidentais e de ficção científica, o termo utilizado ainda é *costuming*. As competições também são mais comuns nos Estados Unidos. No Japão, o intuito principal dos eventos é a socialização entre os *cosplayers*. Outra diferença do fenômeno entre os dois países é que, nos Estados Unidos, valoriza-se a criatividade dos participantes, que são pressionados a apresentar a fantasia mais original, enquanto no Japão, a fantasia mais valorizada é aquela que apresenta a réplica mais fiel possível do personagem. Dessa forma, percebe-se que em cada país a atividade, que tem proporções globais, sofre adaptações de acordo com a cultura de cada local (PAGANI, 2012).

No Brasil, o *cosplay* tem características que misturam as dos Estados Unidos e as do Japão. Em boa parte dos eventos, há concursos de *cosplay*, nos quais, geralmente, há duas categorias distintas, uma que julga a interpretação do personagem e outra que julga apenas a

roupa. A primeira veio dos Estados Unidos, tem uma maior interpretação, já que os concursos dão mais atenção para o modo como os *cosplayers* agem no palco, enquanto a segunda é o que acontece no Japão, onde há maior interesse em detalhes da roupa, na aparência. Há outras categorias de concurso, como apresentações em grupo, onde o *cosplayer* cria uma situação que não precisa ter nenhuma relação com a série da qual pertence o seu personagem, sendo, geralmente, uma apresentação cômica. De acordo com os representantes da empresa Yamato, que organiza eventos de *anime* no país, foi uma invenção brasileira (SOARES, 2015).

A prática *cosplayer* no Japão ocorre nas ruas, nas lojas, nos eventos. Para os japoneses, o *cosplay* é um produto disponível no mercado, assim como qualquer outro. *Cosplayers* comercializam suas performances para atender às suas necessidades financeiras, atrair os consumidores para comprar *cosplays* e praticarem o seu *hobby*, modificando-se em mercadoria.

Nos países ocidentais, vestir-se de *cosplay* restringe-se muito aos eventos de cultura pop, sejam eles de grande porte ou realizados em praças públicas, organizados pelos próprios *cosplayers*. No Brasil, não é tão comum lojas que comercializam *cosplays* como o Japão. Mas, nos eventos de cultura pop, são disponibilizados *stands* de vendas com *cosplays*, réplicas de personagens, acessórios, revistas, camisetas, *buttons*, gorros.

Cosplayers brasileiros/as, ao se iniciarem nesta prática, são estimulados a confeccionarem seus próprios *cosplays* e seus acessórios, para tornar o *cosplay* com um preço mais reduzido. Ao terem os *cosplays* elogiados nos eventos, são atraídos a comercializarem a roupa, a vender alguns acessórios (peruca e lentes) para outros *cosplayers*. Eles são capturados a se movimentarem por uma lógica capitalista, que incentiva apenas a compra e venda de produtos.

Ambas as práticas, no Japão, nos Estados Unidos e no Brasil, expressam a ideia de que *cosplayers* têm suas performances comercializadas por esta indústria cultural, respondendo por um sistema econômico global. É global porque as principais atividades produtivas, o consumo e a circulação, assim como seus componentes (capital, trabalho, matéria-prima, administração, informação, tecnologia e mercados), estão organizados em escala global, diretamente ou mediante uma rede de conexões entre agentes econômicos (CASTELLS, 1999).

Cosplayers, principalmente jovens, movimentam uma poderosa indústria de entretenimento mundial. São moedas de troca para corresponder às suas vontades incentivadas por este próprio mercado. Um mercado que tem a cultura pop japonesa simbolizada principalmente nos *animes*, *mangás* e *vocaloids* e a cultura pop americana representada nos desenhos, filmes, histórias em quadrinhos (HQs) e *games*.

Neste sentido, a cultura pop, ao produzir os seus efeitos mundializados através da indústria de entretenimento, expressa principalmente em *mangás/HQs*, *animes*, músicas, filmes, *games*, tem alcance mundial pelas redes de relações sociais e culturais que são construídas através das integrações, com elementos que fazem parte da indústria cultural desses países, ou seja, a cultura pop é “[...] um poderoso reflexo da sociedade na qual vivemos e não se restringe somente ao aspecto estético, mas desempenha um papel importante atingindo da mesma maneira todas as pessoas em um sentido cultural mais amplo” (LUYTEN, 2005, p. 07).

Por meio da animação, difundiram-se internacionalmente valores e referências culturais japonesas, assim como o cinema *hollywoodiano* serviu de difusor dos valores, do estilo de vida e da estética norte-americana (SATO, 2005). Entretanto, é importante perceber que nem sempre estas interculturalidades foram aceitas ou vivenciadas de maneira homogeneizada.

Como coloca Canclini (2008), a intensificação da interculturalidade favorece intercâmbios, misturas maiores e mais diversificadas do que em outros tempos; por exemplo, gente que é brasileira por nacionalidade, portuguesa pela língua, russa ou japonesa pela origem, e católica ou afro-americano pela religião. Essa variabilidade de regimes de pertença desafia mais uma vez o pensamento binário a qualquer tentativa de ordenar o mundo em identidades puras e oposições simples. É necessário registrar aquilo que, nos entrecruzamentos, permanece diferente.

É nesse cenário de interculturalidade e de um não ordenamento onde a prática *cosplayer* pode ser percebida e, por este motivo, ela perde a fixidez. Embora atuar como *cosplayer* tenha sido vivenciado inicialmente nos Estados Unidos, a prática foi sendo recriada no Japão e, ao chegar ao Brasil, é ressignificada pelos/as brasileiros/as pelas travessias e misturas que acontecem entre uma cultura e outra.

Quer ver como é que funciona os *cosplays* de acordo com mundo? Você olha a competição mundial de *cosplay*. Você vai ver que a maior parte dos *cosplays* japoneses são roupas, umas roupas gigantescas, uns chapéus, uns negócios grandes! Você vai olhar dos Estados Unidos tem um *Megazord* (robôs) chegando lá, é sempre assim! Você vê a diferença, entendeu? De como você prefere, qual o seu estilo de *cosplay*. Eu acho que o meu estilo, eu prefiro armadura. É muito mais legal! Eu acho mais legal armadura! E do Brasil é muito legal porque todo ano é diferente. Os caras do Brasil já ganharam competição de *cosplay* pra caramba! Foram muitas vezes, foi umas quatro, eu acho. Pelo menos que eu me lembre! Um ano foi um pessoal de... tipo, uma roupinha simples, mas os caras fizeram uma apresentação muito boa, outra vez foi uma mulher que saiu uns caras debaixo do vestido dela. (*Poppy*, 18 anos).

O fato destes/as jovens reconhecerem a diversidade de estilos de atuação *cosplayer* construídas todos os anos pelos participantes no Brasil e, por este motivo, eles/as não saem o tempo todo copiando os modelos de atuação de outros países, significa que eles/as vivenciam

processos de subjetivação mesmo dentro deste maquinário capitalista que normatiza modos de ser e de pensar de acordo com as necessidades do mercado.

Nesses processos de subjetivação, estes/as jovens desejam ser uma celebridade, destacar-se nos desfiles e até ganhar premiações, mas conseguem, nesses movimentos, construir uma autonomia que eles/as não costumam ter em suas vivências cotidianas. É ter a sensação de fazer algo, finalizar, apresentar, para que possa ser potencializada a busca por outros desafios.

A escolha de *Rukia* por personagens de animações japonesas caminha nessa direção.

Nos *animes* japoneses, eles têm coisas mais extravagantes, coisa que tipo você não vê todo dia, coisas que às vezes fica impossível de fazer na vida real! Agora, nos *cartoons* americanos, são usadas roupas mais comuns, coisas mais realistas. No Japão, as coisas são muito mais fantasiosas! Tipo, um negócio mais extravagante, agora, nos *cartoons* geralmente são coisas mais simples. Eu acho que para fazer *cosplay* acho que os *animes* japoneses, porque fica com mais cara de *cosplay*. Tipo, você vê de longe! É mais extravagante! É um negócio mais reconhecido. (*Rukia*, 18 anos).

Performar um personagem é trafegar por cenários que se apresentam a esses/as jovens como ficção e realidade, suspendendo as regras sociais (DAMATTA, 1997) ao mesmo tempo em que eles/as assumem, a partir destes cenários e práticas, determinadas formas de agir e de sentir criadas por uma máquina monetária (DELEUZE; GUATARRI, 1997) que a todo instante fabrica as suas moedas em forma de vontades que são completamente reproduzidas por uma esfera mercadológica. Por este motivo, é desafiante escavar e encontrar as resistências desses/as jovens nesse contexto.

Mesmo sendo produto deste cenário mercadológico, as performances de um *cosplayer* não devem ser interpretadas unicamente pela via do capital. No entanto, não é possível seguir sem ela. Escolher um personagem para performar significa despertar potências, criatividade, mas dentro de um maquinário que produz subjetividades fáceis de manipular e que os/as jovens tentam o tempo todo escapar, por estarem presos neste campo totalmente aberto.

O pessoal está cada vez mais evoluindo nessa parte do *cosplay*! O pessoal está aprendendo coisas novas, explorando personagens novos e eu acho isso muito interessante, porque dá uma variedade de *cosplays* no evento. Não tem mais só aquela coisa de: 'Ah! *Cosplay* de *anime*' e de, deixa eu ver, outra coisa que a gente via também, de algum jogo ou outro. Agora a gente vê *cosplay* de *anime* japonês, de desenho americano, de gibi, de *mangá*, de filme, de jogo como do *League of Legends*, de tudo! É uma coisa bem variada agora. (*Hera Venenosa*, 18 anos).

Esta jovem expressa de forma positiva a pluralidade de personagens encontrados no evento e destaca a possibilidade dos *cosplayers* entrarem em contato com novos aprendizados ao se lançarem no desafio de customizarem outros personagens. Experimentar

essas possibilidades de conhecimento é uma forma destes/as jovens resistirem a uma máquina capitalística (DELEUZE; GUATARRI, 1997) que fabrica desejos.

A mídia é um dos dispositivos de controle para o funcionamento destas subjetividades que o sistema econômico contemporâneo produz. Através dos meios de comunicação, ela invade e codifica as preferências de entretenimento dos sujeitos. Na cena *cosplayer*, a vinculação dos desejos ao consumo está simbolizada principalmente nos personagens midiáticos consumidos pelos/as jovens a cada *cosplay* performado.

Os *games* são poderosos instrumentos de *marketing* e de controle midiático desta indústria de entretenimento. Eles possuem um importante papel estratégico, ao criarem personagens que correspondam aos desejos e maneiras de ser dos sujeitos. Na concepção de Deleuze (1992), o *marketing* tornou-se um instrumento de controle social de curto prazo e rotação rápida.

As estratégias de *marketing* que circulam neste mercado de entretenimento promovem nos consumidores a curiosidade e a vontade de consumir mais a partir da rotatividade que esses produtos possuem e pelo prazer que eles conseguem despertar nos consumidores. Para que *cosplayers* continuem neste *hobby*, é necessário permanecer nessa ordem do consumo. A cada personagem performado, *cosplayers* alimentam a rotação desta máquina para que ela permaneça atuante em sua produção.

Resistir a estes modos de dominação inscritos nesta ordem do consumo é efetivamente possível para estes/as jovens, mesmo que seus desejos estejam continuamente sendo suporte para vender os produtos desta indústria de entretenimento. Ao serem estimulados a fazer uso de um determinado produto e se expressarem através deles, estes/as jovens vivem modos de vida distantes de suas realidades, mas que o mercado acaba, de maneira ilusória, tornando-os possível.

Atuar como um *cosplayer* é fazer uso de um produto disponível no mercado, mas conseguir, neste consumo, refletir as suas relações com o mundo e como se veem nele a partir de seus atos performáticos. Nessa perspectiva, percebo nos/as jovens resistências a esta máquina capitalística. Eles/as são apanhados por esta máquina, tornam-se imitadores de seus produtos, mas conseguem respirar, ao anunciarem os seus desejos e formatarem os seus estilos.

O *cosplay* é uma importante ferramenta desta indústria mundial de entretenimento e tem suas estratégias de *marketing* usadas, sobretudo, por intermédio da mídia. Esta “brincadeira de se fantasiar” não tem a sua principal origem nos costumes carnavalescos, nem no Japão. Foi pelos processos de interculturalidade e pelas engrenagens mercadológicas produzidas no interior destas culturas que este consumo cultural e midiático aconteceu.

Cada país vai construindo suas maneiras de atuar nesse *hobby*. *Cosplayers*, na concepção dos/as jovens/as pesquisados/as, atuam com o seu *cosplay* para se divertir, competir, realizar um trabalho, ser reconhecido, se expressar.

A partir desta diversidade de atuações, é possível visualizar uma prática *cosplay* que se manifesta de maneira plural, a partir dos praticantes de cada país em que ela é cultivada e dos processos interculturais que acontecem, embora ela faça parte de uma cultura pop que nasceu de uma indústria de entretenimento mundial, regida por uma lógica de mercado que tem nos seus consumidores meros reprodutores.

Para dar continuidade à explanação dos enredos do *cosplay* na cultura pop, trago, a seguir, como o SANA realiza suas tessituras dentro deste cenário pop.

3.1.1 O SANA na cultura pop

“O SANA não é um evento de cultura japonesa, não mais! O SANA antigamente se chamava ‘Super Amostra Nacional de Animes’, SANA. Hoje em dia o nome SANA é um nome próprio, não é sigla, entendeu? Porque deixou de ser um evento de cultura japonesa para ser um evento de cultura pop. Eu acho que faz uns 3 ou 4 anos que o SANA deixou de ser ‘Super Amostra Nacional de Animes’. Não tem mais nada de *anime* lá, tirando os *cosplays* e algumas salas temáticas. Só que hoje em dia é *K-Pop*, cultura coreana, HQ, com salas de animação, é um evento de cultura pop, deixou de ser um evento de *anime* há muito tempo!” (Poppy, 18 anos).

Eventos como o SANA tiveram início no Brasil na década de 1990, tendo a cultura japonesa como referência. O MangaCon (Convenção Nacional de *Mangá* e *Animê*, organizado pela Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações (Abrademi), em 1996, ocorrido em São Paulo, inaugurou o início desses eventos, quando estes transpõem os encontros domésticos realizados por jovens fãs desta indústria de entretenimento. É citado como o primeiro evento do país em que aparecem *cosplayers*, além da exibição de *animes* e comercialização de *mangás* (NUNES, 2015).

Esses eventos ficaram conhecidos como “*animeencontros*”⁷⁷, entretanto, têm modificado seu perfil, pela renovação do público, devido à ampliação dos canais de comunicação com a expansão e popularização da Internet, que promoveu, nas culturas do consumo contemporâneo, um tempo de misturas. Eventos de cultura pop japonesa passaram a

⁷⁷ “Eventos organizados por aficionados por *mangás* e *animes*, onde exercitam atividades características e estabelecem, coletivamente, uma forma própria de aproximação com essa produção cultural” (MACHADO, 2009, p. 01).

ampliar suas programações e se tornaram eventos multitemáticos que abrangem produtos do universo *otaku/geek/k-pop*.

Em sua pesquisa, Nunes (2015, p. 34-35-39) explica essa mudança:

Muitos dos eventos que se tornaram comerciais nasceram de clubes de amigos e de encontros estimulados apenas pelo desejo de compartilhar as preferências pelos *animes* e *mangás*, a exemplo da *AnimeCon* [...] ao entrevistar o diretor, responsável por esta convenção, ele se diz fã da cultura pop japonesa e relata que a empresa começou graças às reuniões de amigos para as quais disponibilizava fitas de vídeo de *animes* e *mangás* que importava do Japão. [...] Em Vitória, por exemplo, o festival cartografado se nomeava, pela voz dos próprios organizadores, ‘como um evento de cultura pop’ e não comercializava *mangás*, ainda que apresentasse, em sua programação, quadros similares aos eventos de São Paulo, Belo Horizonte e Rio de Janeiro.

De uma reunião de amigos, fãs de *animes* e *mangás*, muitos jovens se tornaram empresários bem-sucedidos e autorizados a mover esse mercado. Ao ingressarem nessa lógica multitemática, esses empresários perceberam que essa dinâmica poderia gerar bastante lucro. Com isso, passaram a planejar os eventos buscando corresponder a todo esse cenário socioeconômico e midiático que demanda a inserção de diversos elementos que possam atender ao público consumidor.

Para mim, evento de *anime* mesmo, só existe enquanto é pequeno! Quando começa a crescer, a abranger muita coisa, o pessoal começa a querer ganhar dinheiro demais! Aí, quando o pessoal vai ganhando mais dinheiro, mais dinheiro, mais dinheiro, vai percebendo que o público não é só de *anime*! O público também quer HQ, o público também quer séries, o público também quer filmes, aí eles vão atendendo o público. O SANA deixou de ser um evento de cultura japonesa há muito tempo, mas ainda assim é legal! Hoje em dia, a Coréia chama mais atenção que o Japão, a maior parte do público que vai para o SANA, é mais fã da Coréia do que o Japão! Por causa do pessoal que dança lá, os *K-pops*. Maior pessoal que vai para o SANA é atrás de *K-pop*! Eles já fizeram um SANA só para o *K-pop*, porque não tem como, tem muita gente que vai para o SANA só pelo *K-pop*. O público do SANA é *cosplayer* e *K-pop*. Eles podem até achar que não, mas é *cosplayer* e *K-pop*! E show, dependendo da banda. Se chegasse ao ponto e dissesse que ninguém mais vai fazer *cosplay*, aposto que das cerca de 80 mil pessoas que vão para o SANA todo ano, pelo menos umas 10 a 20 mil deixavam de ir. É a atração que durou desde o começo! Desde o começo do SANA, é a principal atração! E tem o tempo todo, entendeu? Porque, às vezes, as pessoas não se planejam para ir ver o show, não se planejam para ir ver uma palestra, mas *cosplay* você vê o tempo todo! *Cosplay* você está andando e vê uma pessoa vestida disso, vê uma pessoa vestida daquilo, é uma coisa que você vê toda hora. (Poppy, 18 anos).

A diversidade de produtos encontrados na cultura pop é geradora das redes de relações sociais e culturais que ocorrem em escala global e se ramificam em culturas locais a partir de uma engrenagem mercadológica e midiática que movimenta esta indústria de entretenimento.

Ao fazer uma crítica a este modelo multitemático que ocupou o lugar de uma configuração de evento voltado para o pop japonês, *Poppy* lança seu olhar sobre esta

engrenagem mercadológica e destaca o interesse financeiro dos organizadores do SANA, a inserção e o consumo da cultura pop coreana e aponta o *cosplayer* como uma das atrações para promover este lucro aos eventos. Ao lançar estas reflexões, esta jovem alcança o funcionamento de uma máquina que transforma tudo em mercadoria.

O resultado do funcionamento desta *máquina capitalística* pode ser encontrado neste evento principalmente no valor dos ingressos, na área da alimentação, nos *stands* de lojas para a venda dos produtos, em alguns espaços e atrações que demandam uma estimativa maior de público, como os *youtubers* e a indústria de *games*.

O foco do SANA na indústria de *games* pode ser percebido na fala de Ricardo Busgaile⁷⁸, um dos diretores e fundadores do SANA. Ele ressalta que o evento tem suas raízes com o público *otaku*, fãs da cultura pop japonesa, mas, quase 15 anos depois, aborda uma cultura multitemática, na busca de contemplar todo o público jovem que comparece ao evento. O evento é composto de salas temáticas, a exemplo da *Arena Games*, que se volta para a tecnologia e *games*. Recebe um público na faixa etária de 10 a 25 anos, de 45 mil pessoas aproximadamente.

A pirâmide social traçada pelos organizadores deste evento nem sempre corresponde ao perfil socioeconômico do público, mas apenas às suas preferências. Eles contratam os serviços de cantores, dubladores, *youtubers*, *streamers* e montam espaços com opções de entretenimento que correspondem a um perfil de público gerador de uma maior estimativa de lucro, que são, na grande maioria, jovens. Isso é uma das formas de garantir o sucesso do evento.

Hoje, os *youtubers* ligados ao *game* são a atração mais forte do SANA e não os *cosplayers*, como era antes! E atrai um público muito jovem mesmo! O *youtuber* rouba a cena e eles são bem jovens. Muitos *youtubers* não passam dos 30 anos. Por isso, também vemos bastante *cosplays* de *League of Legends*. (Diego, 26 anos).

A cada edição do SANA, as atrações são planejadas a partir de um conjunto de práticas interculturais inerentes a uma lógica mercadológica e midiática imbricadas no cotidiano de uma grande parcela do público jovem usuário da Internet e adepto a esse universo multitemático pop.

Desde 2014, os *youtubers* e os *streamers*, por exemplo, tiveram seus canais bastante conhecidos pelas transmissões de suas partidas de jogos, pelos vídeos elaborados na intenção de oferecer dicas, críticas e atualizações de jogos que estão em atuação no mercado. Através

⁷⁸ Entrevista encontrada neste endereço: <https://www.youtube.com/watch?v=I_PGLagnGzs> Acesso em: 10 set. 2016.

desses canais, eles adquirem muitos fãs e recebem propostas para realizar ações em empresas de grande porte neste ramo. Com esta popularidade, são contratados pelos empresários do SANA e de outros eventos no Brasil, para fazerem participações, ministrando palestras ou produzindo vídeos no próprio evento, interagindo com o público.

As mudanças ocorridas no SANA e em tantos outros eventos espalhados pelo Brasil, como *Anime Friends* (São Paulo), *Anime Dreams* (São Paulo), *Anime Party* (São Paulo), *Anime Family* (Rio de Janeiro), que antes eram conhecidos pelos frequentadores por “animeencontros”, atualmente têm apresentado as suas misturas pelas travessias culturais que entraram em cena e formataram a sua estrutura. Não se fala e não se oferece mais produtos somente ao fã de cultura pop japonesa. Esta elasticidade, reconhecida como “mundo *geek*”, proporcionou a entrada de vários públicos que estão adeptos à pluralidade de produtos oferecidos por esta indústria de entretenimento, que tem a Internet e os usuários como os seus maiores divulgadores.

Os eventos parecem funcionar como uma “central” para onde convergem diversos públicos de interesses diferentes. Lá, se fica conhecendo não só novas séries para ler e assistir, novas bandas para ouvir, como novos grupos para pertencer (TRAVANCAS, 2016).

Os/as jovens pesquisados/as, ao falarem sobre as mudanças ocorridas na estrutura do SANA, percebem uma elasticidade nas atrações, no público e no modo como as pessoas se comportam no evento. Eles/as reconhecem a possibilidade de ampliar o seu grupo de amigos, a diversidade de atrações encontradas nas Arenas e nos Espaços, elogiam as premiações que são direcionadas aos/às *cosplayers* nos desfiles e atuações.

Entretanto, eles/as levantam algumas críticas perante algumas posturas dos organizadores deste evento. A começar pelas regras que são impostas aos consumidores, quando não é permitida a entrada de qualquer tipo de alimento e o preço dos ingressos. Para que eles/as possam deixar de serem reféns da praça de alimentação, se direcionam às barracas que são instaladas fora do evento. Só assim conseguem se alimentar com um custo menor. Quanto aos ingressos, muitos/as jovens buscam seus biscates (PAIS, 2005) a cada seis meses para arrecadar o dinheiro, mesmo que paguem meia ou tarifa social.

Diante deste cenário, é importante destacar que esses eventos não são tão baratos para jovens pobres, que, além de ter um gasto com a roupa, com os acessórios, com o ingresso, ainda precisam driblar essa esteira capitalista para transportarem os personagens da ficção à realidade, na intenção de estar e se sentir inseridos neles.

Encerrando os enredos do *cosplay* na cultura pop, parto agora para os fazeres ritualizados que esses/as jovens *cosplayers* vivem e performam com os seus *cosplays*,

compreendendo, durante a pesquisa, que esses eventos criados dentro deste cenário pop *otaku* e *geek*, podem ser considerados como os palcos e os cenários principais que os *cosplayers* usam para atuar.

3.2 Fazeres ritualizados e performáticos na cena *cosplayer*

“Dependendo do personagem tem que fazer aquela cara de ‘gótica’, aquela cara de ‘sou sexy’, apesar de você não se sentir assim nenhuma vez na vida, mas naquela hora que você está ali vestida com o *cosplay* você se sente, entendeu? Isso é o legal de ser *cosplayer*”. (Poppy, 18 anos).

Viver com os/as *cosplayers* esses fazeres rituais e performáticos permitiu-me, durante essa saga etnográfica, conhecer os seus ritos de iniciação ao adentrarem na cena *cosplayer* e perceber a maneira como elaboram suas performances para adentrarem e permanecerem nos palcos desta cena.

Alinhada à antropologia da performance/experiência⁷⁹, desenvolvi discussões acerca do caráter performático do *cosplayer*, por ser uma das características mais marcantes enquanto atuam em cena, seja em suas inserções iniciais, nas expressões corporais ao estarem vestidos como o personagem, seja nas customizações de cada *cosplay* para ser performado.

No decorrer da pesquisa, ao observar e dialogar com os/as jovens/as, me chegaram fazeres ritualizados e performáticos que mostravam “um jeito de ser *cosplayer*”. *Cosplayers* adotavam comportamentos ritualizados (SCHECHNER, 2012) para serem aceitos pelos *cosplayers senpais* e pelo público. Segundo eles/as, os *senpais* são *cosplayers* mais antigos, ou seja, aqueles que já atuam por muito mais tempo ou tiveram destaque com o público ao performarem com os *cosplays*.

⁷⁹ Ao trabalhar com a teoria da performance, mostrando que não há distinção entre o “rito” e o “teatro”, Schechner (2012) alinha seus estudos aos de Vitor Turner, que desenvolveu, na década de 1960, uma teoria ritual a partir do pensamento de Gennep, que tem grande importância para os estudos da antropologia da performance. Turner, assim como Lévi-Strauss e outros estruturalistas, buscaram revelar a dinâmica e os poderes de combinação de determinadas tradições. Mas a linguagem do rito e da celebração fornecia uma via de acesso a experiências reais, não apenas um mecanismo mental de armazenamento e recuperação. Ao passo que os estruturalistas se interessavam principalmente em saber como os grupos conseguiam ordem e significado juntos ao produzirem seus textos culturais, Turner tentava colocar o leitor no meio da experiência, em especial quando esta se nutria de toda a gama de experiências sensoriais que encontravam expressão grupal (TURNER, 2013). Ressalto que apesar de me basear nestas teorias, concordo com Peirano (2002), que a definição de rituais é relativa e cabe ao/a pesquisador/a ter a sensibilidade de percebê-los e expô-los. No desenvolvimento desta tese a palavra ritual se refere às ações do *cosplayer* para se inserir, se adequar e até criar jeitos de ser *cosplayer*. A performance é entendida como um comportamento ritualizado, permeado pelo jogo, ou seja, uma atividade, algumas vezes cercada de regras, noutras muito livre. (SCHECHNER, 2012). (Grifos meus). Neste estudo também usarei as categorias *ritual liminar*, *ritual liminóide* e *communitas* baseadas em Turner para analisar como os rituais são performados pelos/as jovens ao atuarem na cena *cosplayer*.

Ao conversar com *Vergil* sobre os *cosplayers senpais* e as posturas trazidas em suas atuações, ele explica:

Eu tenho muitas pessoas como meus *senpais* porque admiro o trabalho deles! Como eles se esforçam tanto e como eles conseguem fazer uma coisa incrível! Eles se esforçam muito, incorporam o personagem tão perfeitamente! Eles trabalham de uma maneira com o *cosplay* tão fodasticamente que os materiais que eles compram *sai* uma coisa muito foda! Quando vejo fico tipo, caralho que incrível! *Senpai, me note!* A C. S já me notou, a I e a Y também, T Q. O trabalho que eles/as fazem é muito incrível! Eu nunca *esqueço* do esforço que eles fazem para que o *cosplay* saia perfeitamente e que o público fique admirado... (*Vergil*, 18 anos).

Muitos/as *cosplayers* têm nestes performers inspiração para a elaboração de seus *cosplays* e de suas atuações em cena. Na perspectiva de alcançarem os *senpais*, experienciam alguns ritos de passagem para conseguirem estar e serem reconhecidos/as como eles/as.

Como diria Schechner (2012), os ritos de passagem⁸⁰, tais como iniciações, são performances de transformação. Todo rito de iniciação depende tanto quanto dos performers que estão sendo transportados, os iniciadores. *Sasuke*, ao me apresentar como ocorreu os seus ritos de iniciação, destaca as posturas dos performers iniciadores e a forma como os iniciados são identificados.

As pessoas, quanto mais anos ela tem de *cosplay*, mais a cabeça fica subindo: ‘Eu sou melhor do que todo mundo!’. *Se vangloria* demais! *Se acha* demais! Nos *posts* dá para ver isso! A maioria das vezes que você está começando, seu *cosplay* não está bom! Você sempre fica marcado com aquela coisa de *cosplay* ruim! Você vê um *cosplay* faltando alguma coisa, ou mesmo um *cosplay* andando sozinho por aí! Um *cosplay* veterano sempre anda em grupo! Aí você já sabe quando alguém está começando, mas quando já está com algum tempo, você sempre vê a pessoa em grupo, andando com os outros *cosplayers*; é tanto que quando fiz a primeira vez o *Sasuke*, sempre andava sozinha, só que acabaram me enfiando em um grupo, os que já eram *cosplayers* há mais tempo. É sempre assim quando a gente inicia no *cosplay!* (*Sasuke*, 18 anos).

Ao contrário de *Vergil*, que tece vários elogios aos/às *cosplayers senpais*, por serem considerados pessoas mais experientes, não somente pelo tempo que fazem *cosplay*, mas por se aperfeiçoarem nessa prática e pelos comportamentos altamente estilizados ao estarem em cena, *Sasuke* destaca os comportamentos hierárquicos que esses/as *cosplayers senpais* dirigem aos/às *cosplayers* iniciantes.

E é no acolhimento nos grupos onde esses ritos se tornam mais tranquilos, ou seja, nos grupos, os/as *cosplayers* iniciantes geralmente têm a chance de serem acolhidos/as e

⁸⁰ Os ritos de passagem neste estudo não se referem a uma ritualização que transporta as pessoas de uma fase de vida à outra. Reporto-me as ações que os/as jovens *cosplayers* performam para se sentirem aceitos na atuação *cosplayer*. Ao mencionar a palavra ritual ou rede de ritualidades, me refiro às ações que um *cosplayer* deve realizar para se adequar ao personagem escolhido. Durante a pesquisa de campo, fui percebendo que muitos/as *cosplayers* entendem todo esse preparo como um ritual. Desde a elaboração do *cosplay*, a compra da peruca, das lentes, as prévias da roupa e da maquiagem.

conhecerem os vários rituais que devem cultivar ao entrar em cena. Na maioria das vezes, esses rituais são explicados pelos/as *cosplayers* como performances que devem ser realizadas para se inserirem, permanecerem e serem reconhecidos.

Para fazer *cosplay* eu pesquiso as poses, eu vejo o *anime*, eu faço prévias! *Me visto* e vou na frente do espelho para fazer as poses e tal! Eu incorporo a personagem em casa antes! Eu vou encaixando cada detalhe, eu vou ajeitando e tal! Antes do evento, um dia antes do evento, eu passo meio de um dia vestida com a roupa para ver se não tem nenhuma falha, aí eu ajeito tudo direitinho para no outro dia estar tudo ok! Agora, é muito tempo! Tipo, da *Juliet*, eu planejo há muito tempo e quase não dava certo! (*Juliet*, 18 anos).

Figura 78 – *Juliet* performando suas prévias.



Fonte: cedido pela jovem.

Estes *rituais-prévias*⁸¹ são processos vividos por muitos *cosplayers*. Para contracenarem um personagem, principalmente no SANA, exercem uma performance transportada⁸² quando “[...] treinam, praticam e/ou ensaiam para, temporariamente, ‘deixar a si mesmos’ e ser inteiramente ‘aquilo’ que estejam performando” (SCHECHNER, 2012, p. 72).

⁸¹ Chamo *rituais-prévias* as ações que os/as jovens constroem para entrar em cena. “Prévia” é uma palavra muito comum entre os *cosplayers* para explicar como agem antes de performarem com os *cosplays* no evento.

⁸² Schechner (2012), ao abordar uma performance transportada, explica que o performer deixa o mundo do seu dia a dia e, por meio da preparação e do aquecimento, entra no performar. Quando a performance termina, o performer se “acalma” (esfria) e entra novamente no seu cotidiano. Na maior parte do tempo, o performer é jogado para fora de onde ele entrou. Ele foi “transportado”, levado a algum lugar, não “transformado” ou permanentemente mudado.

Quando escolho um personagem para fazer um *cosplay*, vou treinando as poses dele. Sempre fico treinando uns três meses antes. Vou treinando, vou aprendendo fazer o que eles falam e fazem! Tento deixar a minha voz parecida com a dele! A maquiagem também é o que mais treino deles, pois acho que o que destaca mesmo no trabalho é a maquiagem! Começa pelas roupas, da roupa vem a maquiagem, depois vêm os acessórios, depois vêm as poses, depois vem a fala! Eu acho que a fala é a última etapa depois que você se transforma no personagem que você quer. (*Ciel*, 18 anos).

Ser um/a *cosplayer* faz desses/as jovens performers que, temporariamente, ritualizam ações diferentes do que fazem na vida diária (SCHECHNER, 2012). Nesse comportamento ritualizado, estilizam ações para tornarem o personagem reconhecido pelo público ao performá-lo e serem reconhecidos também por suas performances.

Ao falarem desses comportamentos ritualizados na atuação *cosplayer*, os/as jovens discorrem o desejo de se tornarem “monstros nesse universo”. Ser um “monstro” é cumprir com todos os rituais necessários para estar perfeito ao entrar em cena e deixar de ser um *cospobre* ao adquirir as habilidades que alcancem uma performance que desperte os olhares do público e dos *senpais*.

Tem gente que consegue mudar totalmente, tem gente que consegue pegar até a questão do corpo, a pessoa não tem nada de peito, não tem nada de bunda, a pessoa tem a cintura enorme, tem o cabeção, tem o olho mais baixo que o outro, mas quando a pessoa pega um *cosplay*, a pessoa consegue ficar parecida e isso é um ponto a mais do que o cara que já é simplesmente bonito, aí coloca a roupa e fica legal, entendeu? Às vezes, a pessoa só pela bruxaria, pelo paranauê que a pessoa faz ali, já fica muito massa! Tem uma menina que eu *vejo ela* uma vez na vida no evento e ela faz uns *cosplays* que é mítico! Nossa Senhora! Ela é tipo uma japonesa que você olha à distância, eu vi essa menina na rua, ela parece comigo, ela é aquela pessoa cansada, ela tem tipo uma cara de cansaço... ‘Mulher, como tu consegue fazer um negócio desse?’. Nem queira saber! Lá trabalhando. Cara, essa menina é muito monstro! Ela faz roupas muito bonitas, as perucas dela são sempre são arrumadas, ela ajeita, ela pensa nos mínimos detalhes, sabe aquela pessoa perfeccionista? Ela consegue fazer um *cosplay* que visualmente é muito bom e tipo você olha... poxa! (*Poppy*, 18 anos).

O *monstro*, na compreensão de Schechner (2012), tem em sua performance a habilidade do ser humano no uso de máscaras, fantasias, maquiagem, joias, sacrifícios, cirurgias estéticas e outras formas de modificar temporária ou permanentemente a aparência e o movimento do corpo.

Comportamentos ritualizados na cena *cosplayer* proporcionam modificações, seja na aparência ou no movimento do corpo. São performances praticadas pelos *cosplayers* como preparo de inserção e de permanência na cena *cosplayer*. São atos performáticos capazes de transportarem *cosplayers* para os cenários dos personagens e darem a eles a oportunidade de executar inúmeros rituais que não costumam performar na vida diária.

Rituais são mais do que estruturas e funções. Eles também podem ser experiências poderosas que a vida tem a oferecer (SCHECHNER, 2012). Para os/as jovens pesquisados/as,

se transformarem em um *cosplayer* é experimentarem temporariamente a vida de um personagem e, nesse processo, construirão várias experiências em sua condição de jovem.

Quando comecei a fazer *cosplay* estava meio que sozinha, sabe? Tinha perdido a amizade com a galera da igreja. Não tinha amizade com os antigos amigos, eu só tinha amizade com o pessoal da escola, só que não se encaixava comigo! Aí, quando conheci o *cosplay* foi como se o mundo tivesse me abraçando! Conheci novas pessoas, pessoas que gostavam das mesmas coisas que eu gostava! Tinha assunto, galera era divertida e tal! E assim tudo que é estranho para mim é massa! (*Sasuke*, 18 anos).

Os rituais oferecem estabilidade. Eles também ajudam as pessoas a realizar mudanças em suas vidas, transformando-as (SCHECHNER, 2012). Essas transformações podem ser observadas quando os/as jovens expõem as modificações introduzidas em sua vida após a sua iniciação como *cosplayer*.

Ao se tornarem *cosplayers*, eles/as entram em contato com pessoas que trazem os mesmos gostos, as mesmas identificações, gerando novos atos performáticos em sua vida. Perante as poucas possibilidades que os/as jovens pobres têm para viver a sua condição juvenil, vestir um *cosplay* e performar um personagem é uma forma de expressão e de realização individual, ou seja, de ser visível, valorizado.

Há muito tempo já vejo *animes* e jogo jogos *online*, essas coisas de cultura *nerd*, que é assim que a gente chama o pessoal que assiste *anime* e participa muito dessa coisa japonesa e tal! Aí um amigo meu que faz *cosplay* há muito tempo, muito tempo mesmo, me ajudou quando eu quis fazer *cosplay* pela primeira vez! Ele tinha o molde da mesma espada do personagem que eu queria fazer, pois ele estava fazendo a mesma espada para uma pessoa que fez uma encomenda com ele. Ele me propôs primeiro ajudar ele a lixar o molde da espada. Aí eu fui lá, *ajudei ele* a lixar, pinteí tudo direitinho. Eu fiz a espada, lixei! Nossa, foi muito legal! Porque você vê uma pessoa, várias fotos da pessoa usando uma coisa que você fez! Para mim, foi incrível, entendeu? Porque ajudei a fazer aquilo, lixei, pinteí, foi muito legal! Aí ele me deu outro molde da espada para fazer o meu *cosplay*! Eu fiz a mesma coisa e ficou muito bacana! (*Poppy*, 18 anos).

Os rituais praticados para ser um/a *cosplayer* geralmente promovem modificações, sejam elas temporárias, ao performarem em cena, seja na abertura de novas possibilidades de conhecimento. Em seus ritos de iniciação, *Poppy* não teve como uma de suas ações encontrar pessoas adeptas aos mesmos gostos, como *Sasuke*, por já estar inserida nos cenários proporcionados pela cultura pop. A construção da espada simbolizou seus primeiros atos performáticos na cena *cosplayer*. Enquanto ela lixava a espada, suas performances produziam uma eficácia e um entretenimento em suas ações como jovem.

Na concepção de Schechner (2012), se a proposta da performance é efetuar uma mudança, então ela pode ser reconhecida como um ritual. Mas se a performance é principalmente dar prazer, ser mostrada, ser bela ou passar o tempo, então se configura como

entretenimento. O fato é que nenhum ato performático é eficácia pura ou entretenimento puro. Ela se origina nas tensões criativas do jogo binário: eficácia e entretenimento. Eles não são opostos, mas “parceiros de dança”, cada um dependendo contínua e ativamente da relação com o outro.

Performances produzidas na cena *cosplayer* promovem uma eficácia⁸³ ao conduzirem os/as jovens a perceberem que seus modos de vida podem ser modificados e que a transformação pode ocorrer em situações de entretenimento, ou seja, se divertem ao verem uma criatividade individual sendo florescida. É o que aconteceu com *Poppy*.

Ao construir com o amigo o acessório de um *cosplay*, *Poppy* foi incentivada mais ainda a buscar um personagem, a customizar uma roupa, a estilizar acessórios e se tornar uma *cosplayer*. Ser *cosplayer* é realizar rituais capazes de produzir uma eficácia e um entretenimento em sua condição juvenil.

Você não tem noção do que é uma motivação para viver isso não, velho! Tipo, você tem, você tem tantos problemas na vida, tipo, às vezes você não tem muito dinheiro, como lá na minha casa, os meus pais brigam o tempo todo, eles brigam comigo porque não trabalho, eles brigam comigo porque eu não estudo, [...] eu tenho uma pressão toda porque eu não tenho um padrão de corpo que nem as outras meninas têm, eu tenho uma pressão toda do mundo porque eu não namoro um cara, eu tenho uma pressão toda do mundo porque eu não sou aquilo que eles querem, mas quando eu estou ali me sinto bem, me sinto como se pudesse ser o que eu quiser ser, porque exatamente esse é o intuito do *cosplay*, você pode ser o que quiser ser, entendeu? Você pode se vestir do jeito que você quiser! Cara, quem é que pode andar na rua com o cabelo branco e de olho preto, todo preto, sem as pessoas acharem que você é doido? No evento você pode, entendeu! Se você quiser, se você se sente bem daquele jeito, eu me sinto bem desse jeito, eu me sinto livre! (*Poppy*, 18 anos).

As juventudes são enquadradas em alguns códigos normativos instituídos pela família, pela igreja, pela escola. São padrões socioculturais portadores de valores e de crenças que ainda diferenciam os vários papéis atribuídos a homens e mulheres. Existe uma cobrança para que jovens correspondam aos padrões heteronormativos através do corpo e das relações afetivas.

Os/as jovens são constantemente cobrados para responder por normas e por condutas que se referem às suas inserções na vida social, pois “[...] a juventude é vista na sua

⁸³ É importante salientar que Schechner (2012), ao distinguir as noções de eficácia e entretenimento entre eventos performáticos compreendidos como ritos de iniciação ou teatro, destacou a eficácia como uma performance que oferece mudanças na sociedade, redefine posições. O entretenimento, neste caso, seria uma performance teatral que não causa nenhuma mudança efetiva na sociedade. Ao usar eficácia e entretenimento a partir das performances dos/as jovens *cosplayers*, vou na perspectiva de que, nesta atuação, os/as jovens vivenciam uma eficácia quando conseguem levar mudanças para os seus modos de vida e o entretenimento estaria inerente a esta possibilidade de modificação.

condição de transitoriedade, na qual o jovem é um ‘vir a ser’, tendo no futuro, na passagem para a vida adulta, o sentido das suas ações no presente” (DAYRELL, 2003, p. 40).

O/a jovem, mesmo imerso/a nos vários conflitos e nas inúmeras desigualdades proporcionadas a partir dos recortes de gênero, de classe, de orientação afetiva e sexual, tenta romper com a transitoriedade, com um determinado modelo de “ser jovem”, ao buscar autonomia, reconhecimento e a possibilidade de se tornar sujeito de direitos.

Para os/as jovens desta pesquisa, vestir um *cosplay* é tentar resistir a esses códigos e condutas que se definem nos modos de experienciar o corpo e as questões de gênero. Ao vestir um *cosplay*, os/as jovens se transformam em corpos que não se enquadram nos referenciais da padronização social. Experimentam a liberdade de performar rituais que são tomados pela sociedade como algo “errado”, “estranho”, para produzir, a partir desta experiência, movimentos e transformações em suas inserções na vida social.

No pensamento turneriano, esses/as jovens *cosplayers* estariam vivenciando um estado liminar. Ao vestirem os seus *cosplays*, eles/as se veem livres dessas normas e condutas da vida cotidiana. São elevados, arrastados para fora de si. Percebem-se libertos das pressões da vida ordinária para viver experiências de fluxo (TURNER, 2013). Na fase liminar, as pessoas internalizam suas novas identidades e se iniciam em seus novos poderes. São várias formas de realizar transformação, como performar ações especiais, vestir novas roupas (SCHECHNER, 2012).

Ao adentrarem na cena *cosplayer*, os/as jovens pesquisados/as costumam ver esta atuação como um dos caminhos de mudanças em suas ações cotidianas. No entanto, nesses trânsitos entre vestir e atuar, essa fase liminar nem sempre costuma ser demarcada, ou seja, esses/as jovens não internalizam novas identidades ao se reconhecerem como *cosplayers*, pois *rituais liminares* costumam mudar permanentemente o que as pessoas são (SCHECHNER, 2012) e o que pode ocorrer nessa performance são processos singulares de reflexividade ao experimentarem experiências de fluxo em suas vidas.

Como *cosplayers*, esses/as jovens fazem mudanças temporárias entre um personagem e outro. Vivem o que Turner (2013) reconheceu como *rituais liminóides*. Os *rituais liminóides* foram descritos como tipos de ações simbólicas ou atividades de lazer ocorridas nas sociedades contemporâneas que servem a função similar aos rituais nas sociedades pré-modernas ou tradicionais. Geralmente, atividades *liminóides* incluem todos os diferentes tipos de arte e entretenimentos populares. Atividades *liminóides* são voluntárias, enquanto ritos liminares são obrigatórios (SCHECHNER, 2012).

Na prática *cosplayer*, as performances efetuam transformações efêmeras, algumas vezes, nada mais que uma experiência de *communitas*⁸⁴ espontânea ou uma performance com várias horas de duração em um único papel. São performances que conduzem esses/as jovens a vivenciarem situações que não experimentariam estando em suas vivências cotidianas. Para Schechner (2012), a *communitas* espontânea reforça um senso de “nós estamos todos juntos”. Pessoas usam a mesma roupa ou similares, se chamam cada um de “irmã”, “irmão”, “camarada” ou algum termo genérico.

Figura 79 – Performance de *Ciel* e *Sebastian*.



Fonte: arquivo cedido pelos/as jovens.

O encontro de *Ciel* com *Vergil*, antes de se tornarem “amigos”, ocorreu nesta “camaradagem” pelos personagens vestidos pertencerem ao mesmo *anime*. *Ciel* relata esta experiência *communitas* em sua atuação como *cosplayer*:

Um SANA aí a Vitória começou a andar com a *Juliet* e o restante do pessoal! Aí eu fui me aproximando deles cada dia mais, agora a gente está assim! Já o *Vergil* não! Eu *conheci ele* por mim mesma! Por conta própria, por conta do meu *cosplay* de *Ciel* fazer dupla com ele, que estava vestido de *Sebastian*, do mesmo *anime*. No dia do evento, eu estava sem personagem para fazer dupla comigo aí o *Vergil* estava lá sentado perto do banheiro, aí, eu disse: ‘Oi, *Sebastian!*’ e ele: ‘Oi, *Ciel!*’. Aí nós começamos a andar lá no SANA e ficou amigo! Aí depois descobri que ele era amigo da *Juliet* e do restante do pessoal, quando eu vi, estava todo mundo junto! Eu vou te falar a verdade. Quando vou para o SANA, volto com mais colegas novos! É muito fácil arrumar amizade lá no SANA e de gente boa! (*Ciel*, 18 anos).

A cena *cosplayer* costuma promover esses encontros entre as pessoas e os seus respectivos personagens. Numa encenação como *Ciel* e *Sebastian*⁸⁵, os dois jovens caminharam

⁸⁴ Turner (2013) prefere a palavra latina *communitas* à comunidade para que se possa distinguir esta modalidade de relação social de “área de vida em comum”.

⁸⁵ Personagens e história do *anime* *Kuroshitsuji* encontram-se no glossário.

no evento, performaram nas fotos e se divertiram. Em suas experiências *communitas*, contracenaram uma relação que existe no *anime* entre *Ciel* e o seu modormo *Sebastian*, tecendo, ao mesmo tempo, uma possível relação de amizade e afeto.

Na concepção de Schechner (2012), isso se configura como uma experiência *communitas* espontânea secular. Segundo ele, quando uma equipe esportiva joga tão bem, cada jogador se sente em contato íntimo com os outros. *Cosplayers*, ao relatarem as suas atuações, explicam que, nos rituais de preparação, para entrar em cena, é comum um sentimento de “camaradagem”, de que “estamos todos juntos”.

Tipo, estou ali no evento, encontrei os caras que vão fazer a mesma coisa que eu! Vou andar com eles, entendeu? Tipo, estamos aqui, nós vamos ser amigos! Aí começa aquele negócio, aí depois que você entra no banheiro, vocês que nunca viram essa imagem, mas circula muito no mundo da gente! Entrei no banheiro para arrumar a peruca e saí com três grupos de *cosplay*, uma viagem marcada e um milhão de amigos, entendeu? É sempre assim! É um monte de gente que você arruma para conversar e você chega lá e fala: ‘Ah, meu Deus, eu não consigo pentear a parte de trás da peruca’ e a pessoa: ‘Ah, é verdade, eu não consigo pentear a minha também! Tu quer pentear a minha e eu penteio a tua?’. E aí lá... ‘Aí, não sei o que... vai fazer *cosplay* de que? Vou fazer mês que vem disso! Ah, eu também, vamos formar um grupo? Me adiciona no *Facebook!*’. Aí, de repente, já tem um milhão de pessoas que você está conversando ali e você nunca tinha visto aquela pessoa na sua vida, mas dois dias depois do SANA vocês estão andando juntos! Estão conversando, estão um na casa do outro, entendeu? É muito legal isso! (*Poppy*, 18 anos).

Eventos performáticos na cena *cosplayer* aproximam pessoas e promovem entre elas um *sentimento de communitas* (SCHECHNER, 2012) que estimula o acolhimento de uns aos outros e estabelece alianças que podem ser mantidas ou não após os eventos.

Ao estar em campo, pude acompanhar entre os/as jovens *cosplayers* esse acolhimento e o estabelecimento dessas alianças. O sentimento de *communitas* estava presente a partir das experiências singulares de cada *cosplayer*, ou seja, de seus interesses e afinidades. Cada um/a deles/as traziam para o sentimento de estar junto a possibilidade de se construir amizades, ser reconhecido/a, se divertir, promover mudanças em suas demandas cotidianas ou se aliar aos *cosplayers* mais “experientes” ou “famosos” publicamente, no intuito de ser notado em sua performance ou torná-la mais atraente aos olhos do público.

Nesse sentido, é importante destacar que os encontros entre *cosplayers* nem sempre são tão tranquilos e nem carregam inteiramente esse sentimento de camaradagem pelas experiências singulares e dos interesses de cada um.

Logo no começo que me tornei uma *cosplayer*, eu tive um grupo só que tiveram alguns problemas, porque esse meio, por mais que ele seja superinteressante, tem também algumas brigas bestas, intrigas, que às vezes a gente não consegue entender, acompanhar e não tem paciência para isso! Por mais que tivesse sido um grupo que eu ajudei a fundar, saí, porque não queria realmente me meter mais em tanta confusão! Era muita gente! E essas pessoas, elas começaram a brigar entre si e começou a ficar

o clima pesado e para mim não era o que o *cosplay* representa! Essa competitividade que nunca entendi! Porque entendo a competitividade no ambiente onde vai ter um desfile e vai ter uma premiação, mas no meio onde a pessoa não ganha nada e ela só quer mesmo dizer que ela tem mais atenção do que a outra ou deseja ter mais atenção do público do que a outra, realmente não entendo! Por isso, saí logo do grupo. Acho que é sempre mais divertido você fazer *cosplay* em grupo do que fazer sozinha, mas com essa competitividade não dá! (*Hera Venenosa*, 18 anos).

É fato que as dinâmicas de interação nos grupos são permeadas por laços de afetividade e de solidariedade, mas também são cercadas por relações de poder. Os grupos costumam exercer poder e controle sobre as posturas e ações de cada integrante, gerando conflitos. Segundo Dayrell (2007), os grupos se constituem como um espaço de trocas subjetivas, mas também palco de competições e conflitos.

Como *Hera Venenosa* refletiu, os grupos formados por *cosplayers*, assim como todos os grupos, promovem algumas experiências rituais nem sempre agradáveis e divertidas, por gerarem competição e controle. Nesse caso, os/as *cosplayers* trafegam pelo o que Turner (2013) reconhece como *communitas* normativa, por não abolirem o status entre eles/as e adotarem rituais que tornam essa prática ordenada e controlada.

Nas experiências rituais em grupo, esses/as jovens vivenciam a *communitas* ao encontrarem um pouco de si a cada personagem performado e por perceber a possibilidade de se construir amizades nessas performances, mesmo que se transportem, em alguns momentos, para posturas mais ordenadas, na procura de corresponder aos rituais propostos pela atuação *cosplayer*.

Cumprir com os rituais, ser aceito/a entre os *cosplayers* significa, para esses/as jovens, uma das maneiras de se distanciar de regras e de normas presentes em seus modos de vida, ao vivenciarem suas experiências em grupo, construir amizades, performarem o que desejam “ser”. Através de suas atuações como *cosplayer*, eles/as se sentem livres e acreditam que conseguem fazer brotar suas criatividade.

Bom, se você fizer o seu *cosplay*, você costurar, se você tem uma criatividade para pegar papelão, pegar materiais dentro de casa, se você tiver criatividade pra fazer suas próprias armas, se você tiver um conhecimento de exportar peruca e lente, com certeza, vai sair muito mais barato, porque quando você entra no *cosplay* e não tem conhecimentos sobre isso, você vai ter que gastar com costureira, vai ter que gastar um preço maior com peruca, com lente, vai ter gasto com acessório, se não souber fazer, vai ter que mandar alguém fazer! Os *cosmakers* são muito careiros! Então, vai sair uma coisa cara e ainda tem essa coisa de você querer um *cosplay* bem elaborado e a costureira não sabe fazer! Tanto que quando fui fazer o meu primeiro *cosplay*, era fácil, mas a costureira colocou obstáculo para fazer, ela não sabia fazer a luva, eu que tive que fazer a luva, a gola ela errou, daí eu tive que pedir para ela aumentar a gola, a minha saia ela errou, o tecido branco era em baixo e ela colocou em cima! Ela teve que fazer de novo. (*Sasuke*, 18 anos).

Para corresponder a esse ordenamento presente nos rituais, os/as jovens procuram materiais para o seu *cosplay* e supervisionam o trabalho da costureira, no intuito de alcançar um status que nem sempre acontece em suas ações cotidianas. Nessa experiência de entretenimento e de alcance desse reconhecimento, eles/as escapam ao realizarem ações que podem incentivá-los/as na apreensão de novos conhecimentos.

Como diria Schechner (2012), cada performance – estética ou social – são ambas eficazes e divertidas. Isto é, cada evento propõe que algo comece a ser feito e cada evento dá prazer àqueles que dele participam ou o observam. Na visão dos/as jovens *cosplayers*, o caráter performático estético do *cosplayer* costuma ser interpretado pelos adultos apenas como diversão/entretenimento.

O adulto não consegue ver a gente seguindo essa vida, porque tudo para eles é muito infantil, que nem aquelas crianças que vestem o *Homem Aranha* e vai para os aniversários. Eles acham que a gente é que nem aquilo! Parece que eles acham que a gente nunca cresce! Que vai ficar com essa mentalidade infantil, que a gente é infantil! Sendo que *cosplay* é um negócio sério, tá ligado? Tem muita gente que ganha a vida com isso! Tem pessoas que ganham bastante dinheiro! Tem pessoas que nem trabalham e vivem só de *cosplay*! (*Poppy*, 18 anos).

Os/as jovens defendem, em suas falas, que o fato de performarem personagens pertencentes aos desenhos e aos *games* não significa que eles/as têm “mentalidades infantis”. Para eles/as, ser um *cosplayer* não se configura como uma prática infantil, porque envolve aspectos profissionais e financeiros. Com esse olhar, os/as jovens *cosplayers* interpretam, consequentemente, o mundo adulto principalmente sob a ótica do mercado e do consumo.

Ao vestirem os personagens os/as *cosplayers*, já vêm capturados por uma globalização econômica que produz esses personagens e suas histórias. Imersos nesse contexto, eles/as tentam escapar, ao praticarem uma espécie de jogo performático⁸⁶ que pode ativar uma autonomia e abrir possibilidades para serem aceitos.

Olha, quando a gente é *cosplayer* e vai fazer *cosplay*, é sempre bom conhecer o personagem para agir igual a ele! Eu ficava muito séria, porque o *Sasuke* ele é sério! Eu dava uma pequena entortadinha na boca para dizer que estava sorrindo! Tentei incorporar ele e conseguia, mas aí quando eu via o pessoal, os meus amigos e ficava ouvindo besteira aí eu não conseguia me controlar. Eu faço *cosplay* para ficar linda, gostosa, maravilhosa! (*Sasuke*, 18 anos).

Esses/as jovens são lançados em um jogo performático produzido pelo capital, mas têm, nas suas performances, uma maneira de driblar esse jogo, ao apresentarem as suas habilidades ao encenar um personagem.

⁸⁶ Para Schechner (2012), o jogo é ambíguo, move-se em diferentes direções simultaneamente.

Projetar-se no personagem é uma das formas desses/as jovens *cosplayers* criarem uma realidade que eles/as almejam e que não se concretiza em suas vidas. Para *Sasuke*, vestir um *cosplay* é realizar várias jogadas, para obter o tão desejado corpo “belo” que ela acredita não possuir por seu olhar estar focado nos padrões corporais expostos pela mídia.

Mesmo que a prática *cosplayer* leve esses/as jovens a se enquadrar em uma moldura corporal, eles/as apreciam as suas ações, sentem prazer em estar em cena e brincam em suas performances. Como diria Schechner (2012), jogar é brincar! O ato de jogar na cena *cosplayer* é uma maneira de desempenhar ações com segurança e sem consequências, aos quais, em outros contextos, poderiam determinar hierarquia.

Na visão de Schechner (2012), existem várias faces do jogo, estados de jogo e experiências de jogo. As faces podem ser mapeadas a partir do exterior; o estado pode ser lido por alguém qualificado na compreensão da linguagem corporal, em gestos e expressões faciais. Schechner (2012) esclarece ainda que é muito mais difícil chegar à experiência do jogador, à qual é interior, particular, variando enormemente de uma pessoa para outra.

Olha, quando você faz *cosplay* você pode ser um monte de pessoas e continuar sendo você, entendeu?! Você não tem que se preocupar com ninguém dizendo que você fica mudando de personalidade, porque eu mudo de personalidade em todo evento mesmo! Tipo, é muito legal isso! Fazer a *Black Gold Saw*, totalmente diferente da *Lulu*, mas ao mesmo tempo ela tem um pouco de mim! Isso é muito legal! Você ser uma pessoa completamente diferente que muitos são você, mas quando você olha! Quando eu olho as duas fotos, uma de *Lulu* e uma de *Black Gold Saw*, não consigo ver a mesma pessoa, para mim, são duas pessoas completamente diferentes! Nem o formato é igual para mim! Aquele negócio todo. Eu fico: ‘Nossa! Como é que pode esse negócio?’. Porque não parece a mesma pessoa? É surreal! (*Poppy*, 18 anos).

O jogo performático na cena *cosplayer* é vivido por esses/as jovens pelas diversas possibilidades de experimentação. Vestir um *cosplay* leva *cosplayers* a experienciar a possibilidade de ser um pouco de cada personagem e não deixar de serem eles mesmos. Trata-se de um jogo performático que pode levar esses/as jovens a verem os seus modos de vida modificados por minutos, por horas, por dias.

Não creio que nesse jogo performático os/as *cosplayers* mudem de personalidade a cada personagem vivido. Compreendo essas metamorfoses como transferências, através do uso de diversas máscaras pensadas por Bakhtin (1987). Nas festas carnavalescas, as pessoas precisavam construir várias formas de expressão que fossem dinâmicas e mutáveis, flutuantes e ativas.

Na concepção de Bakhtin (1987), a ideia de máscara nos festejos populares medievais traduz a alegria das alternâncias, a alegre relatividade, a negação do sentido único. A máscara é a expressão de transferências, das metamorfoses, das violações das fronteiras

naturais, da ridicularização, dos apelidos. Ela encarna o princípio da vida, está baseada numa peculiar inter-relação da realidade e da imagem, característica das formas mais antigas dos ritos e espetáculos.

Nessas transferências experienciadas a cada *cosplay* vestido, esses/as jovens invertem papéis como uma forma de pertencimento e comunicam as suas escolhas para atuarem no mundo. Nesse jogo performático, eles/as se movem na possibilidade de reverterem uma ordem, uma lógica estabelecida socialmente, ao se transformarem em um personagem que traz suas projeções de personalidade e de traços físicos como forma de se mostrarem e de serem aceitos.

Tornar-se “outros” faz desta prática uma experiência que passa pelos rituais quando leva o performer a exceder ou violar as normas da vida diária. Como jogo, ao dar a chance de experimentarem temporariamente o arriscado. Como coloca Schechner (2012) no teatro, uma pessoa nunca pode ser Édipo ou Electra, mas pode performá-los “numa peça”.

Ao discutir sobre as performances no teatro, Schechner (2012) conclui que os atores existem no campo do duplo negativo. Eles não são eles mesmos, nem são eles os personagens que personificam. São pessoas comuns que, ao atuarem no palco, são aplaudidos pela performance do ator ou da atriz que está ali exercendo sua performance.

Durante a pesquisa, os/as jovens se mostraram nesse movimento. Sempre que dialogávamos sobre sua atuação como *cosplayer*, alguns/mas diziam que nem eram os personagens que atuavam, nem eram o *cosplayer* que se apresentava nos eventos. Eram jovens/as que encontravam, nessa prática mutável e flutuante, uma maneira de se transformarem em algo que não conseguem ser ou atuar em suas experiências cotidianas e adquirir um reconhecimento pelas habilidades construídas para este fim.

Ao discutir o caráter performático do *cosplayer*, várias experiências foram encontradas. São redes de ritualidades que definem as elaborações e as customizações dos/as jovens na cena *cosplayer*.

Para adentrar nesse universo *cosplay*, esses/as jovens vivenciam rituais para alcançarem um jeito de ser *cosplayer* referenciado pelos *cosplayers senpais*. Eles/as desejam conquistar uma “fama”, um reconhecimento de seu “trabalho”. Para isso, praticam *rituais-prévias* na intenção de se inserirem, alcançarem um *status* e ter o reconhecimento neste meio.

São redes de ritualidades vivenciadas individual e coletivamente que podem conduzi-los a enveredar pelas relações grupais e conquistarem as suas realizações individuais. Ao escolherem personagens e experienciarem esses vários rituais, esses/as jovens

experimentam um poder, uma visibilidade, uma autonomia que não costumam alcançar em sua condição juvenil.

Na perspectiva de dar continuidade aos enredos, trago, no momento seguinte, elementos que atravessam esses fazeres ritualizados e performáticos vivenciados pelos/as jovens *cosplayers*. São modos de grupalidade na cena *cosplayer* que se constroem nos banheiros, nos camarins, na montagem dos cenários, nos bastidores e nas suas atuações nos palcos.

3.3 Os modos de grupalidade de jovens *cosplayers*

“Cosplay em grupo é bem mais interessante do que você fazer *cosplay* sozinha”. (*Hera Venenosa*, 18 anos).

A cultura dos grupos⁸⁷ é um dos marcadores de interação e de performance na prática *cosplayer*. Ao planejarem suas atuações no grupo, *cosplayers* elegem um *anime*, um filme, um jogo para contracenarem no evento. Cada *cosplayer* escolhe um personagem para atuar e, nesse processo, eles/as realizam encontros meses antes do evento para dialogarem sobre as suas performances nos desfiles e nas fotos, compartilhar materiais para confecção do *cosplay* e acessórios, construir redes de amizade.

⁸⁷ Ao abordar a cultura dos grupos, trago as discussões realizadas por Pais (2008). Para ele, os grupos afirmam-se por comportamentos que buscam expressar e legitimar identidades, numa luta pela significação. Com efeito, as identidades grupais entrecruzam-se com identidades pessoais em processos de identificação que refletem a intersecção de um “eu” com um “nós”, em contraposição com outros, olhados como “eles”. No entanto, concordo com Joca (2015), de que a procura por referenciais identitários específicos em algumas pesquisas com jovens apresenta obstáculos pelos movimentos fluídos de alguns jovens por diferentes estilos.

Figura 80 – Grupo de *cosplayers* (1).

Fonte: arquivo pessoal da autora.

Figura 81 – Grupo de *cosplayers* (2).

Foto: cedido pela jovem.

Na opinião dos/as jovens, performar em grupo é mais interessante do que estar sozinho, pois é nos grupos que os/as jovens *cosplayers* buscam seus processos de identificação, a partir dos símbolos e dos significados que estas relações produzem em suas atuações.

Na concepção de Pais (2008), nas culturas juvenis, frequentemente, a identidade dos grupos é afirmada através de um estilo, isto é, de um conjunto mais ou menos coerente de elementos materiais ou imateriais de afirmação simbólica. Isto não quer dizer que os jovens são cabides ambulantes de estilos e visuais, mas, de alguma forma, modelam suas sociabilidades.

O *cosplay* é um dos estilos que esses/as jovens escolhem para demarcarem identidades/identificações juvenis e constroem suas sociabilidades⁸⁸. O uso que eles/as fazem desta “fantasia” pode ser interpretado como uma maneira que eles/as encontram para se divertirem, ocuparem o tempo livre, comunicar as suas expressividades e reagir às situações de marginalidade afirmadas pelo mercado consumidor.

Na concepção de Dayrell (2007), o mundo da cultura aparece como um espaço privilegiado de práticas, representações, símbolos e rituais, no qual os jovens buscam demarcar uma identidade juvenil. Longe dos olhares dos pais, educadores ou patrões, mas sempre os tendo como referência, os jovens constroem culturas juvenis que lhes dão uma identidade como jovens. Estas culturas, como expressões simbólicas da sua condição, manifestam-se na diversidade em que esta se constitui, ganhando visibilidade por meio dos mais diferentes estilos, que têm no corpo e seu visual uma das suas marcas distintivas.

É através das diversidades de estilos presentes nas culturas juvenis que os/as jovens *cosplayers* demarcam os seus espaços e elaboram as suas dinâmicas de grupalidade negociadas por marcadores simbólicos (estéticos e performáticos) (JOCA, 2013), sendo consideradas, portanto, “[...] as múltiplas identificações, a fluidez e os trânsitos juvenis constituído por eles e a partir deles” (JOCA, 2013, p. 72).

As múltiplas identificações e a fluidez foram visíveis diante das posturas de alguns/as jovens pesquisados/as, a partir das suas interações. A dinâmica de grupalidade desenhada entre eles/as mostrava as negociações constituídas a partir das suas identificações com personagens associado ou não aos seus gostos musicais, às suas interações promovidas pelas paqueras, à diversão, interessando também o *status* que este grupo proporcionará as suas performances.

Você pede um pente para uma pessoa e, em 3 segundos depois, você já está montando um grupo de *cosplay*, é incrível! O banheiro do SANA é foda! Devia ser uma rede social chamada banheiro do SANA. Você chega lá, é sério! Esse ano, eu já sair com um grupo de *cosplay*. Aí: ‘Ei, tu vai fazer a Tristana, né?’. Aí eu: ‘Vou, vou’, ‘Aí, eu queria tanto fazer um *cosplay* de lol em janeiro!’, ‘Ou, eu vou fazer um grupo de Lua Sangrenta, tu quer ir não? Tem a Kalista e a outra lá’, ‘Aí pode ser, fala comigo!’. Eu estou falando com a menina no *face*, provavelmente ela vai fazer comigo! Tipo, pedi um pente para ela e saí com um grupo de *cosplay*! Também tem essa coisa quando vai

⁸⁸ Nesta tese, sociabilidade é entendida a partir de Simmel (2006). Segundo o autor, quando homens se encontram em reuniões econômicas ou irmandades de sangue, em comunidades de culto, isso é sempre resultado das necessidades e interesses específicos. Só que, para além desses conteúdos específicos, todas essas formas de “sociação” são acompanhadas por um sentimento e por uma satisfação de estarem socializados. É importante compreender que no processo de sociabilidade nos grupos, é preciso que os sujeitos, ao experienciarem seus processos de “sociação”, manifestem a intenção e a vontade de estarem juntos, vivenciando o prazer de estarem socializados. É importante destacar ainda que existe uma diferença entre os conceitos de “sociabilidade” e “sociação”, sendo devidamente explicados nesse espaço.

formar os grupos de *cosplay*. Não é só uma pessoa que está vestida de *cosplay*, mas dependendo do *cosplayer*, tem um nível de conhecimento, sabe? Tipo... de reconhecimento, na verdade! Tipo, tu pega um *cosplayer* que a página dele tem uns 10k de curtida, entendeu? Tu vai querer fazer um grupo com ele, porque ele vai divulgar o teu trabalho! Tem muita gente que faz isso, entendeu? (*Poppy*, 18 anos).

Os agrupamentos na atuação *cosplayer* se desenham a partir das finalidades que cada grupo terá para as suas performances. A formação de um grupo para eles/as parte do individual para coletivo. Existe um processo de sociabilidade entre os *cosplayers* que tem as suas intenções baseadas na busca pela fama, pela relação com os *senpais* que anunciam um nível de conhecimento e de reconhecimento do público, mas proporciona o prazer de estar uns com os outros e com isso criarem suas oportunidades de lazer⁸⁹.

Para Sales (2014), na cidade, a rua foi, durante muitos anos, o lugar de brincadeiras e jogos, mas hoje a rua se transformou em lugar de perigo. Aos jovens urbanos resta a cultura-mercadoria que coloca à venda oportunidades de lazer, mas somente tem acesso aqueles que querem comprar.

Na visão de Carrano (2000), a indústria cultural fez do lazer o seu território privilegiado, não apenas se comunicando nas linguagens adotadas pelos jovens, mas também procurando redefini-las constantemente, em suas dimensões estéticas, corpóreas, enfim, sempre sob o comando do impulso da valorização de mercadorias que definem a hegemonia das relações do mercado.

Os/as jovens *cosplayers* são conduzidos por essa cultura-mercadoria produzida pela indústria cultural quando se veem na busca de ter dinheiro para confeccionarem o seu *cosplay*, comprarem o ingresso dos eventos fechados para vivenciarem os seus momentos de lazer, o que não significa que esses/as jovens são completamente submetidos a essa cultura-mercadoria.

Ao iniciarem o processo de elaboração do *cosplay*, eles/as se agrupam para a procura de materiais que possam ser usados na roupa, nos acessórios. Reciclam materiais, dão dicas de onde possam ser encontrados, marcam de irem ao centro da cidade juntos, frequentam a residência uns dos outros para confeccionarem, principalmente, os acessórios, evidenciando-se o interesse em ajudar e aprender uns com os outros. Concordo com Carrano (2000), que os jovens não são apenas massa a ser formada e modelada, recipientes vazios que só reproduzem o forte domínio das mercadorias produzidas pela indústria cultural. Eles/as são também artífices nas atividades que vivenciam.

⁸⁹ De acordo Abramo (1994), o lazer é uma das dimensões mais significativas da vivência juvenil. Para Brenner, Dayrell e Carrano (2005), é principalmente nos tempos livres e nos lazeres que os jovens constroem e vivenciam suas próprias normas e expressões culturais, ritos, simbologias e modos de ser que os diferenciam do denominado mundo adulto. Para Pais (2003), é no domínio do lazer que as culturas juvenis adquirem maior visibilidade e expressão.

Olha, eu tenho amigos! Uns eu conheci por causa do *cosplay*! Estavam até naquele encontro (Ela se refere ao dia que a encontrei no Dragão do Mar). Eu conheci todos por causa do *cosplay*! Eles/as fazem o personagem do mesmo *anime* que eu! Foram para o SANA, aí eu vi que faziam os personagens do *anime Bleach*, aí eu peguei e fui atrás de adicionar, né? Procurei o *Facebook*, adicionei e a gente começou a conversar! Aí a gente acabou formando um grupo. Um grupo do mesmo *anime*! Cada um que fazia o mesmo personagem que eu, mudou! Aí a gente ficou muito amigos mesmo, muito amigos! A gente sai direto, conversa direto, a gente vai dormir na casa uns dos outros, ajuda uns aos outros no *cosplay*, vai comprar as coisas juntos, aprende a fazer coisas juntos, tudo que a gente vê por aí a gente pega! Tampa de batata, *hashi*, pedaço de tecido, cabo de vassoura, papelão para fazer alguma coisa do *cosplay*. (*Rukia*, 18 anos).

As relações grupais que esses/as jovens *cosplayers* estabelecem, a princípio, pela escolha dos personagens acabam se estendendo para fora dos eventos através do *Whatsapp*, do *Facebook*. Após o SANA, eles/as permanecem em contato e passam a sair em grupo “[...] para divertir-se e consumirem juntos, o que demonstra que o grupo interfere no lazer e no consumo dos jovens” (SALES, 2014, p. 63).

No caso dos/as jovens/as *cosplayers*, a relação estabelecida nos grupos desenvolve movimentos de sociabilidade que perpassam pelo consumo e pelo lazer quando eles/as frequentam shoppings, eventos para se divertirem e consomem os personagens e materiais para fazerem os seus *cosplays*.

Adotar o *cosplay* como uma das maneiras de promover momentos de descontração, prazer, alegria, lazer e consumo não significa que eles/as se fixem nesse estilo ou em grupos que tenham somente *cosplayers*. Nos próprios eventos, percebi nos/as jovens pesquisados/as seus trânsitos entre os grupos que se formam a partir dos personagens, dos amigos, das paqueras ou pela procura de novas amizades.

Às vezes a gente fica no grupo que a gente pensa em ficar antes de chegar ao SANA, mas, assim, dependendo, às vezes a gente fica só com os amigos sem estar no grupo só de *cosplayers*, como, por exemplo, eu fico com os meninos do *visual kei*, que são meus amigos, ou fico em outro grupo do personagem que a gente está vestida! Por exemplo, a minha amiga tem um *cosplay* diferente do meu, aí o que a gente faz? Eu ando com a minha turma e depois a gente se encontra, conversa, fica todo mundo um pouco junto e depois se separa de novo! Tem uns amigos lá, tem meus amigos que não tem nada a ver com outros amigos, entendeu? É tudo misturado, aí no final todo mundo fica amigo no final de tudo. (*Ciel*, 18 anos).

Os estudos de Joca (2013) dizem respeito às compreensões diversas sobre o caráter transitório e fluido das interações juvenis e a maneira que se desenvolvem dinâmicas de sociabilidades entre estilos que podem ser identificados pelo aspecto da “mistura” e que tanto as sociabilidades em grupo quanto a adoção de um estilo (ou de estilos) mobilizam-se por dinâmicas de trânsitos juvenis, ou seja, jovens vivenciando experiências de trânsitos tanto entre grupos quanto por estilos.

Como pude perceber durante a pesquisa de campo, essas misturas versam sobre as experiências de mobilidade que esses/as jovens *cosplayers* experienciam ao estarem vestidos com os seus *cosplays* e o campo de possibilidades que esta prática proporciona. Em suas atuações, eles/as vivenciam uma espécie de *mistura* construída pelos diversos modos juvenis que cada um traz em suas performances como *cosplayer*.

Concordo com Joca (2013), que é preciso se manter por algum tempo no campo de pesquisa para entender as peculiaridades dos processos de sociabilidade entre jovens, pois as experiências de “misturas” geralmente são marcadas por sutis interações entre “aproximações” e “distanciamentos”.

Olha, imaginei que a gente ia ficar junto, a gente não é um grupo? A família *cosplay*? Mas a gente estava com personagens diferentes, né!? E no SANA tem outros amigos para gente encontrar, né!? Só *Ciel e Luka* que estavam com personagens do *League of Legends* no domingo. Mas *Ciel* ficou com a turma do visual *kei* e teve uma hora lá que ela nem estava de *cosplay*, tu viu? Eu fiquei com o grupo *cosplay* da C.S., depois fui dar uma volta com o Vladimir e o amigo dele que estavam lá vestidos com as personagens do *Sailor Moon* e a ainda fiz muita amizade por lá, encontrei amigos que eu só vejo no SANA! A *Luka* ficou com a Gadú e o amigo dela que estavam de *Sebastian* e *Ciel*, depois *vi ela* lá no grupo que tinha um monte de personagens diferentes, a *Juliet* se encontrou lá com os amigos dela que nem estavam vestidos de *cosplay*, mas ela estava de *Juliet*. *Sasuke* não foi para esse SANA por conta da igreja e tu *Nadja*, ficou só rodando com um e com outro! No final das contas, nem ficamos muito juntos no SANA. É sempre assim, sempre trocamos muito de grupo, de amigos, a gente faz até amizade nova! Grupo de *cosplay* tem muito, mas muitos deles é só para tirar foto! Também tem uma coisa, quando a gente vai tirar foto a gente sempre se separa e aí é quando a gente vai encontrando as pessoas, entende? (*Vergil*, 18 anos).

As aproximações e distanciamentos pensados nessa pesquisa⁹⁰, a partir dos/as jovens/as *cosplayers*, surgiu pela hipótese inicial de que *cosplayers*, ao trazerem as suas demarcações identitárias no *cosplay*, não se misturavam com outros grupos, pois, nos eventos, é comum ver *cosplayers* agrupados com *cosplays* de personagens dos *animes* *Naruto*, *One Piece*, *Shingeki no kiojin*, *Sailor Moon*, *Cavaleiros do Zodíaco*, de *vocaloids*, do game *League of legends*, dos personagens da *DC Comics* (Liga da Justiça), *Marvel*⁹¹, *Disney*.

⁹⁰ Em sua pesquisa, Joca (2013) se refere às aproximações e distanciamentos dentro da dinâmica das grupalidades a partir das identificações de gênero, de estilos e orientações sexuais. Na tese, utilizo essa mesma lógica para apresentar as aproximações e distanciamentos que os/as jovens *cosplayers* vivenciam nas suas próprias experiências grupais.

⁹¹ Ver glossário, p. 203.

Figura 82 – Grupo do *anime* Naruto.

Fonte: cedido pelas jovens.

Nesta dinâmica de grupalidade, os *cosplayers* comunicam diversas performances. Há grupos que são planejados previamente por pessoas que já são amigas, outros são formados no evento através dos personagens e, nesta conjuntura, acabam construindo laços de amizade, vê-se aquele grupo de amigos que se misturam mesmo estando com personagens diferentes para tirar fotos ou “zoar” no evento, há aqueles ainda que são compostos por *cosplayers* que se fazem presentes apenas para tirar fotos e fazer vídeos.

O que pude observar em campo é que muitos *cosplayers* performam para as fotos, se separam em busca dos amigos, namorados, paqueras ou permanecem pousando para as fotos sozinho ou acompanhado dos fãs, embora alguns *cosplayers* interpretem o *cosplayer* que está sozinho no evento como alguém que está iniciando neste “universo *cosplayer*”, por isso, não estão inseridos em nenhum grupo.

Em se tratando dos/as jovens *cosplayers* pesquisados/as, os modos de grupalidade têm essa fluidez, pois entendo que este movimento sinaliza também as várias maneiras de ser *cosplayer*.

Quando estou com os meus amigos, tipo, eu não faço muito bem parte de nenhum grupo de *cosplay*, só me agrego a um ou outro! Tipo, eu já fiz parte do pessoal do Naruto, já fiz parte do pessoal do Mortal Combat, do *League of legends*, eu faço *cosplay* solo, porque, sei lá! Eu acho que não consigo me prender muito a fazer *cosplay* disso e pronto! Vou fazer disso, fazer desse grupo e não quero mais saber de nenhuma outra coisa, entendeu? (*Poppy*, 18 anos).

Alinhando-me aos estudos de Joca (2013), percebi que os/as jovens *cosplayers* pesquisados/as, ao se agruparem, não correspondiam a uma lógica homogênea e demarcada de referenciais identitários, mas por uma pluralidade de identificações que tomam a subjetividade

juvenil como campo demarcatório de sociabilidade, embora tenha percebido que alguns grupos juvenis de *cosplayers* são marcados por sociabilidades que se constituem a partir de modos de vida.

Olha, eu me sinto mais à vontade perto dos meus amigos *cosplayers* do que dos meus amigos normais, que são da escola, da minha rua. Porque eu sinto que o que eu estou falando com meus amigos *cosplayers* eles entendem! Já meus amigos normais, o que eu vou falar com eles? Não tenho papo! Não vivem na mesma *vibe* que eu! Então, eu vou falar mais e vou andar mais com o pessoal do *cosplay* mesmo! Eles me entendem melhor, sabem o que eu quero falar, dos *animes* que eu falo, do *cosplay*! (*Ciel*, 18 anos).

Para alguns/as jovens *cosplayers*, as referências de grupalidade são adotadas mediante os marcadores simbólicos do *cosplay* (a roupa, os *animes*, os *games*) e dos seus modos de vida, quando demarca os amigos “normais”, dos amigos “*cosplayers*”. Na pesquisa de Joca (2013), os “normais” seriam aqueles jovens que não adotam um estilo específico expresso por meio do visual, da imagem corporal, o que não quer dizer que os “jovens normais” não se identifiquem com determinados modos de vida.

No caso dos/as jovens pesquisados/as, isso sinaliza uma mistura e, ao mesmo tempo, demarcadores identitários dos grupos por estilos, através do *cosplay*, e as identificações juvenis constituídas dentro de uma lógica consumista que impõe um estilo de vida. Entretanto, as relações estabelecidas no âmbito da grupalidade contribuem para esses/as jovens demarcarem os seus espaços, construir as suas maneiras de perceber o outro, fazerem circular sua arte a cada *cosplay* performado.

A adoção do *cosplay* como uma indumentária para comunicar suas expressões juvenis e realizar seus trânsitos se explica pela sensação que eles/as têm de atrair relações afetivas (namoro, paqueras), amigos, se divertir, expandir sua imaginação ao tentar confeccionar a réplica do personagem, vivenciar as aventuras ao se tornar um personagem por um dia, se sentir livre para vivenciarem suas diferentes formas de lazer.

Eu vejo mais como uma coisa descontraída mesmo, as pessoas se vestem porque gostam do personagem ou por ‘N motivos’! Tipo, eu sei que tem gente que se veste do personagem sem nem conhecer o personagem, só por diversão e só para estar naquele grupo de amigos que está com o mesmo objetivo, que é estar de *cosplay*! Eu vejo como uma questão de interação mesmo, tipo ‘Ah! Eu estou de *cosplay* e o fulano está de *cosplay*, então a gente pode ser amigo!’. Tem gente que é assim! Eu participo de um grupo de *cosplay* do *One Piece* que é o grupo Larson CE. Basicamente, a gente se conheceu no SANA e foi montando o grupo, a partir desses encontros no SANA. Ontem mesmo, a gente estava fazendo amigo secreto. Já tem 3 anos que o grupo existe. Ultimamente, a gente estava se encontrando pouco! Acho que era por questão de as pessoas terem interesses de *cosplays* diferentes, de *animes* diferentes que não o *One Piece*. Aí acabou que ‘Ah eu estou com outro projeto’, não houve tanta reunião do grupo esse ano. Mas a gente meio que tem um padrão, de dois em dois meses a gente se encontra, nem que seja só para conversar ou sair só para manter o contato. A

gente fala sobre *anime*, tipo, ultimamente a gente está mais maduro, a gente tem falado de faculdade, de exercício, das greves. Rola também muita questão de discussão sexual, que tem umas pessoas que são homossexuais no grupo. É muito, muito diversificado o que a gente fala. (*Billy*, 24 anos).

A minha primeira vez como *cosplayer* fiz muitos amigos *cosplayers* e eu fiquei num grupo de *Naruto* enorme e a gente parou assim o pessoal lá no SANA, era uma roda de gente batendo foto da gente, foi muito, muito, muito divertido! Não vou mentir que o *cosplay* me mostrou um pouco da beleza que eu talvez tenha, porque já fui muito humilhada por não estar nos padrões de beleza da sociedade! Detesto quando alguém diz que eu deveria viver eternamente de *cosplay*, mas, enfim, eu vou parar de fazer, né, porque eu vou voltar para a igreja e os *animes* me afastam de Deus. (*Sasuke*, 18 anos).

A explanação de *Billy* de que o *cosplay* é uma forma de interação e comenta sobre suas relações com o grupo me remete as discussões trazidas por Sales (2014), sobre os grupos e os espaços de lazer. O grupo é um espaço de amizade, aprendizagem, de lazer, torna-se lugar de apoio, de expressão cultural. Neles, os jovens têm capacidade de produzir arte, cooperação. Contribuem com a construção e apropriação do social, da cidadania, do senso crítico, na forma de perceber a realidade.

Ao se voltar para a fala de *Sasuke*, que traz, inclusive, questões que escapam do alcance desta tese, é possível pensar os modos de grupalidade na vida desses/as jovens como acolhimento e apoio, como satisfação pessoal, como busca por relações de afetividade. Promove formas de interação e reconhecimento, comunicam desejos e maneiras de serem aceitos, pois o tempo todo eles/as são engolidos por essa esteira capitalista, ao serem cobrados pelo público consumidor desses produtos a serem fieis aos personagens que vestem ou a usarem um *cosplay* na perspectiva de alcançar este padrão de beleza.

A ideia de grupalidade nesta atuação tem um grande valor simbólico por estar associada a designações que implicam distinções culturais identitárias (PAIS, 2003) através do *cosplay*. No entanto, na própria dinâmica que os/as jovens pesquisados/as apresentavam em suas performances, as redes grupais são diversas, assim como os modos de ser *cosplayer*. A princípio, cria-se um grupo pela afinidade com o mesmo *anime*, mas, ao se interessarem por outros personagens, alguns *cosplayers* escolhem outros grupos à procura de seus pares ou passam a fazer parte de mais de um grupo.

Durante a pesquisa de campo, pude perceber que eles/as se subdividem por uma diversidade de grupos e são mobilizados por “[...] redes de afinidades e identificações capazes de motivar convivialidades e afetividades mais significativas e fixas nas quais a amizade, solidariedade e convivialidade surgem como laços fortalecedores da grupalidade” (JOCA; VASCONCELOS, 2015, p. 176).

A relação que os/as jovens *cosplayers* pesquisados/as estabelecem entre si tem a amizade, os afetos como um dos laços fortalecedores dos grupos para além dos marcadores simbólicos do *cosplay*. Nos grupos aos quais pude acompanhar, eles/as trazem como uma das suas importantes referências a colaboração, principalmente quando estava próximo ao SANA. Eles/as compartilhavam materiais, ajudavam a construir os *cosplays* e os acessórios uns dos outros.

No grupo de *cosplay* tem toda aquela coisa da amizade também, de um ajudar ao outro que é no caso 'Eu não sei como fazer tal saia' aí a gente fala: 'Não, você faz a saia desse jeito, você usa a textura tal, esse tecido talvez fique bom para essa saia' ou 'Eu não sei como fazer esse acessório, eu não sei como fazer esse penteado, eu não sei onde encontrar essa peruca', vai todo mundo se ajudando! Acho que assim fica bem mais fácil fazer *cosplay* e fica bem mais interessante porque você vai colaborando e aprendendo! (*Hera Venenosa*, 18 anos).

Figura 83 – *Hera Venenosa* colaborando com uma *cosplayer* em sua preparação para atuar.



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Ao falarem das experiências em estarem inseridos em um grupo formado por conta do *cosplay*, os/as jovens apontam a colaboração e os aprendizados como algo possível de ser vivenciado ao ser um/a *cosplayer*. Essa rede de colaboração promove a formação de laços de solidariedade, de espaços de lazer e de sociabilidade possibilitando trocas de experiências entre jovens (DAYRELL *et al.*, 2004).

As experiências juvenis na cena *cosplayer* explicam a relevância que os grupos têm na vida de jovens. Configuram-se em espaços de comunicação e de sociabilidade, promovem diversas formas de aprendizagem por meio destas interações. Para Dayrell (1999), o grupo se configura como um espaço de aprendizagem e de aprimoramento pessoal, ou seja, é um dos poucos espaços coletivos em que há aprendizagem de relações de confiança coletivas.

A troca de experiência entre jovens/as *cosplayers* nos grupos informa os vários movimentos que correspondem à própria diversidade que o *cosplay* é apresentado por estes/as

jovens. Dentro deste cenário plural, eles/as vivenciam diferentes processos de aprendizagem que estão ligados à arte, ao consumo, à aquisição de outras línguas, à leitura e ao conhecimento das histórias que envolvem os personagens que performam, aprendem a criar, a narrar e a elaborar histórias, pois o *game League of legends*, por exemplo, é inspirado nos jogos de RPG e este tipo de jogo estimula o raciocínio lógico, a imaginação, a criatividade e os relacionamentos interpessoais.

Muita gente diz que o jogo, ele te distancia das pessoas próximas e te aproxima das pessoas que vivem longe, mas no meu caso não aconteceu! Na verdade, me aproximou de quase todo mundo, entendeu? E, sei lá! O *cosplay* me aproximou de muitas pessoas que eu admirava de longe! Achava muito legal aquela pessoa! Aí um dia eu conheci a pessoa, aí ela era totalmente diferente do que eu pensei, ou era exatamente o que eu pensei! A maior parte das pessoas que eu considero meus amigos hoje em dia eu conheci ou por causa do *cosplay* ou tendo alguma coisa a ver no fundo com esse mundo de... de... *cosplay* ou *anime* ou jogo... essas coisas! Tudo isso me trouxe muitos amigos! Mas, além disso, me trouxe um pouco mais de senso de organização, por exemplo, hoje em dia eu olho uma coisa que vou comprar, isso vai custar esse tanto, isso vai custar esse tanto, eu não preciso mais fazer orçamento, mentalmente eu já sei quanto eu vou gastar! (*Poppy*, 18 anos).

Alguns depoimentos dos/as jovens desta pesquisa evidenciam o caráter nômade que a educação tem, ao focar o olhar sobre a atuação *cosplayer*. Agrupados, esses/as jovens produzem suas experiências juvenis e nela estabelecem seus espaços e tempos de aprender. Para Carrano (2000), adotar um estilo e participar de contextos de atitudes compartilhadas num grupo pode significar um dos canais de estímulo para encontrar com o outro, alegria, proteção, aprendizagem cotidiana.

Em muitas pesquisas desenvolvidas com o público jovem, mostra-se que os jovens não possuem espaços de lazer, “[...] de sociabilidade, onde os jovens possam criar suas linguagens, seus registros de comunicação, para sair do isolamento e enfrentar a sua realidade” (SALES, 2014, p. 59). Para os/as jovens *cosplayers* pesquisados/as, esses espaços são constituídos nos eventos, nas praças, nas festas particulares, nos shoppings.

Como Dayrell (2005) analisa, para muitos jovens, o grupo é o espaço no qual podem falar de si mesmos, sabem com quem podem contar. As relações, os conflitos de ideias são momentos em que exercitam a vivência coletiva, numa aprendizagem para a vida social. Ao mesmo tempo, servem de espelho para a construção das identidades individuais.

Através destes agrupamentos, os/as jovens *cosplayers* investigados/as vivenciam experiências de competições, de conflitos, pelas relações que são estabelecidas com o corpo, com as questões de gênero, com o consumo. Nessas trocas subjetivas, os/as jovens *cosplayers* também experimentam a sensação de estarem sendo reconhecidos/as quando são convidados/as a participarem dos grupos ou quando são aceitos/as em outros. Nessas tessituras, eles/as vão

transformando espaços de diversão em redes de aprendizagem, de mudanças de suas ações cotidianas, fortalecendo tudo isso no grupo.

No próximo tópico, explanarei as questões voltadas ao corpo e ao gênero encontrados nesta saga. Apresento as experiências dos/as jovens pesquisados/as referentes ao corpo, ao situá-lo como um instrumento para expressar e potencializar as suas atuações como *cosplayer*. Ao abordar as questões de gênero, trago as definições dos papéis hegemônicos que se atribuem a homens e mulheres nesse cenário e a busca do rompimento desses padrões.

3.4 Tornar-se “outros” na atuação cênica: o corpo e as questões de gênero

“Tem os *crossplays* que são essas pessoas que trocam o gênero do personagem que vai fazer! Lembro que fui muito criticada quando fiz o *Ulquiorra* porque era um personagem muito sério, era masculino e eu fiz a versão feminina”. (*Luka*, 18 anos).

Corpo e gênero tornaram-se duas categorias presentes nesta pesquisa quando fui apresentada o *crossplay*, por este motivo, não tive como deixar de trazê-las para a tese. Dentre a pluralidade que o *cosplay* foi exposto por esses/as jovens, o *crossplay* também fazia parte deste cenário diverso que oportuniza esses/as jovens a se transformarem em “outros” e não deixarem de serem “eles mesmos”.

Figura 84 – Gravura do personagem *Haruka Nanase* (*Anime Free*) *CROSSPLAY*.



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 85 – *Cosplay* do personagem *Haruka Nanase* (*Anime Free*) *CROSSPLAY*.



Fonte: cedido pela jovem.

O *crossplay* tem origem nas palavras em inglês *cross*, que significa contrário/oposto, e *play*, que significa brincar/jogar. Na prática *cosplayer*, o *crossplay* foi inspirado no *cross-dressing*. Segundo Vencato (2008), uma pessoa *crossdresser* pode ser definida como alguém que eventualmente usa ou se produz com roupas e acessórios tidos como do “sexo oposto” ao seu “sexo biológico”. A prática do *crossdressing* se combina com um amplo leque de possibilidades em termos de sexualidades e “identidades de gênero”, assim como também é utilizada para falar de pessoas que se vestem do “outro sexo” para a prática sexual.

Na concepção de Winterstein (2010), o *crossplay* é um deslizamento de gêneros, já que o *cosplayer* representa um personagem de gênero que não é o seu. A prática é muito mais comum e aceita entre pessoas do sexo feminino que interpretam personagens do sexo masculino. O processo inverso acontece menos, principalmente pela dificuldade apontada pelos *cosplayers* em um homem interpretar uma menina sem cair na representação cômica.

A divisão entre os sexos masculino e feminino na prática *crossplayer* não é algo naturalizado, principalmente quando os *cosplayers* decidem se produzir com roupas e acessórios do seu gênero oposto, causando um estranhamento respaldado por um pensamento machista, que exclui e que busca a permanência do controle “[...] dos corpos e, assim, garantir legitimidade aos sujeitos, normas regulatórias de gênero e de sexualidade” (LOURO, 2008a, p. 89).

No Japão, no ano de 2016, a *Tokyo Comic-Com*, versão japonesa do evento *Comic Con International: San Diego*, em um gesto surpreendentemente inesperado, decidiu banir a prática de *crossplays* do sexo masculino. A regra foi listada nas diretrizes oficiais do evento, junto com outras proibições, como uniformes militares realistas, excesso de exibição de pele e vestimentas transparentes. Esta proibição particular é visada apenas para homens vestidos como personagens do sexo feminino, sendo muito comum nos eventos do Japão (*Anime Xis*, *AnimeJapan*, *Comiket* ou *Wonder Festival*). O detalhe é que a mesma regra não se aplica ao contrário, ou seja, não se aplica para mulheres fazendo *cosplays* de personagens masculinos⁹².

A dificuldade em fazer um *crossplay* também recai sobre as meninas que decidem se arriscar a performar um personagem masculino e/ou transformá-lo em uma versão feminina. Como afirmou *Luka*, o personagem escolhido para performar leva características que fogem totalmente das marcas corporais e comportamentais do gênero feminino. Por este motivo, muitas *cosplayers* mulheres são criticadas pelos homens por transformarem personagens

⁹² Disponível em: <<http://www.animexis.com.br/2016/10/26/japao-tokyo-comic-con-bane-os-crossplays-masculinos/>>. Acesso em: 13 jul. 2017.

masculinos em versões femininas. Ao abordar as questões do corpo e do gênero, Goellner (2010, p. 75) afirma:

Por gênero entende-se a condição social por meio da qual nos identificamos como masculinos e femininos [...] O gênero, portanto, não é algo que está dado, mas é construído social e culturalmente e envolve um conjunto de processos que vão marcando os corpos, a partir daquilo que se identifica ser masculino e/ou feminino. Se estamos cientes de que o *gênero* é a construção social do sexo, precisamos considerar que aquilo que no corpo indica ser masculino ou feminino, não existe *naturalmente*. Foi construído assim e por esse motivo não é, desde sempre, a mesma coisa. Há algum tempo, por exemplo, um homem que usasse cabelos compridos e brincos provavelmente teria sua masculinidade questionada, visto que essas *marcas* eram consideradas femininas.

Esse binarismo tão evidente nos discursos que envolvem o masculino e o feminino ocorre a partir das construções sociais e culturais que elegem comportamentos e atitudes que devem ser enquadrados a homens e mulheres. A divisão entre quem pode fazer uma versão masculina e feminina na atuação *cosplayer* é direcionada de acordo com o sexo biológico e fugir desta regra gera alguns aplausos e muitas críticas. Vale ressaltar que, durante a pesquisa, alguns/as jovens enfatizavam que o fato de estarem vestidos/as de personagens do sexo oposto não está ligado necessariamente a questões de orientação sexual, mas corporais, estéticas.

Olha, tentei, tentei fazer os personagens femininos, só que eu nunca consegui ficar muito legal num personagem feminino, eu não gostei, ficava meio estranho no meu corpo! E esses personagens geralmente que estou fazendo masculinos, que andei tirando umas fotos, acho que estou bem mais legal do que no feminino! Aí eu pensei: ‘Hummm! Vou levar mais a sério meus personagens masculinos!’. Aí comecei a levar a sério! Acho que meu corpo combina melhor com personagens masculinos, só que já reclamaram por causa do volume dos meus seios, aí eu resolvi colocar uma faixa! Aí eu comecei a fazer isso e os meninos pararam de criticar! Aí começaram outras críticas dizendo que tenho o corpo muito feminino, só que agora não estou mais ligando para essas críticas! Eu lembro que uma menina me perguntou: ‘Tu faz *cosplay* de menino porque tu gosta de menina, né? Tu é lésbica?’, aí eu respondi: ‘Eu não, por quê?’. Aí ela respondeu: ‘Porque você só faz personagem masculino!’. Bem, acho que é um gosto meu! Acho que não me sinto bem em personagem feminino! (*Ciel*, 18 anos).

As marcas corporais ainda permanecem tuteladas pelos padrões morais e estéticos impostos a homens e mulheres. Isso significa que tais condutas devem assegurar as maneiras que os sujeitos devem se comportar socialmente. No caso das *cosplayers*, transformar um personagem masculino em uma versão feminina mexe com as regras impostas ao feminino, que, segundo Perrot (2003), apontam uma fragilidade do corpo feminino, de corpo submisso, domesticado ou corpo silenciado.

De acordo com Goellner (2010), historicamente, a educação das meninas é mais direcionada ao espaço privado do que ao público, diferentemente dos meninos, que, desde cedo, são incentivados a ir para a rua (inclusive para trabalhar). Com isso, “[...] a disciplina do corpo

é operada pelo sistema de gênero que através da educação diferenciada determina lazer de meninos e lazer de meninas” (SALES, 2014, p. 57).

Na cultura pop, seja ela japonesa, americana, essa divisão de gênero encontra-se presente nos roteiros de *animes* e *mangás*, quadrinhos, *games*. No Japão, a partir da década de 1950, com o crescimento econômico, as histórias e os desenhos foram divididos por sexo e faixa etária. Para as jovens, entre 12 a 17 anos, os *mangás* e os *animes* são conhecidos como *shojo*. Caracterizam-se por histórias que abordam o romantismo e os amores impossíveis. São construídas por mulheres. Para os jovens, o estilo *shonen* carrega em seus roteiros histórias que envolvem samurais, esportes, aventuras. Encontram-se, sobretudo, as condutas japonesas como perseverança, competição, disciplina e autodisciplina.

Nos quadrinhos americanos, as personagens femininas possuem três perfis: aparecem como mocinhas indefesas à espera de seu herói; são as vilãs sem escrúpulos que tentam a masculinidade dos heróis com o seu traje minúsculo e sua falta de moral; a heroína com superpoder ou não, que geralmente é jovem e bela, desenhada em posições sensuais que enfatizam seus atributos físicos, diferente dos personagens do sexo masculino que, geralmente, são representados e percebidos por sua força, inteligência e poder (MELO; RIBEIRO, 2015).

Os autores dos quadrinhos produzem um material que localiza a mulher como aquela que se apresenta de forma frágil e, ao mesmo tempo, pecadora. Uma mulher fácil, que vem simbolizada em forma de heroína que porta uma beleza exuberante, tendo o seu corpo explorado e transformado em objeto.

Como nos quadrinhos, as personagens femininas construídas para os *games* tiveram, desde o início de sua criação, papéis poucos relevantes. Ocupavam o lugar de prêmio ou da donzela que vai ser resgatada em algum momento. Com a expansão da indústria dos *games*, as personagens mulheres passaram a exercer outros papéis.

Segundo Fortim e Monteiro (2013), a representação da figura feminina nos *games* ainda é marcada pela sexualização e exploração da imagem através das proporções exageradas e vestimentas consideradas minimamente inadequadas, avaliadas como aspectos negativos nessas retratações. Isso estaria associado ao fato de que a indústria e a produção dos *games* são de predominância masculina, resultando daí jogos voltados a agradar esse público. Mas, ao mesmo tempo, as personagens atuais também são representadas com outras habilidades físicas e mágicas, personalidade e história mais bem desenvolvidas, algumas se assemelhando às mulheres reais.

Olha, detesto quando estou assistindo um *anime* e vejo que tem uma personagem feminina que tem tudo para ser incrível, mas o autor consegue quebrar as pernas dela

para o protagonista ser muito melhor do que ela, entendeu? Tipo, tem um *anime* que é muito bom nesse quesito que tem uma personagem que é incrível, que é o *Fairy Tail*. O *Fairy Tail* tem a *Erza*, ela é fantástica. Uma monstra aquela mulher! (*Poppy*, 18 anos).

Os cenários pop japonês e americano, nessa perspectiva, criam várias fronteiras entre o masculino e o feminino. Percebe-se que os roteiros dos produtos desta indústria cultural são produzidos dentro dos padrões sociais e sexuais institucionalizados. Ao homem cabe a racionalidade, a objetividade e a produtividade econômica. Às mulheres, a fragilidade, a doçura, a vida doméstica.

Com isso, muitas jovens mulheres, ao vestirem um *cosplay*, sentem dificuldade de atuar nos eventos pela atuação machista embutida nos discursos e nas posturas do público, quando lançam críticas sobre o corpo e o figurino das jovens, seja quando vestem um *cosplay* mais sensual, seja nas roupas e atuações com personagens do sexo oposto. E isso ocorre pelo próprio imaginário simbólico e de controle que a mídia constrói sobre o corpo, impondo a maneira como ele deve se materializar e se fixar dentro do contexto social.

Quando fiz o *jutsu no sexy* do *anime naruto* com a *Sasuke*, uma menina chegou para mim e disse que eu era *cosputa*, porque eu estava com poucas roupas! Só que acho que ela se arrependeu, porque muita gente no grupo começou a me defender! Porque tem gente que me conhece, sabe como são os meus *cosplays*, eu gosto de inovar e tal! Não tinha nada aparecendo! Só estava aparecendo os braços, a barriga e as pernas. A gente estava vestida com um *short* de academia e com um sutiã, só que todo coberto com enchimento de pelúcia para dar o efeito de névoas de fumaça, porque no *anime* a técnica que o *Naruto* usa é se transformar em uma mulher bela que cobre apenas as partes íntimas com essa névoa para distrair os homens e golpear ou deixar inconsciente. (*Juliet*, 18 anos).

O público é assim, quando vê um defeito, se *ver* uma coisinha já reclama! Reclama se a *cosplayer* é gorda e faz um personagem que é magro! Reclamam se o personagem é branco e a pessoa é morena! Reclamam se a pessoa está sem lente, se a peruca não está ajeitada, se o *cosplay* tem pouca roupa, se a gente faz algo diferente, se transforma uma versão masculina em feminina, eles reclamam de tudo! Quando fiz *jutsu no sexy* com a *Juliet*, eu estava gorda e recebi algumas críticas porque estava com a barriga de fora, mas eu tive coragem e fui mesmo assim! (*Sasuke*, 18 anos).

As duas jovens, escolhem a versão *jutsu no sexy*⁹³ para contracenarem como os personagens *Naruto* e *Sasuke* no SANA. Para elas, atuar com esses respectivos *cosplays* é desafiar os limites estabelecidos ao corpo.

⁹³ Ver glossário, p. 200.

Figura 86 – Gravura da personagem *sexy no jutsu* (Anime *Naruto*).



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 87 – *Cosplays* da personagem *sexy no jutsu* (Anime *Naruto*).



Fonte: arquivo cedido pelas jovens.

Ser chamada de *cosputa* significa que elas foram rotuladas pelo modo como estavam vestidas e pela postura do personagem no *anime*, que exibe uma sensualidade e uma erotização que acabou sendo transferida a elas. Além disso, uma das jovens recebeu várias críticas por não corresponder aos modelos regulatórios estabelecidos pela mídia, que dita o corpo belo, perfeito e pelas características e posições sociais fixas destinadas ao feminino.

Para Louro (2003), os corpos são também marcados, fortemente, a partir da exterioridade do olhar e do dizer do outro. Os corpos são nomeados e discriminados conforme se ajustem (ou não) aos ditames e às normas de sua cultura. Portanto, os corpos são feitos, inventados, também, por tudo que – de fora – se diz ao sujeito, sobre o sujeito, para o sujeito.

Na visão de Goellner (2010), quando se fala dos corpos, dos gêneros e das sexualidades, os sujeitos são plurais e essa pluralidade deve ser valorizada e aceita nas suas singularidades. Para tanto, é necessário, de antemão, rejeitar os rótulos que aprisionam, engessam e fixam os sujeitos, enredando-os em representações que os nomeiam como feio ou bonito, apto ou inapto, saudável ou doente, normal ou desviante, masculino ou feminino, heterossexual ou homossexual.

Compreender estes rótulos e as dificuldades dos sujeitos em rompê-los é importante para identificar as relações de poder sobre o corpo e questões de gênero presentes na sociedade. Os papéis sociais atribuídos às mulheres são legitimados por padrões e regras morais, que regulam e engessam a maneira como devem se comportar, e subverter essa ordem é desviar-se de uma conduta, correndo o risco de ser duramente criticadas.

Por este motivo muitas jovens, ao usar os *cosplays* que carregam um decote, uma saia curta, uma roupa justa, enfrentam várias situações constrangedoras. Devido aos comportamentos destinados socialmente a homens e mulheres, os jovens se veem na condição de erotizar os corpos das jovens pelos trajes que carregam. “Por trás dessa lógica, está a noção de que os homens não conseguem conter os seus desejos sexuais e, portanto, cabe à mulher o dever de se comportar e preservar o seu corpo” (SOUZA, 2014, p. 98).

Ao dialogar com *Hera Venenosa*, ela me explica que é muito comum escutar das meninas que “o menino foi abraçar e abraçou mais do que devia e que acabou tendo mão boba”. Segundo ela, isso acontece muito com personagens sensuais e ela lamenta porque muitas jovens como ela acabam abrindo mão de fazer algo que gostam por ter medo de serem julgadas/criticadas. Inclusive, ela destaca que muitas meninas acabam julgando outras por fazerem esses personagens sensuais, quando elas estão, simplesmente, fazendo aquilo que gostam.

Hera Venenosa produz um discurso de defesa da atuação da mulher com *cosplays* sensuais e levanta críticas sobre a postura do público, inclusive de mulheres, ao se referir à culpabilização da mulher quanto às roupas e performances sensuais que as jovens levam para os eventos. Isso confirma que “[...] o direito das mulheres sobre seus corpos e sua sexualidade é ainda uma fronteira a ser ultrapassada, uma vez que existe na nossa sociedade a permanência de mecanismos de controle do comportamento e do corpo das mulheres” (SOUZA, 2014, p. 98).

Tais mecanismos de controle no corpo das mulheres *cosplayers* são legitimados a partir dos personagens que são criados dentro da própria da prática *cosplay*. O *cosputa* carrega performance e discursos que muitas jovens fazem questão de negar em suas práticas. Ser considerada uma *cosputa* é se enquadrar em uma performance que apenas exhibe a imagem do corpo nas fotos sem qualquer relação afetiva e de identificação com o personagem escolhido.

Nessa perspectiva, algumas jovens acabam deixando de atuar com os personagens “sensuais” que se identificam, para não vestirem as características do *cosputa/cospose* e não correrem o risco de entrarem nos rótulos de mulher “exibida”, “fácil” “fútil” ou que estão performando no evento, apenas para conseguir um “ficante” ou uma “transa”.

Olha, o mundo é machista! Tudo o que é produzido nesse meio pop para a mulher é minúsculo! Os personagens do *League of legends* praticamente andam de calcinha e sutiã, a arma das personagens é calcinha e sutiã! Aí os caras acham que toda mulher que vai fazer *cosplay* é obrigada a ter aquele tipo físico e é impossível isso! Uma vez, eu vi uma charge que era um cara que ele estava de *cosplay* e era gordinho. Se for colocar na frente de uma pessoa comum uma menina gordinha fazendo *cosplay* e um cara gordinho fazendo também, quem vai ser a pior? É a mulher, sempre! Porque a

crítica é sempre na mulher! Ou é *cosputa*, ou está gorda demais para o *cosplay*, ou está pequena ou está grande demais, ou é estreita demais ou é branca demais, amarela demais, eles sempre te colocam defeito! Simplesmente porque você é mulher! (*Poppy*, 18 anos).

Os padrões de feminilidade e masculinidade na cena *cosplayer* trazem características e posturas que são originados dos roteiros retirados dos *animes*, das histórias em quadrinhos, dos filmes e dos *games*. Dentro desta indústria cultural, as definições de feminino e masculino são bastante demarcadas. Um exemplo disso é que somente nos dias atuais mulheres passaram a ingressar nesse universo *game* e serem “autorizadas” pelo universo do masculino a jogarem e atuarem como os meninos na cultura pop, por não serem consideradas aptas.

Da mesma maneira, os jovens *cosplayers* são ridicularizados quando decidem fazer um *crossplay*. O fato de vestir um personagem do sexo feminino desperta no público uma opinião, gerada principalmente pela orientação sexual. Para os/as jovens pesquisados/as, existem muitos preconceitos com os meninos quando eles decidem fazer um personagem feminino. Geralmente, são apontados como “homossexuais” e as meninas como “lésbicas”.

Para *Vergil*, vestir um *crossplay* é uma maneira que muitos jovens encontram para “brincar”, “zoar” entre os amigos. Ele me relatou sobre dois amigos que performaram a *Gasai Yuno*⁹⁴, do *anime Mirai nikki*⁹⁵, e uma das personagens do *anime Sailor Moon*⁹⁶. Os dois jovens foram alvos de muitos preconceitos e de indicações que eles deveriam ter feito uma versão masculina dessas personagens. Ele ressalta ainda que os colegas foram bastante criticados, ao serem apontados como pessoas que “estragaram o personagem”.

Figura 88 – Gravura da personagem *Gasai Yuno* (*Anime Mirai nikki*).



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 89 – Gravura da personagem *Sailor Vênus*.



Fonte: Google imagens (2017).

⁹⁴ Ver glossário, p. 199.

⁹⁵ Ver glossário, p. 204.

⁹⁶ Ver glossário, p. 208.

Desta maneira, os corpos são direcionados a fazer um único percurso que tem relação com o cumprimento de normas heterossexuais, que operam nos ambientes privados e públicos, organizados de acordo com a sociedade, ou seja, o grande desafio é sair desse binarismo e “[...] admitir que as fronteiras sexuais e de gênero vêm sendo constantemente atravessadas e – o que é ainda mais complicado – admitir que o lugar social no qual alguns sujeitos vivem é exatamente a fronteira” (LOURO, 2008b, p. 21).

Mesmo que os/as *cosplayers* pesquisados/as afirmem que a troca de sexo, ao atuarem em cena, não tenha qualquer relação com a orientação sexual ou com a estética corporal, apontando somente os preconceitos levantados pelo público, alguns/mas deles/as, ao viverem essa experiência de fazer um *crossplay*, não conseguem ultrapassar essa dinâmica do binarismo e dos efeitos que a roupa pode provocar no corpo e na imagem.

Os meninos têm preconceito com as meninas que transformam personagens masculinos em mulher! Quando fui vestir o *cosplay* do Juuzou⁹⁷, eu não vou mentir, fiquei assim porque ele tirou as minhas curvas, aí isso me incomodou! A minha mãe não gostou dele, disse que a roupa era feia, porque ele é meio *android* sabe, parece uma menina sapatão, todo mundo achava que ele era uma menina. (*Sasuke*, 18 anos).

Figura 90 – Gravura do personagem Juuzoo (*Anime Tokyo ghoul*).



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 91 – *Cosplay* do personagem Juuzoo (*Anime Tokyo ghoul*).



Fonte: arquivo pessoal da autora.

⁹⁷ Ver glossário, p. 200.

Para Le Breton (2010), o corpo é moldado pelo contexto social e cultural em que o ator se insere. É o vetor semântico, pelo qual a evidência da relação com o mundo é construída: atividades perceptivas, mas também expressão dos sentimentos, cerimoniais dos ritos de interação, conjunto de gestos e mímicas, produção da aparência, jogos sutis da sedução, técnicas do corpo, exercícios físicos, relação com a dor, com o sofrimento etc. Antes de qualquer coisa, a existência é corporal.

O corpo, como um lugar de possibilidades inesgotáveis, configura-se como um espaço institucionalizado e adestrado a partir das construções históricas, sociais e culturais. Com isso, ele passa a ser olhado como um espaço de produções discursivas e lineares ancoradas em uma perspectiva essencialista situada nos determinismos biológicos.

A visão essencialista não consegue explicar todas as possibilidades que podem ser experienciadas no corpo promovidas através das relações sociais. Por este motivo, é necessário compreender e refletir essa dinâmica do corpo e de sua atuação nos espaços de socialização sob essa ótica que fixa e restringe suas formas de ser e de se comportar.

Na visão de Le Breton (2010), a percepção dos inúmeros estímulos que o corpo consegue recolher a cada instante é função do pertencimento social do ator e de seu modo particular de inserção cultural, ou seja, o corpo demarca a maneira como os sujeitos estabelecem suas relações com a sociedade.

Entender essas marcas de gênero que demarcam o corpo (GOELLNER, 2010) dos *cosplayers* é importante para refletir de que maneira as representações do masculino e do feminino são vividas cotidianamente por esses/as jovens e como essas reproduções são combinadas com as relações que estabelecem socialmente e o que é apreendido a partir delas.

Ao fazerem um *cosplay*, esses/as jovens escolhem um personagem pelos encantamentos, as identificações e os desejos que podem produzir e afetá-los/as em suas sagas juvenis. Por este motivo, eles/as desejam e até fazem suas negociações para se transformarem em “outros” que não estejam em acordo com a sua identidade de gênero. Mas, diante das capturas sociais e da maneira como os corpos são educados, eles/as acabam reproduzindo um discurso preconceituoso e linear sobre esta atuação com o sexo oposto, a partir das relações de poder impostas ao homem e a mulher e que envolvem o biológico e o cultural.

Fazer *crossplay* significa, para esses/as jovens, viver as histórias e as performances que o personagem poderá produzir em suas sagas juvenis. Em alguns momentos, eles/as poderão estar experimentando momentos de diversão e de ruptura. Estarão subvertendo uma lógica segmentada a partir das imagens e dos discursos sobre os gêneros masculino e feminino.

Vestir um *crossplay* é se lançar no encantamento que o personagem escolhido provocou e o desafio que ele proporcionou ao convidar a inverter esses papéis.

Refletir sobre as questões de gênero nas sagas juvenis desses/as jovens que fazem *cosplay* é adentrar em um campo fluido e, ao mesmo tempo, preso a estereótipos que estão dentro dos padrões hegemônicos sobre o corpo e as questões de gênero impostos pela sociedade.

Mesmo que haja a multiplicidade de se experienciar os gêneros e as sexualidades no contexto contemporâneo, nos cenários, nos bastidores, nos palcos da cena *cosplayer* ainda há um discurso machista e excludente, por parte daqueles que estão imersos nesta cultura, e estes discursos e posturas são, em alguns momentos, reconhecidos e refletidos por alguns/mas jovens ou apenas reproduzidos por outros/as.

O que é mais importante para se pensar nessa saga *cosplayer* são as reflexões embutidas nos corpos desses/as jovens a cada *cosplay* que eles/as escolhem para performar. Como Louro (2003) destaca, os significados dos corpos deslizam e escapam, eles são múltiplos e mutantes. Até mesmo o gênero e a sexualidade – aparentemente deduzidos de uma “base” natural – são atributos que se inscrevem e se expressam nos corpos através das artimanhas e dos artifícios da cultura. Deve-se reconhecer, ainda, que a maioria das sociedades possui algum tipo de distinção masculino/feminino e que essa distinção geralmente é relacionada ao corpo.

Neste sentido, o deslizamento dos corpos desses/as jovens pelos personagens que são definidos como masculino e feminino se distinguem no corpo, mas traz para os seus campos subjetivos a possibilidade de viver experiências fluidas e que consigam corresponder às expectativas de se tornarem “outros” e se encontrar com “eles” mesmos.

4 FAZER COSPLAY E FAZER-SE COSPLAYER EM SUAS SAGAS JUVENIS

Os fazeres customizados, nesse capítulo, vão ser narrados pelo “fazer *cosplay*”. Este fazer parte, inicialmente, da escolha dos/as jovens em vestir um *cosplay* para viver os encantamentos que os personagens produzem em suas sagas juvenis. Como análise desses trânsitos entre a ficção e a realidade e os sentidos que são emitidos neste “vestir”, trago o conceito de experiência em Larrosa (2016). Vestir um *cosplay* pode significar uma experiência que vibra, toca, transforma ou um acontecimento que passa, mas nada acontece.

Esses fazeres continuarão a ser narrados nesse capítulo através das expressividades dos/as jovens na cena *cosplayer*. A cada *cosplay* elaborado e performado, expressam suas capturas produzidas pela máquina capitalística (DELEUZE; GUATARRI, 1997). Nessas expressividades, em cada *cosplay* performado, esses/as jovens não são e nem estão totalmente capturados por essa lógica consumista e são nessas expressões culturais produzidas pelos fazeres que eles/as produzem as suas sucatas (CERTEAU, 2013).

No momento seguinte, narro as trajetórias e os fazeres customizados por estes/as jovens nessa saga *cosplayer*. Viver essa saga *cosplayer* é exercitar um poder performativo (PAIS, 2006) que comunica as suas identificações e pertencimentos. Ao manifestarem esse poder performativo, dando corpo e alma aos personagens, estes/as jovens mostram que atuar com um *cosplay* está para além de vestir uma roupa. Através desse ato performático, conseguem sair do campo da invisibilidade e mostrarem a capacidade de construir seus modos de ser jovem.

Termino a narrativa dos fazeres apresentados nesse capítulo com os/as jovens como personagens dessa saga *cosplayer*. Customizar um *cosplay* para performar é uma das maneiras destes/as jovens tecerem experiências que vibram e tocam a condição juvenil. Ao darem movimento a esses seres de papel, usando os seus corpos, estes/as jovens se divertem, ao simularem essa realidade, ao mesmo tempo em que conseguem alcançar metas e visibilidade em suas ações como *cosplayer*.

4.1 Porque eles/as vestem *cosplay*?

“Não tem coisa melhor do que você ser uma personagem que você sempre amou, que você sempre foi apaixonada por um dia, não tem coisa melhor do que você fazer isso, é muito bom! Tipo, você tem uma personagem que você sempre gostou na infância e você se vestir dela um dia, é muito lindo! É muito legal! Uma experiência única! Quando você faz uma vez *cosplay* você nunca mais quer deixar de fazer!”. (*Juliet*, 18 anos).

Eu creio, como Larrosa (2016), que as palavras produzem sentido, criam realidades e, às vezes, funcionam como potentes mecanismos de subjetivação. Seguindo esse caminho, consegui, durante esta saga, ir descobrindo, através das palavras e dos movimentos produzidos pelos/as jovens, o que significava vestir um *cosplay*.

Vestir um *cosplay* e performá-lo em um evento significa, para estes/as jovens, brincar com os seus personagens favoritos, viver os encantamentos das histórias destes personagens e serem tocados por eles em suas vivências juvenis. É uma brincadeira que atravessa o tempo e o espaço e produz, nesta atuação, uma realidade que eles/as conseguem vivenciar, mesmo que já tenham saído da sua “infância”.

É uma experiência que, em alguns momentos, pode vibrar ou fazer pensar, que pode pertencer aos próprios fundamentos da vida quando a vida treme, ou se quebra (LARROSA, 2016), que pode emitir um sentido e uma realidade para quem vive a experiência.

Dos primeiros momentos da pesquisa até a sua finalização, as falas dos/as jovens pesquisados/as se anunciavam nestas expressões: “Visto *cosplay* para me divertir”; “O *cosplay* é uma paixão porque me deixa mais bonita”; “Faço *cosplay* porque me deixa mais feliz”; “Visto *cosplay* para ser reconhecida”; “Visto *cosplay* para fazer amigos”; “Faço *cosplay* porque dar sentido a minha vida”; “Visto *cosplay* para alcançar metas”.

Todas essas falas sinalizavam as experiências que estes/as jovens sentiam e viviam a partir deste fazer. Um fazer que se inicia desde a escolha e a interação com o personagem, com a sua história, com as suas características, físicas e subjetivas, até um fazer que parte da elaboração da roupa, dos acessórios e do desempenho de papéis performáticos deste personagem.

Refletir sobre os fazeres que envolvem esta prática e os significados atribuídos a ela é considerar os muitos movimentos que ocorrem a cada *cosplay* que eles/as vestem e performam, mesmo que essas experiências nem sempre toquem ou vibrem, pois, como aponta Larrosa (2016, p. 18), “A experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca.

Não o que se passa, não o que acontece, ou que toca. A cada dia se passam muitas coisas, porém, ao mesmo tempo, quase nada nos acontece”.

É neste sentido que fui convidada muitas vezes, nesta saga, a refletir os motivos que levam esses/as jovens a vestirem um *cosplay*. Os/as *cosplayers* teriam algum interesse em vivenciar uma performance que estaria fora dos regulamentos da vida cotidiana? Vestiam um *cosplay* para se divertir? E como eles/as se divertiam? Que customizações conseguiriam fazer em suas vidas a partir desta prática? O que acontece para além desta diversão, que eles/as reconhecem como *hobby*?

Sasuke, ao expor os motivos que a levam a vestir um *cosplay*, destaca que se sente outra pessoa e poderosa! Ao viver este *hobby* e se divertir com ele, esta jovem adquire um poder que está implícito na roupa, na forma como as pessoas a olham e a admiram, nos elogios que recebe, por se sentir mais bonita e por isto proporcionar uma felicidade que ela não consegue vivenciar em suas atuações cotidianas.

As customizações que esses/as jovens fazem em suas vidas, a partir desta prática, ultrapassam a diversão e o *hobby*, como eles/as costumam afirmar, ao explicarem suas motivações para vestir um *cosplay*. Eles/as são motivados a vestir um *cosplay* pelas identificações com o personagem e pelo encantamento com as suas posturas, com o seu jeito de atuar, pela roupa e o efeito que ela poderá ter em seus corpos, para conquistarem um espaço para expressarem o que desejam e acreditam.

Segundo Nunes (2015), *cosplayers* são mobilizados a usarem um *cosplay* pelo desejo de ser famoso por meio de um personagem que é muito conhecido pelo público e, com isso, ser requisitado para as fotos ou usar um cabelo de cor diferente, no intuito de satisfazer uma vontade que os pais não permitem no cotidiano.

Nesta lógica, ser famoso por um dia ou experimentar o cabelo de outra cor pode significar uma experiência fugaz e instantânea na vida desses/as jovens, sem promover qualquer modificação. Uma experiência que atravessa, excita, agita, choca, mas nada lhe acontece (LARROSA, 2016). Quer dizer, alguém que veste um *cosplay* e vive essa experiência, nem sempre se sente atravessado, tocado ou modificado nesse processo.

Isso pode ser identificado no *cospose*, uma das categorias *êmicas* apresentada por esses/as jovens. O *cospose* é um dos personagens criados e identificados pelos *cosplayers* como aquele que não carrega a sua alma e os seus afetos naquilo que faz. Não veste o *cosplay* por amar o personagem ou conhecer a sua história. O interesse dele é apenas se exhibir para as fotos e ganhar fama.

Cosplay não é só você se vestir, entendeu?! Se você quisesse se vestir, só se vestir para tirar uma foto e pronto! Acho que a graça mesmo é você ver as pessoas e elas: ‘Nossa! Tem todos os trejeitos dos personagens, isso é magnífico!’. Pessoas que conseguem chegar nesse ponto do perfeito balanceamento da roupa perfeita e encenação perfeita! Tem pessoas que conseguem fazer isso de uma forma magnífica! Olha, no evento o pessoal te testa, tipo, se tu der uma informação errada do personagem, a negrada cai de pau em cima de ti, fica te zoando e dizendo: ‘Olha essa pessoa é *cospose!*’. (Poppy, 18 anos).

O *cospose* veste um personagem, imita e sai procurando ser fotografado durante os eventos. Não sabe informações sobre os personagens que vestem. Na opinião dos/as jovens, o *cospose* denigre a imagem de *cosplayers*, que vivenciam esta atuação com todos os seus “afetos”. Os/as jovens reconhecem, neste contexto cênico, sujeitos que imitam, que interagem com os fotógrafos e com o público, mas acrescentam a relevância em manterem, nestes rituais performáticos, relações com os pedaços de suas vivências e afetos.

Segundo Larrosa (2016), o sujeito da experiência é um ponto de chegada, um lugar a que chegam as coisas, como um lugar que recebe o que chega e que, ao receber, lhe dá lugar. É, sobretudo, um espaço onde têm lugar os acontecimentos. É a possibilidade de que algo aconteça ou toque. Requer parar para pensar, dar lugar a um olhar e uma escuta devagar.

Vestir um *cosplay* é uma experiência que se passa na vida desses/as jovens, ao se perceberem afetados a cada *cosplay* que decidem vestir. Passam a dar lugar e significado a essa prática em suas vidas, ao compreenderem a importância de alguns movimentos que realizam a cada *cosplay* performado: identificar-se com o personagem, com a sua história e com os seus atos performáticos; vivenciarem desafios nos bastidores e nos palcos; planejarem metas e se esforçarem para cumpri-las.

É uma experiência fantástica quando você está vestido com um *cosplay!* É o mais próximo que você chega tipo de... de... é uma meta, uma meta a cada SANA! Uma coisa muito grande acontecer isso! Você está ali, entra no desfile e a pessoa começa a gritar: ‘Ehhhhh!!!!’. É uma emoção muito grande! Eu acho que só quem faz, sabe! (Poppy, 18 anos).

Quando começo a pensar em fazer *cosplay*, primeiro vou pesquisar a história do personagem, pesquiso de que série ele é. Eu assisto à série para ver se realmente vou gostar do personagem, muito, muito, muito para poder fazer! Sim, porque senão a gente não consegue terminar o *cosplay!* Porque é muito difícil, tipo... ficar madrugadas e madrugadas fazendo as coisas para um negócio que você nem gosta! Não tem sentido, né?! Tem que gostar muito do personagem e querer muito fazer ele para poder conseguir terminar! Porque é muito complicado! O *cosplay* mais simples é complicado de fazer! Tem que gostar muito do personagem! (Rukia, 18 anos).

Falar de metas, esforços, tensões na prática *cosplayer* é descortinar os bastidores desta cena. São episódios que acontecem nesses bastidores que aproximam o sentido destas experiências na vida desses/as jovens. Brincar de se fantasiar é dar lugar a essas emoções,

tensões, metas, conquistas, que proporcionam, em suas atuações, o prazer de estar em cena com cada *cosplay*.

Vestidos de *cosplay*, esses/as jovens vivenciam seus momentos de criação e de resignificação de sua condição juvenil. Eles/as constroem, nesta atuação, os seus palcos e neles criam cenários onde possam expressar as suas opiniões e as suas preferências. Seus corpos traçam linhas de encontro com todos os acontecimentos que esta prática poderá proporcionar em suas atuações juvenis.

Conforme Nunes (2015), os *cosplayers*, nos eventos, experimentam os espaços, reencenam a narrativa de onde saem seus *cosplays*, se reúnem com amigos, tecem novos vínculos, compartilham preferências, tiram fotografias, mas também disputam concursos, muitas vezes, o ápice das atrações.

Fazer *cosplay* para estar no SANA e participar dos concursos é um dos motivos que movem esses/as jovens a se montarem para performar. Preparar a roupa, os acessórios, o cenário e ensaiar a atuação para conquistar um prêmio são experiências que tocam e vibram, ao se misturarem aos momentos que eles/as estão na companhia dos amigos, tiram fotos, paqueram, recebem elogios, dançam, fazem amizades novas.

Competir e tornar este momento regado de beleza, divertimento, paixão, é viver essa mistura de sensações que essas experiências oferecem e conseguem até ultrapassar o incômodo das roupas, dos sapatos, do peso da armadura, provocado em muitos *cosplayers*.

Hera Venenosa, ao falar de suas sensações corporais ao vestir um *cosplay*, explica que, ao fazer um dos seus personagens para competir, usou um salto que não deixasse os seus pés à mostra. No dia seguinte, ela sentiu um desconforto muito grande e, a partir desta experiência, decidiu escolher *cosplays* que permitissem a ela se divertir com os amigos, interagir com o público por mais tempo, se sentir bonita, confortável e permanecer concorrendo nos concursos.

Vestir um *cosplay* e entrar em cena significa um montar e desmontar de corpos, que acontecem nos trânsitos entre a ficção e a realidade. São experiências de fluxos que ora se passam, ora vibram, com muita intensidade. São atos cênicos, que transportam os personagens para os corpos desses/as jovens e realizam desejos e até modificações nos modos de vida.

Eu faço *cosplay* por amar a personagem! Por ser a coisa mais divertida e por ser uma das coisas que mais amo na minha vida! Por ser uma coisa que mudou a minha vida, por ser uma coisa que pegou a minha adolescência, a minha juventude de modo que ‘boom’, mudou a minha vida por inteiro! (*Juliet*, 18 anos).

A experiência de usar um *cosplay* e viver a fantasia, a ficção, a inversão de papéis, o libertar-se com o uso de máscaras (BAKTIN, 1987) e de fantasias (DAMATTA, 1997) é viver a própria vida. É a soma de um papel imaginário, expresso na fantasia, com papéis reais que a pessoa desempenha no mundo cotidiano (DAMATTA, 1997).

São movimentos de carnavalização realizados dentro da cena *cosplayer* que levam jovens a experimentarem a liberdade, a inversão de papéis, ao usarem suas fantasias de personagens de *animes*, quadrinhos, *games* ou filmes, e contracenarem com o real, o imaginário e o proibido vivido nas cenas cotidianas e não apenas nas festas carnaval.

Vestir um *cosplay* é uma das estratégias que eles/as utilizam para inverterem os papéis sociais e modificarem os seus modos de vida. Ao transferirem as suas idealizações e ilusões para uma roupa, eles/as conseguem se sentir libertos para mostrar a maneira como querem conduzir, desempenhar e viver a sua condição juvenil.

Quando você está de *cosplay*, pode não parecer, mas você tem uma liberdade muito maior do quando você está sem *cosplay*. É muito louco pensar isso, porque você está embaixo de uma peruca, de uma roupa, de uma armadura, mas você tem liberdade de escolher como você é! E você ainda se diverte com isso! (*Poppy*, 18 anos).

A sensação de liberdade ao vestir um *cosplay* lembra as festas carnavalescas da Idade Média, que eram totalmente opostas à cultura oficial, devido ao tom feudal, sério e religioso da época. Nessas festas, havia um clima de liberdade lúdica e promovia-se nos foliões um efeito de liberdade que não era permitido e nem vivenciado no cotidiano.

Para os/as jovens *cosplayers*, viver essa sensação de liberdade, ao estar montando e desmontando os seus corpos nos *cosplays* e, nesta imitação, escolher quem gostaria de ser e se divertir com esta prática, faz parte do rompimento de uma cultura contemporânea que prescreve os corpos de acordo com os produtos que são fabricados pela indústria cultural e propagados pela mídia.

Neste sentido, inverter uma lógica já prescrita e estar mergulhado nela é viver uma constante experiência de ser capturado e, simultaneamente, tentar romper com essa cultura prescritiva, pois, para os/as *cosplayers*, estar vestido de um personagem significa viver a brincadeira, a liberdade, que passa a se inverter quando eles/as se voltam apenas para a busca de fama e reconhecimento.

Cosplay é diversão, mas tem gente que usa como produto, para ganhar fama, reconhecimento! Na minha opinião, muitos *cosplayers* fazem por diversão, fazem por se sentir bem, para viver a brincadeira. O próprio nome já diz, *cosplay*: costume mais *play*, *play* é brincar, brincar de se vestir, brincar com os personagens. (*Juliet*, 18 anos).

Ao fazer *cosplay*, esses/as jovens transitam em vários universos criados para os personagens. Eles/as se tornam vilões e mocinhos em suas performances cênicas. Fazem suas travessias entre a ficção e a realidade e, nesses cruzamentos, se encontram, se misturam ou até se confundem nessa brincadeira com os personagens e as suas histórias. Na visão de Damatta (1997), os costumes carnavalescos ajudam a criar um mundo de mediação e de encontro. Nele, há lugar para todos os seres, tipos, personagens, categorias, valores e grupos. Forma-se, então, o que pode ser chamado de campo social aberto, situado fora da hierarquia.

Como nas fantasias carnavalescas, que revelam muito mais do que ocultam, que representam um desejo escondido e os papéis que os sujeitos gostariam de desempenhar (DAMATTA, 1997), os/as *cosplayers* também veem nesta carnavalização (BAKTIN, 1987) a possibilidade de viver experiências que transmutam os seus corpos juvenis e revelam as suas subversões, expressões, aprendizados, ao brincar de serem os personagens.

Brincar de ser personagem por um dia, como os/as *cosplayers* falam, ultrapassa o movimento que eles/as fazem, ao se preparar para performar nos eventos. Os bastidores e a montagem dos cenários de cada *cosplay* performado mostram as experiências que acontecem, que tocam e vibram (LARROSA, 2016) nesses/as jovens, ao customizarem e se vestirem com os seus *cosplays*. São experiências em que eles/as se divertem, aprendem, se expressam e se fazem produtores de suas sagas juvenis.

Figura 92 – Sasuke nos bastidores preparando-se para atuar.

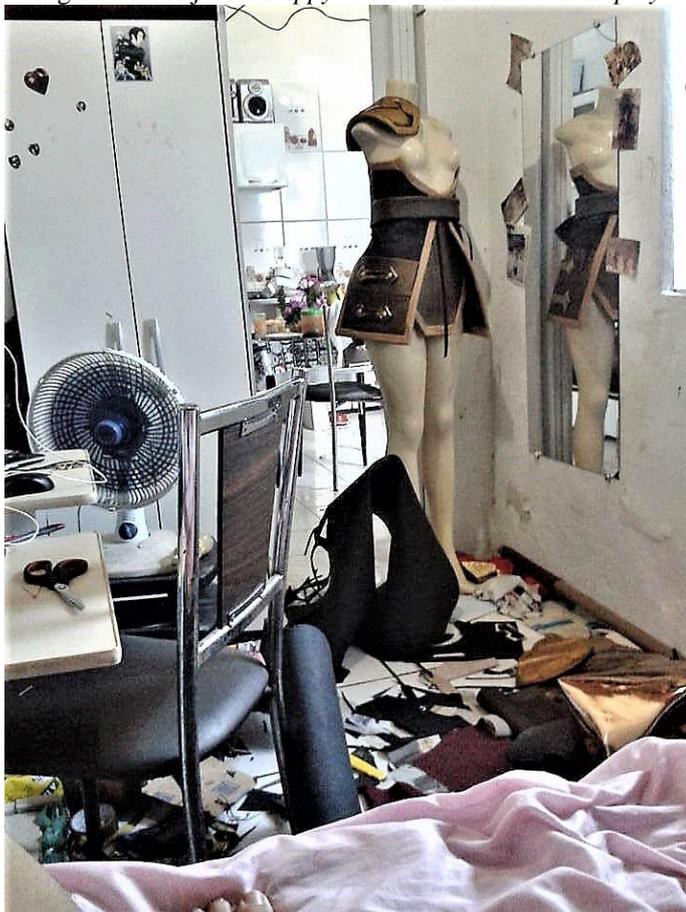


Fonte: arquivo pessoal da autora.

Vestir um *cosplay* é vivenciar muitas experiências, que se transformam em aprendizados, que vai desde o entendimento da história do personagem, a escolha do tecido, a

elaboração dos acessórios, à pose do personagem ou saber lidar com o público. Além de aprender a fazer um planejamento orçamentário e a ter agilidade em confeccionar algo que parecia inicialmente impossível.

Figura 93 – A jovem *Poppy* confeccionando o seu *cosplay*.



Fonte: arquivo cedido pela jovem.

Assim como estes/as jovens customizam um *cosplay*, em seus fazeres, eles/as buscam compreender os caminhos para concluir sua roupa e atuar como um *cosplayer*. Eles/as texturizam suas vidas quando vivenciam o que denominam como *hobby*. Ao montarem as peças do seu *cosplay*, eles/as montam e desmontam as versões mais perversas do ordenamento social. Cada peça de seu *cosplay* representa as ações que eles/as desejam experimentar em suas atuações como jovem.

Finalizar a confecção de um *cosplay* e vesti-lo levando elementos visuais e de grande impacto ao público que estará no evento é uma das maneiras destes/as jovens sentirem/perceberem que são capazes de despertarem, a partir deste fazer, potências realizadoras para vivenciarem de maneira criativa os desafios da vida adulta.

É neste sentido que dou continuidade a esta saga. Trago, para este próximo tópico, as expressões culturais juvenis na cena *cosplayer*, a partir deste fazer que parte da escolha de um *cosplay* para ser colocado sobre o corpo e performado às customizações que acontecem no processo de confecção do *cosplay* e na sua realidade cotidiana.

4.2 Expressões culturais juvenis na atuação *cosplayer*

“Fazer *cosplay* é uma maneira de se expressar, colocar a criatividade da gente”. (*Hatsune Miku*, 24 anos).

A partir desta fala de *Hatsune Miku*, decidi buscar as expressividades desses jovens/as ao estarem em cena com o seu *cosplay*. Para realizar esse trajeto, delimito alguns fios condutores inspirados principalmente em Certeau (1995), ao conceituar as expressões culturais como atividades que envolvem três pontos: Fazer algo com uma coisa; Fazer algo com alguém; Mudar a realidade cotidiana e modificar o estilo de vida.

Ao começar a falar das expressões culturais juvenis na cena *cosplayer*, é importante apresentar a maneira como essa prática *cosplayer* foi exposta pelos/as jovens durante a pesquisa. Para eles/as, o *cosplay* simboliza fazeres que passam pela expressão, visibilidade, reconhecimento, *hobby*, lazer, criatividade, aprendizagem, potencialidade, profissão, trabalho, consumo.

Olha, fazendo *cosplay* aprendi coisas que não sabia! Conheci muita gente legal! Relacionamentos! Tudo é voltado ao *cosplay*! Muita coisa gira em mim por conta do *cosplay*, tipo, chego na escola e as pessoas dizem: ‘Ah! Vai ter festa à fantasia’, vai ter isso, vai ter aquilo, alguma coisa sobre o Japão, o pessoal olha logo para mim e eu já entendo, tá! Então, acho que isso já me identifica, tipo, hoje estou no meio de um grupo que já me identifica por eu gostar de *cosplay*, por eu fazer *cosplay*. (*Juliet*, 18 anos).

Nesses fazeres, os/as *cosplayers* encontram oportunidades de expressarem as suas competências, ampliarem os seus relacionamentos. Embarcam no encantamento que os personagens oferecem e constroem seus modos de ser jovem diante de um tempo de turbulenta crise política e econômica no país, que oferece poucas oportunidades para jovens viverem a sua condição juvenil, principalmente os mais pobres.

Como diria Sales (2001), viver essa condição juvenil é conseguir chegar com vida do outro lado da corda bamba, é vencer os riscos dos saltos mortais que precisa dar para sobreviver. É, também, representar papéis, tendo que se fantasiar e fazer cambalhotas para ser aceito com sorrisos. É, ainda, ser engolido pelos animais que não conseguiu domar.

São em suas performances como *cosplayer* que estes/as jovens produzem movimentos possíveis para ressignificar as suas ações cotidianas e proporcionar mudanças em seu estilo de vida dentro dos espaços sociais que frequentam. No entanto, essas ressignificações nem sempre acontecem e não promovem transformações, pela prática *cosplayer* se configurar em mais um produto aliciado pela indústria de entretenimento, sendo os/as jovens os seus grandes consumidores.

Para entrar neste mundo *cosplay*, primeiro de tudo você precisa de dinheiro, depois comprar os materiais, conhecer o personagem e ser apaixonado por ele! Se eu não gostar do personagem, não consigo ir até o fim, pois sempre dá muito trabalho! Então, para conseguir dinheiro para os *cosplays*, eu vendo peruca, lente ou, às vezes, minha mãe me dá. Eu faço a encomenda das perucas e das lentes e consigo juntar dinheiro para pagar com o dinheiro que minha mãe me dá para o táxi e para a merenda quando vou para o curso. Aí, com esse dinheiro, comecei a juntar e passei a comprar e revender peruca e lente. Por exemplo, comprei uma peruca de 30 reais e vendi por 60 reais, se tivesse colocado mais dinheiro, teria ganhado mais, se colocasse 100 reais, o pessoal comprava, principalmente em época de SANA, é melhor vender essa época porque o pessoal compra na última hora, você deixa lá estocado, aí o povo compra mesmo! Porque peruca depende muito dos Correios, porque uma encomenda é para chegar em 15 dias úteis e fica por meses sem chegar! (*Luka*, 18 anos).

Ao adentrar na comercialização de perucas e de lentes, *Luka* expressa aos seus familiares e amigos a capacidade que ela adquiriu em vender esses produtos para comprar os seus *cosplays*. O que ela não percebe são as engrenagens que mobilizam as suas posturas para alimentar esse mercado. Um exemplo disso é quando *cosplayers* repassam esses produtos uns para os outros por um preço muito elevado e esses trâmites geralmente acontecem entre jovens pobres, que estão fora do mercado de trabalho e têm somente nos seus biscates (PAIS, 2005) a possibilidade de adquirir esses produtos.

Embarcar nessa lógica do capital é buscar um reconhecimento, uma beleza, um *status*. Em suas performances, os/as *cosplayers* tentam se enquadrar em um padrão de beleza prescrito e imposto por uma mídia que incentiva e desperta desejos de consumir produtos para alcançar esses objetivos.

Eu fico muito bonita de peruca e maquiagem, bater foto normal, para mim, é feio! Eu recebo muitos comentários chatos no *Facebook*, ‘Ah, mulher porque tu não anda de *cosplay* 24 horas?’. Assim, se eu andar na rua de *cosplay*, tenho certeza que as pessoas não me reconhecem! Eu fico totalmente diferente! É a minha beleza de dentro sendo mostrada! É como se fosse uma beleza que estava escondida, sabe?! Quando comecei a fazer *cosplay*, não pensei no começo em fazer para ser conhecida! Na verdade, tinha o pensamento de me divertir, mas, obviamente, a fama vem junto e é uma coisa muito boa, quem não quer ser admirada, elogiada, chegar gente que você nem conhece e bater foto contigo? As pessoas me tratam como se eu fosse o personagem, eu entrei dentro do *anime*! (*Sasuke*, 18 anos).

O corpo desta jovem anuncia vontades incentivadas principalmente por essa estrutura mercadológica que emoldura o jovem e as suas expressividades. Com isso, jovens

precisam criar dentro dessa estrutura, seus espaços de visibilidade⁹⁸ para evidenciar as suas expressões. Para isso, escolhem personagens e histórias que enalteçam suas qualidades, suas capacidades e uma beleza que só é possível ser enxergada por estes/as jovens ao estarem travestidos de algum personagem.

Entrar e sair dos *animes* para viver os personagens e as suas histórias emite sensações que estão distantes de sua realidade juvenil, como ter autoestima, um grupo de amigos e ser aceita. São nesses atos performáticos que estes/as jovens encontram uma maneira de criar esses espaços de expressão e de ver modificações em seus estilos de vida, mesmo que seja por algumas horas durante os eventos.

Olha, uma coisa que acho muito interessante, sabe?! Às vezes, as pessoas olham: ‘Ah, mais por que ela faz *cosplay*? Ela se veste de uma roupa de um personagem, ela se sente bem, pronto, é isso! Aí ela sai no evento e como ela se diverte assim?!’. Mas acho, assim, é muito gratificante quando você está no evento e as pessoas te reconhecem: ‘Deixa eu tirar uma foto com você! Eu adoro esse personagem!’. Elas têm um carinho por você que acho tão gratificante! Elas te elogiam, elogiam seu trabalho e acho que isso vale muito a pena! No meu caso, acho que vale mais a pena, principalmente quando é criança, porque a criança, às vezes, ela passa a acreditar que você realmente é o personagem! Então, acho assim, é uma parte muito fofa de fazer *cosplay*, realmente, encontrar a criança, elas veem ali o herói que elas tanto gostam personificados! (*Hera Venenosa*, 18 anos).

Como jovens/as, esses *cosplayers* são afetados constantemente pelo desejo de serem reconhecidos por aquilo que fazem, pois o jovem costuma trafegar corriqueiramente pelo campo da invisibilidade e, por este motivo, escolhem “ser alguma coisa” para se tornar visível. As culturas juvenis, como expressões simbólicas da condição juvenil, se manifestam na diversidade em que esta se constitui, ganhando visibilidade através dos mais diferentes estilos, que têm no corpo e seu visual algumas de suas marcas distintivas (DAYRELL, 2009).

Ao se tornarem heróis personificados para crianças nos eventos, estes/as jovens conseguem transformar as suas performances em expressões culturais juvenis visíveis e importantes. Ter essa atuação reconhecida é romper com uma invisibilidade presente nas ações em que os/as jovens estão envolvidos, pois, como afirma Abramo (1997), jovens nem sempre são vistos, ouvidos e entendidos como sujeitos que apresentam suas próprias questões.

Vivemos em uma sociedade em que vivem te dizendo que tu não pode ter o cabelo de uma cor diferente, você não pode ter um olho maior do que o outro, você não pode ter um *piercing*, uma tatuagem, você tem que ser exatamente como todo mundo é! E, a partir do momento que você tem uma coisa para fazer que é diferente, você pode se sentir bem, tipo, ‘Ah! Eu posso ser o que eu quero ser!’. A gente é jovem, mas tem gente que faz *cosplay* e nem é jovem, nós somos seres humanos! A gente precisa se

⁹⁸ Ao tratar da visibilidade nesta tese, sigo com as reflexões de Abramo (1997). Mesmo que tome a perspectiva política e de classe como pontos de partida desta visibilidade, creio que, em qualquer estudo que envolva jovens, é preciso refletir sobre a invisibilidade que circula em suas ações.

sentir bem em alguma hora da vida! A gente precisa sentir que as outras pessoas olham para gente de um jeito como se a gente fosse especial, porque todo mundo quer se sentir especial! Você faz *cosplay*, aí você se sente especial, você se sente diferente, você se sente feliz, você se sente livre, você se sente maravilhoso, você se sente a última Coca-Cola do deserto, você recebe uma atenção diferente, uma atenção que, às vezes, você não recebe em casa, uma atenção que, às vezes, você não recebe na escola, um carinho que, às vezes, você não tem em lugar nenhum! Tipo, você descobre que amigos gostam de você do jeito que você é, não vão ficar te chamando de estranho, de diferente, ficar dizendo que você é um desperdício de dinheiro, essas coisas! Resumindo, tudo! É bom tudo que você faz na sua vida e que você pode escolher o que você quer! O *cosplay* é algo que faz bem, você se sente livre! Eu queria muito ser um *Power Rangers*, se eu pudesse escolher eu queria ser um, o preto, porque o *Power Rangers* preto é muito foda! Eu não posso ser o *Power Rangers*, mas posso fazer a roupa do *Power Rangers* e, com isso, vou conseguir me sentir o *Power Rangers*, porque as pessoas vão me chamar de *Power Rangers*, daí, praticamente eu vou ser ele! Eu queria jogar lol (*League of Legends*) de tudo! Queria estar dentro do lol! Já pensou se eu tivesse os poderes do personagem? Só falta isso, porque os *cosplayers* já conseguem fazer as espadas brilharem, as roupas brilharem, imagina se realmente você pudesse ser o que você quisesse ser, não só visualmente! O *cosplay* é a pequena prova disso, você pode ser um pouco daquilo que você quer! E fazendo *cosplay* me sinto como se fosse daqueles grupos etnocêntricos, separado por grupo, uns ficam aqui, outros ficam ali, não pode se misturar, tem aquela diferença! (*Poppy*, 18 anos).

Ao ingressarem nessa cena *cosplayer*, esses/as jovens traduzem os desafios que jovens experimentam e vivem ao serem enquadrados o tempo todo nas regras e exigências impostas pela sociedade. Na concepção de Dayrell (2009), na escola e/ou na família, o jovem geralmente aparece como problema, com ênfase na sua indisciplina; na “falta de respeito” nas relações entre os pares, com os pais e professores; na sua “irresponsabilidade” diante dos compromissos escolares; na sua “rebeldia” quanto à forma de vestir – calças e blusas larguíssimas, *piercings*, tatuagens e o indefectível boné – o que pode ser motivo de conflito quando a escola, por exemplo, define um padrão rígido de vestimenta.

Romper com esses padrões estereotipados que adestram e controlam o comportamento e as atividades dos/as jovens (SALES, 2014) é um desafio para jovens/as *cosplayers*. Constantemente, recebem críticas da família e/ou dos amigos, ao optarem por ser um *cosplayer* e usarem essa prática para se divertirem e expressarem as suas potências, opiniões, identificações.

Segundo eles/as, para familiares e amigos, ser um *cosplayer* é perder tempo e dinheiro com algo que não oferece nenhum retorno financeiro, ao se referirem a essa prática somente como um *hobby*, o que desqualifica qualquer possibilidade de ascensão profissional. E esse entendimento é produzido pelo mercado que separa o universo infantil do mundo adulto.

Quase deixei de fazer *cosplay* por questão de família! Só que a minha tia abriu os olhos do pessoal daqui de casa! Não abriu totalmente da minha mãe, mas abriu os olhos dos meus avós e do meu pai, que, naquele ano, quase me impediu de fazer o *Vergil*, mas ele deixou eu continuar, aí ficou tudo resolvido! Eles sabem que é a minha diversão! Eles sabem que, alguma hora ou outra, preciso fazer *cosplay*, porque é o seguinte: foi meio que, tipo, eles viram que gosto de fazer isso por *hobby*, eu já falei:

‘Gente! Eu gosto de fazer *cosplay* por *hobby*, não vai ser um futuro que eu quero, porque quero fazer Direito e se no futuro eu puder fazer Direito e também continuar esse meu *hobby* de fazer *cosplay*’, aí eles entenderam, que é por *hobby* e eu não posso parar! Aí eles falaram: ‘Se é o seu *hobby*, que te deixa feliz, não deixe de fazer uma coisa em que você é feliz!’. (Vergil, 18 anos).

Usar um *cosplay* para se divertir é também expandir uma criatividade pessoal, ao construir todo o processo de elaboração do *cosplay*. Escolher um personagem, conhecer a sua história, compreender como imitar as poses e pesquisar os tecidos, botões, linhas, tintas, os materiais para construir os acessórios. Todos esses movimentos expandem suas fronteiras e proporcionam desafios, principalmente ao se lançarem na criação de seus próprios personagens.

Eu construí o *Billy* dentro da oficina do PIBID. Procurei nele coisas que gosto! Tipo, gosto de sorvete, queria ser um palhaço! Aí fiz *ele* baseado no estilo *punk*, a história dele construí assim: Ele era uma criança que morava no circo em uma cidade muito movimentada. Ele tinha um braço mecânico, porque um tigre comeu a mão dele. A partir daí, um cara que trabalhava ajeitando eletricidade, essas coisas no circo, criou um braço mecânico para ele, que, no decorrer do tempo que ele foi crescendo, ele decidiu colocar, transformar esse braço mecânico em uma máquina de sorvete, para oferecer para as crianças o sorvete. Ele era muito atrapalhado, que é meu jeito mesmo de ser, tipo sou muito desastrado, fico topando nas coisas, derrubo um bocado de coisa e ele buscava, assim, não que ele fosse um herói, ele sempre buscava estar ajudando as pessoas! Quis colocar muito a minha personalidade nele, para não estar interpretando uma coisa que não sou! E é basicamente isso! Ah! Eu coloquei cores que gosto! O azul, a roupa dele tem vários tons de azul! Eu acho que esse lance de criar um personagem no original, você deve se colocar muito nele, para poder dar certo! Acho que você não usaria algo que não gostasse! Tanto que na escolha de fazer algum personagem que já existe você escolhe por se identificar com esse personagem em algum aspecto! Pensei até em escrever um HQ, mas não sei ainda se vai rolar. (*Billy*, 24 anos).

Os/as jovens, ao direcionarem as suas escolhas pelos personagens associados às suas respectivas personalidades, às suas preferências e aos vários papéis sociais ocupados em várias áreas da sua vida, fazem do ato *cosplayer* uma maneira de ter as suas expressões reconhecidas, sendo, inclusive, impulsionados a criar.

Tipo, inventei uma versão do personagem, da *Rukia*! Fiz uma versão dela com um vestidinho que não tinha, só para tirar foto mesmo! Às vezes, a gente inventa, sabe!? É legal, porque é muito difícil construir! Todo mundo está vendo daquele jeito, daquele jeito, daquele jeito, aí a gente coloca, tipo como se tivesse em outra situação que não foi escrita no *mangá*. Tipo, por exemplo, no *Bleach* tem o *Ichigo* e tem a *Rukia* e todo mundo acha eles um casalzinho, entendeu? Aí, muitas meninas elas fazem uma situação tipo como se eles tivessem num parque com roupinhas normais, esse tipo de coisa! É bem legal, acho até mais legal do que usar a roupa que eles tão sempre usando! (*Rukia*, 18 anos).

A prática *cosplayer* incentiva nesses/as jovens processos de criação e recriação, ao construir ou customizar um personagem. Para Sales (2001, p. 30) o “[...] potencial criador dos jovens constrói possibilidades de mudanças na vida cotidiana, desperta sonhos de ser livre; ser feliz”. São expressões culturais (CERTEAU, 1995) que entram em cena e revelam os seus

potenciais, mesmo sendo conduzidos por uma sociedade do consumo, reguladora da autonomia e da expressividade de jovens.

Os efeitos dessa lógica socioeconômica nas expressões culturais desses/as jovens é o de um não reconhecimento de ações que estejam fora de uma estrutura que normatiza comportamentos. Um exemplo disso é quando *cosplayers* precisam seguir e corresponder a um modelo de excelência criado pelos próprios praticantes, sendo cobrados no acabamento das roupas, nos acessórios, na produção da maquiagem, negando, inclusive, adaptações⁹⁹ realizadas no *cosplay*, especialmente por conta dos desfiles, dos olhares do público, dessa padronização criada por *cosplayers*, incentivada pelo mercado e a mídia, embora alguns *cosplayers* se posicionem pelo contrário.

Tem muita gente que quando faz *cosplay* simplesmente esquece da maquiagem do personagem e eu acho que é uma coisa tão importante de um personagem, porque a gente não vem de fábrica como o personagem! Então, assim, é importante uma maquiagem para deixar seu rosto no formato do personagem. Sem contar a criatividade, porque tem gente que consegue extrair coisas lindíssimas a partir de materiais recicláveis, por exemplo, acho isso muito legal! Porém, por outro lado, gosto muito quando uma pessoa dá um toque de si no personagem! Por exemplo, tenho uma amiga que ela fez *cosplay* da Mulher Gato, mas ela sempre coloca uma coisinha bem dela! Ela fez um mix de várias versões da mulher gato para uma coisa que atraísse ela e que ficasse realmente legal! Então, assim, você olha para o *cosplay* você vê: ‘Olha, é o *cosplay* da Mulher Gato!’, mas é o *cosplay* da Mulher Gato que ela fez, porque é bem ela, é bem a cara dela! (*Hera Venenosa*, 18 anos).

A dificuldade desses/as jovens *cosplayers* em romper com essa padronização começa na necessidade de escolher um personagem que esteja em consonância com a sua condição financeira, com os seus desejos e afetos e, ainda, que consigam chegar aos eventos com um *cosplay* “perfeito”. Assim, buscam várias saídas para não serem identificados como um *cospobre*.

⁹⁹ Durante a pesquisa de campo, alguns/mas jovens mencionaram a preferência em realizar adaptações no *cosplay*, embora sejam negadas por uma cultura *cosplay* que preza pela fidelidade ao personagem.

Figura 94 – *Cospobre* (2).

Fonte: arquivo pessoal da autora.

Os *cospobres* são pessoas que atuam na cena *cosplayer* vestindo um *cosplay* com materiais de papelão, faixa ou um tecido qualquer. Os/as *cosplayers* identificam essa atuação praticada por pessoas que não possuem uma condição financeira capaz de fazer um bom *cosplay*; como resultado de um *cosplay* feito por mãos iniciantes nessa prática; por pessoas que propositalmente vão vestidos com qualquer roupa para parecer um *cosplay*, com a intenção de “zoar”, ou conseguem com os materiais que possuem mostrar que são criativos!

Acho que fazer o *cospobre* é engraçado, é legal! O pessoal faz um *cospobre* e tem uma criatividade para criar! Uma vez, vi um todo de papelão e, olha, o pessoal tem que ter coragem, porque o povo critica mesmo! Acho que todo mundo tem um *cospobre* na vida, porque, querendo ou não, debaixo daquela armadura tem papelão, querendo ou não aquele sapato tem alguma coisa em baixo! O meu *porta kunai* era uma bolsa de óculos, o meu sapato do *naruto* era feito de chinela havaiana, meia e tecido, então, querendo ou não você tem um pedaço do seu *cosplay cospobre*, só que é um *cospobre* elaborado! Porque essas pessoas que fizeram um *cospobre* não se elaboraram tanto, agora, tem uns que é sacanagem! O pessoal pega uma blusa que tem no guarda roupa e veste, pinta o cabelo e tal! Assim, acho que é *paia*, porque não tem aquela dedicação que um *cosplayer* tem! O que a gente gasta para chegar no personagem não chega nem perto do que eles fazem! Eles estão fazendo só por fazer! Não estão se dedicando! Agora, você é um *cospobre*, mas a gente vê que a pessoa se dedicou! Aí é diferente! (*Sasuke*, 18 anos).

Mesmo que os/as jovens pesquisados/as reconheçam a criatividade e dedicação de alguns *cospobres* na elaboração de seus *cosplays*, eles/as não querem ser identificados nos eventos incorporando um *cospobre*, por não garantir, entre *cosplayers senpais*, a sua presença e o reconhecimento de suas performances. Ser um *cospobre* é confirmar a ausência do saber de suas mãos e o empenho de suas ações no *cosplay*.

Negar o *cospobre*, para estes/as jovens, é enaltecer seus talentos e a capacidade de conseguirem apresentar um bom *cosplay* para os eventos. Além disso, eles/as não querem ser reconhecidos como jovens pobres, pois, o tempo todo, caminham na esteira do mercado e da

mídia. E, por ser, a maioria, jovens pobres e invisíveis, a busca por esse destaque se reflete na dedicação de meses ao *cosplay*, para suas competências serem reconhecidas e não serem ridicularizadas ao associarem o seu *cosplay* a um *cospobre*.

Geralmente, os fotógrafos profissionais escolhem os *cosplays* que estão bons! O SANA contrata o *animaff* para os *cosplays* que estão no SANA gravem um vídeo. Isso é legal, eu adoro isso, só que os *cosplayers* têm que ficar procurando o *animaff* para participar. Os *cosplayers* estavam comentando que eles prometem gravar um vídeo e demora tanto que a pessoa até esquece! É fato que eles só pegam aqueles que são mais famosos e não é inveja! Só que é uma coisa muito chata! Tem vários *cosplayers* e eles só mostram aqueles que são de *animes* muito conhecidos, tipo *Naruto*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *League of Legends*. Eles olham também a coisa da página do *cosplayer* ter muitas curtidas e isso é muito chato para quem faz *cosplay*! O *animaff* deveria mostrar todos os *cosplayers* do SANA e não somente aqueles famosos ou aqueles que são bem elaborados! (*Vergil*, 18 anos).

Os mecanismos dessa sociedade contemporânea capitalística (DELEUZE; GUATARRI, 1997) sobre os modos de vida dos sujeitos recaem de modo estratégico nesta atuação. O *cosplay*, ao estar inscrito nesse mercado midiático, é considerado um produto que carrega suas formas de controle. Cada vez que estes/as jovens estão em qualquer evento, suas roupas passam por critérios de controle e de avaliação para ocupar esses vídeos utilizados como fins de divulgação para popularizar esses eventos. Com isso, a imagem destes/as jovens *cosplayers* se transforma em mercadoria para esse universo midiático.

Ser um “*cosplayer/cospobre*” faz parte de uma estrutura designada por esse mercado midiático. No entanto, alguns/as *cosplayers* fazem um caminho inverso para expressarem a sua “zoação”, o seu “estilo” de “ser *cosplayer*” nos eventos.

A maior parte do pessoal que olha e que não faz *cosplay* tem essa mania chata de ficar chamando os outros de *cospobre*! Eu já não gosto desse termo *cospobre*, sabe?! Acho que, tipo, existem *cosplayers* que não são exatamente *cosplayers*, são visuais, você pode fazer um visual para o SANA. Não é *cosplay*, mas é um visual que você está criando aquilo, é um visual! Tem gente que faz *cosplay* ruim intencionalmente! Tipo, existem alguns *cospobres* intencionais! Você vestir uma roupa que você sabe que não vai ficar legal em você só para zoar! Eu acho que as pessoas estão quebrando essa ideia de *cospobre*, cos isso, cos aquilo! (*Poppy*, 18 anos).

O fato de fazer um *cospobre* ou criar visuais que fogem desta padronização de como se apresentar um *cosplay* é uma maneira de satirizar uma prática que já está imposta. Satirizar essa prática é uma forma desses/as jovens *cosplayers* expressarem ideias, emoções e suas relações com o mundo. Zoar com um *cospobre* é criar linhas de resistência e fazer protestos, reivindicações, para dar visibilidade aos seus modos de pensar e de sentir em sua condição juvenil, pois jovens são sujeitos históricos que produzem cultura e, da mesma maneira, se constituem dela.

Ao falar das expressões culturais destes/as jovens, me apoiei principalmente em Certeau (1995). Ao fazerem os seus *cosplays*, os/as jovens pesquisados estão mergulhados em uma esfera mercadológica que dita as formas de elaborar e de performar um *cosplay* e que eles/as costumam seguir. As dificuldades em romper com esse padrão estabelecido de “ser *cosplayer*” já vêm de um contexto socioeconômico que eles/as vivenciam, que regula a autonomia e a expressividade de jovens.

Mesmo seguindo esse modelo estabelecido, é possível ver as expressões culturais destes/as jovens manifestadas, ao criarem e customizarem personagens, elaborarem roupas e acessórios, expressarem seus interesses, opiniões e vontades através dos personagens, escolherem ser um *cosplayer*, um *cospobre* para “zoar” nos eventos, ou levar apenas um “visual” na perspectiva de modificarem o seu estilo de vida, mesmo que seja por algumas horas enquanto performam nos eventos.

No próximo tópico, discorrerei, a partir das expressividades dos/as jovens na cena *cosplayer*, sobre os processos e os significados tecidos na construção do *cosplay*, que vão desde a escolha do personagem à elaboração do *cosplay*, dos acessórios e as diversas sagas juvenis vividas por eles/as, ao estarem nos bastidores e na atuação dessas cenas.

4.3 A saga *cosplayer*: trajetórias e fazeres customizados por jovens

“Olha você deveria escrever sobre a *saga cosplayer*...”
(Hatsune Miku, 25 anos).

O convite de *Hatsune Miku* para escrever sobre a saga *cosplayer* veio de um episódio compartilhado nos percursos etnográficos, ao ser descoberta pelos/as jovens como uma “*pesquisadora staff*”. Assim como eles/as, que atuam com seus vários personagens, na pele de pesquisadora *cosplayer*, um dos personagens assumidos foi o de *staff*, ao ser convidada por ela e por muitos outros/as jovens a estar em cena com esse personagem. Como *pesquisadora staff*, ajudei a montar os figurinos, auxiliar nas apresentações e me misturei às suas performances construídas, desde a elaboração do *cosplay* ao momento de entrarem em cena.

Ao entrar em cena como *staff*, tive oportunidade de viver a saga que fui convidada a escrever. O conjunto de histórias e as figuras heroicas encontradas através destes/as jovens ao vestirem os seus *cosplays*, convidavam-me a refletir sobre todos os caminhos percorridos ao performarem com os personagens escolhidos e as descobertas vivenciadas e significadas/ressignificadas por cada um/a deles/as.

Para realizar essas reflexões, vi-me sendo transportada, várias vezes, por estes/as jovens, a um mundo de fantasias temporárias com performances reais. Movimentos que resultaram no encontro com heróis que “exercitam um poder performativo” (PAIS, 2006, p. 12), para narrarem, através desses personagens, as suas sagas juvenis.

Essas sagas juvenis correspondem a tudo que estes/as jovens procuram experimentar ao estarem vestidos de *cosplay*. Como jovens, eles/as desejam comunicar as suas vontades e necessidades, serem ouvidos/as, percebidos/as, aceitos/as em uma sociedade contemporânea que oferece aos/às jovens poucos espaços para viverem a sua condição juvenil, principalmente as juventudes empobrecidas que “[...] vivenciam formas frágeis e insuficientes de inclusão social” (DAYRELL, 2005, p. 24).

Eu faço *cosplay* para *se* divertir, para *se* divertir! Meu Deus! Quando fiz a *Dead Master*, no SANA, aí passei quase a metade do evento sozinha, praticamente, e eu fiquei só tirando foto, só tirando foto, eu disse: ‘Meu Deus! Um saco! Foi um saco!’. Aí, depois que consegui encontrar os meus amigos e tal, vira outra coisa! É com certeza para se divertir! Ninguém aguenta ficar só tirando foto, tirando foto, não tem graça nenhuma! (*Rukia*, 18 anos).

Os/as jovens *cosplayers* comunicam a presença do *cosplay* em suas vidas como uma diversão que proporciona a construção e a vivência de sagas juvenis. Através dessa atuação, eles/as seguem na busca de reconhecimento do público para terem as suas ações juvenis vistas e aceitas nos espaços que frequentam, como a família, a escola, o grupo de amigos.

Eu acho que fazer *cosplay* é mais o lance do tipo, a pessoa faz e quer ser reconhecida pelo que ela faz! Mas não que seja algo, assim, trabalho, porque eu entendo trabalho como, tipo, você está trabalhando e vai receber por aquele trabalho e *cosplay* você não recebe por estar fazendo! Você gasta muito dinheiro e não recebe! Então, não vejo isso como um trabalho! Mas o lance de você estar construindo o personagem, acho que isso meio que gera essa expressão de ‘meu trabalho reconhecido’. A pessoa batalhou para construir! (*Billy*, 24 anos).

As marcas dessas comunicações se explicam, principalmente, no reconhecimento deste “trabalho”. Outra lógica de trabalho, aproximada à concepção grega de trabalho como *Poiesis*, que correspondia ao ato de criar algum produto a partir do trabalho manual (ARENDDT, 1989). Um trabalho que é reconhecido pelos/as *cosplayers* na escolha de cada personagem, na tessitura de cada *cosplay*, nos afetos envolvidos, na autonomia adquirida.

Eu quis começar a fazer meus *cosplays* mais por ‘pão durice’ mesmo! Tipo, não pagar alguém para costurar e porque, às vezes, não saía como eu queria! Aí eu, tipo: ‘Ah! Tenho possibilidade de aprender a costurar’, tipo minha mãe trabalha com costura, minha tia trabalha com costura, não é possível que não aprenda! Então, foi mais nessa necessidade de fazer o que queria e não depender dos outros! Eu comecei a aprender para justamente fazer do jeito que eu queria, porque acho que se outra pessoa fosse

fazer, talvez não *saía* do jeito que eu imaginasse! Aí não ia gostar tanto! Então acho que, tipo eu fazendo, por mais que não saia do jeito que estava imaginando, eu me esforcei para fazer aquilo e tenho o meu sentimento ali! É como se fosse aquele lance de ‘Ah, se eu vou dar um presente para alguém e eu posso fazer esse presente’. Acho melhor do que comprar, porque ali está o meu sentimento para aquela pessoa! O primeiro *cosplay* que fiz ele é tipo um macacão de bebê, só tem um zíper atrás e foi isso! Tipo, eu fiz com a ajuda do meu primo, porque ele entende de modelagem, entende de roupa, ele estava estudando sobre isso, aí eu pedi para ele fazer a modelagem da roupa do macacão. Minha mãe me ensinou a costurar com a *overlock*, fiquei observando a minha tia costurar na reta e acabei aprendendo só observando ela costurar. Foi até engraçado, porque teve um dia que ela saiu para o centro, eu peguei a máquina e costurei sozinho sem ela saber, quando ela chegou mostrei para ela e ela perguntou: ‘Quem foi que fez isso?’, aí eu disse ‘Fui eu’, e ela falou: ‘Mas está bom demais’ para primeira vez! Foi muito legal isso! (Billy, 24 anos).

A preferência em incorporar o *cosmaker* como um dos personagens nessa atuação, justifica a postura de alguns/as *cosplayers* ao se referirem à redução de custos e o desejo de sair da maneira que planejou. E isso decorre de uma estrutura mercadológica que move estes/as jovens a se deterem na confecção de um produto que vai ser consumido e apreciado pelo público. No entanto, ao enfatizarem a necessidade de manusear todos os detalhes do *cosplay* e dos acessórios para imprimir o significado afetivo em suas roupas, estes/as jovens conseguem escapar dessa ordem do consumo e reconhecer que foram capazes de incorporar o *cosmaker* para finalizar o seu *cosplay* ao apreciar as fotos.

Fazer o *cosplay* é muito mais interessante que mandar fazer! Tem gente que compra o *cosplay* todo completo! Eu acho que não existe graça você comprar um *cosplay* todo pronto, só para vestir e ir para o SANA, bater foto e tchau! Eu acho que tem graça você ir atrás, você suar, ficar preocupada, você costurar aos pouquinhos, você pintar os negocinhos, tipo a *Junko*¹⁰⁰ (Figura 79), eu fui atrás, pintei unha por unha, coleí unha por unha, fui atrás de cílios postiços, da maquiagem, da lente, os bichinhos, cada detalhezinho! Eu acho que é isso que vale a pena, você vendo as fotos de cada detalhezinho o quanto ficou legal! (Juliet, 18 anos).

Figura 95 – Gravura do personagem *Junko* (Anime *Danganronpa*).



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 96 – *Cosplay* do personagem *Junko* (Anime *Danganronpa*).



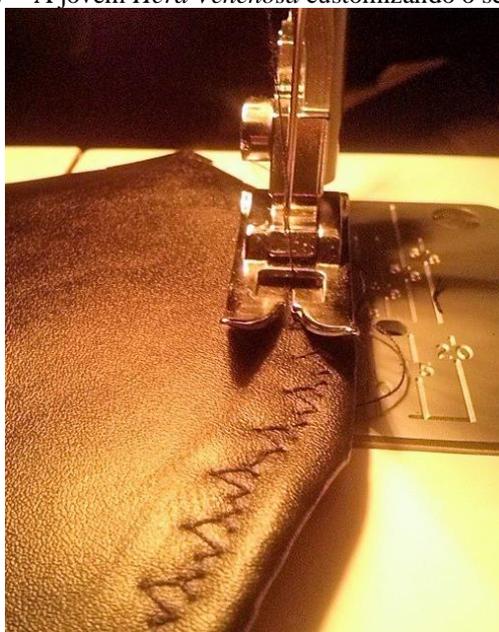
Fonte: arquivo cedido pela jovem.

¹⁰⁰ Ver glossário, p. 201.

Ao se apropriarem dessa prática na condição de jovem, eles/as projetam caminhos e elaboraram táticas (CERTEAU, 2013). Por isso, não se tornam consumidores completamente passivos da indústria cultural. A cada *cosplay* tecido, descobrem maneiras de estar em cena com aquilo que foi produzido por suas mãos. Um dos sentidos atribuídos nessa prática é fazer parte de cada costura, cada pintura, linha.

Eu acho que quando você faz a roupa, você faz os acessórios, se torna mais interessante, porque você vai vendo tudo aquilo criar vida, criar forma! Então, você realmente fica, às vezes, muito impressionada! Por exemplo, nesses últimos dias, eu fiz a minha primeira bota. Nunca tinha feito uma bota e eu fiquei muito feliz, porque consegui fazer ela direitinho e isso me deixou muito satisfeita! Eu acho que é uma coisa assim que eu mais ouço dos *cosplays*, que a parte mais divertida é você realmente fazer aquilo, para ver! (*Hera Venenosa*, 18 anos).

Figura 97 – A jovem *Hera Venenosa* customizando o seu *cosplay*.



Fonte: arquivo cedido pela jovem.

Na escolha de cada personagem para ser performado, estes/as jovens procuram demarcar as suas identificações e os seus pertencimentos. É uma diversão que se inicia na confecção das roupas e dos acessórios e não somente na participação dos eventos. É um divertimento que os/as convida a se apoderarem de um poder performativo, interpretado por Pais (2006, p. 12 e 13):

Para muitos jovens o mundo da escola parece aleatório: as avaliações são aleatórias, os diplomas idem, o futuro ‘aspas, aspas’, apesar dos suportes familiares. O mundo real, da ‘vida verdadeira’ é cheio de incertezas. Em contrapartida, nos jogos de computador e vídeo, exercitam um poder performativo: ao utilizarem um simulador de voo sentem-se pilotos; como jogadores, interiorizam a missão de herói. Para os próprios *hackers*, o desafio é expressarem a capacidade de domínio sobre o computador, edificando uma cultura de façanhas, desafios, descobertas, sem esquecer a possibilidade de derrubarem os sistemas de segurança de redes de informáticas.

Ter o domínio da máquina de costura é um dos poderes performativos que estes/as jovens tentam adquirir ao serem *cosplayers*. Na busca desse poder performativo, alguns/mas *cosplayers* decidem incorporar o *cosmaker* e se matricular em cursos que possam aperfeiçoar as suas habilidades para customizar e conseguir apresentar bons *cosplays*. Uma jovem *cosplayer*, durante as aulas do curso, construiu várias oportunidades para tecer as roupas de seus *cosplays* a partir do material confeccionado nas atividades que foram delegadas. Ela criou, a partir de suas ações cotidianas, táticas para produzir as suas sucatas (CERTEAU, 2013).

Quando o meu amigo me falou que no curso ia ter costura eu já fiquei animada! Eu vou fazer, eu quero, e outra, o SENAI dá um dinheiro, para você ir para o curso, aí eu já pensei: ‘Vou tacar o dinheiro para o *cosplay*, menina, esse dinheiro vai me render!’. E eu faço isso, viu! Eu tiro só 25 reais para as passagens, o resto é tudo para o *cosplay*! Quando eles falaram que, no final, a gente ia fazer umas roupas e ia ficar para a gente, aí eu pensei: ‘Eu vou fazer as roupas dos meus *cosplays*!’. Aqui e acolá eu ficava: ‘Gente, vamos fazer tema de *cosplay* para o desfile?’. Eu fiz uma coleção dos *vocaloids*, eles ficaram bem animados, o pessoal gostou, achou bem diferente, achou interessante! (*Sasuke*, 18 anos).

Negociar a produção de suas sucatas faz parte da vida de muitos/as jovens *cosplayers*. Eles/as improvisam¹⁰¹ várias maneiras de continuarem em cena e esses improvisos, geralmente, são impulsionados pela reivindicação de sua “autoria” nos *cosplays* e pela questão financeira que eles/as vivem por serem, a maioria, jovens pobres. Nessas improvisações, elaboram táticas que impulsionam e podem proporcionar a apreensão de vários conhecimentos.

Olha, para ser *cosplayer* você precisa ser tipo *Magaiver*, de um clipe de papel você tem que fazer uma armadura com aquela porra! Você está ali, você tem que treinar a habilidade do samurai! Para montar um *cosplay*, você precisa ter conhecimento sobre material, conhecimento sobre o que você está fazendo, porque o pessoal pergunta no evento. Minha mãe mesmo me falou um dia desses que ninguém na minha casa consegue juntar mais dinheiro do que eu! Porque não peço para os meus pais comprarem coisas que não posso juntar dinheiro e comprar. Só se eu tiver desesperada mesmo! Mas se não, a maior parte das coisas do *cosplay*, ou eu trabalho, pego encomenda de *cosplay* para comprar ou junto dinheiro de moeda mesmo para poder comprar e pronto, entendeu? Minha mãe e meu pai não veem muito problema de eu gastar dinheiro com isso, porque é uma forma que encontrei de nunca fazer nada de errado, entendeu? Não tô fazendo nada de errado, e, tipo, eu já ganhei coisas de pessoas por isso! (*Poppy*, 18 anos).

Esses/as jovens passam a viver várias experiências sendo *cosplayer*, como apreender vários conhecimentos, despertar algumas habilidades e mostrar aos pais que o *cosplay* pode resgatá-la de situações “erradas”. Sair dessa condição de “erro” faz parte de um

¹⁰¹ “Nos modelos performativos, os jovens improvisam – o que não significa que não tenham um conhecimento dos modelos prescritivos. É o acontece com a Música: a improvisação implica um conhecimento prévio das estruturas em que se joga o improviso. O sentido de improvisar, de pôr à prova, faz da vida uma ficção. Ficção de vida, de uma vida que comporta regras que, pela sua natureza, a realidade (a vida prescrita) dificilmente comporta” (PAIS, 2005, p. 25).

discurso proferido pela sociedade e pela mídia de que a juventude é somente uma fase da vida complicada, cheia de medos, angústias e rebeldia¹⁰². Olhar a juventude nessa vertente é compreendê-la apenas de forma homogênea.

Pensar as culturas juvenis apenas numa perspectiva de classe ou de geração faz das juventudes uma categoria isolada sem qualquer reconhecimento de suas mudanças sócio-históricas (PAIS, 1996), pois é através dessas modificações que acontecem ao longo do tempo que se tem o encontro dos diferentes percursos dos jovens pela etnia, pela orientação sexual, pelo gênero, pela escola, pelas artes, pela cultura.

E graças a essas modificações nos estudos de juventude que os/as jovens *cosplayers* podem ser considerados como produtores de criação e de autonomia nas culturas juvenis, embora ainda se tenha muitas resistências por parte das instituições (família, escola) em reconhecer estas tessituras.

Ao dialogar com este campo de criação e de autonomia expresso pelo universo juvenil, Carrano (2009) destaca como isso gera nos jovens uma arena de possibilidades e, ao mesmo tempo, de incerteza e de angústia, provocada pela necessidade de decidir em algum momento o caminho a seguir, pois, nos modos de vida juvenil, há sempre uma rua de mão dupla entre aquilo que poderão herdar de seus pais e instituições e a capacidade de cada um construir seus próprios repertórios culturais para serem reconhecidos socialmente.

Ao pensar nos caminhos de elaboração dos *cosplays*, nas customizações de perucas e nas texturizações dos acessórios, estes/as jovens pisam em campos de criação e de autonomia e, por isso, atuar como um *cosplayer* está para além de vestir uma roupa. Eles/as conseguem, nessa diversão, tecer maneiras criativas para serem reconhecidos socialmente e, mesmo que cruzem com esta rua de mão dupla, são estas performances que alavancam a capacidade de construírem os seus próprios repertórios culturais.

Eles/as tentam conseguir dinheiro, veem tutoriais e as versões do personagem disponíveis na Internet, pesquisam os materiais: tecido, linha, E.V.A., botões, planejam suas interações com o grupo de amigos e o público, fazem as prévias da roupa e da maquiagem, performam poses. Através desses percursos, estes/as jovens se veem realizando as suas sagas

¹⁰² Tal perspectiva tem respaldo teórico na corrente geracional, a qual tem como ponto de partida a noção de geração social. Tal óptica põe em realce a dimensão da unidade da juventude. Para esta vertente, em qualquer sociedade há várias culturas (dominantes e dominadas) que se desenvolvem a partir de um sistema de valores. A questão essencial a discutir no âmbito desta corrente refere-se à continuidade/descontinuidade dos valores intergeracionais. O quadro teórico dominante da corrente geracional baseia-se nas teorias da socialização desenvolvidas pelo funcionalismo. Da perspectiva do funcionalismo, os conflitos ou descontinuidades geracionais são, na maior parte dos casos, disfunções resultantes do processo de socialização (PAIS, 1996; DAMASCENO, 2001).

juvenis ao conquistarem os seus objetivos, adquirirem espaços para se expressarem e ganharem a visibilidade de suas ações, pois geralmente

[...] os espaços de cultura, arte, esporte e lazer são apresentados como alternativa de participação, para que os/as jovens possam reagir a exclusão econômica, social e cultural. Contudo, esses espaços não atendem à demanda tanto no que se refere a quantidade quanto às necessidades e satisfação pessoal dos jovens. (SALES, 2014, p. 50).

Por esses espaços não corresponderem às necessidades e satisfações pessoais das juventudes, jovens costumam resistir e criar outros lugares para as suas atuações. No caso dos/as jovens pesquisados/as, esses espaços são simbolizados no *cosplay*. É no *cosplay* que eles/as conseguem articular lazer, prazer, arte, criatividade, produzir significados às novas interações e tematizar a diversidade (SALES, 2014).

Coisa criativa é *cosplay*! Meu Deus do céu! Muito criativo! Tem que ter muita criatividade para bolar como a gente vai fazer as coisas! Tipo, arma ou alguma coisa! Teve uma menina que usou a antena da casa dela, da Sky (risos) ela cortou para fazer um escudo! A minha amiga, ela ia fazer tipo umas caudas, assim, nove caudas. Ela ia fazer a raposa do Naruto e a gente cortou a cadeira da mãe dela para fazer um negócio para prender as coisas! A gente usa qualquer coisa! A gente não joga nada fora de dentro de casa, porque isso um dia vai servir! (*Rukia*, 18 anos).

A criatividade é uma das diversas táticas utilizadas pelas juventudes em cada lugar e em cada tempo (DIÓGENES, 2009). É uma das marcas que os/as jovens *cosplayers* se apropriam para tornar visível a sua capacidade de criar e de customizar seus talentos usando um *cosplay*.

Quando você começa a fazer materiais para o seu *cosplay*, tipo, a minha prima precisava muito de um lacinho na cabeça e ninguém estava conseguindo fazer e como eu já faço *cosplay* eu fui lá e fiz igualzinho como era do personagem! Me perguntaram: 'Ah, tu sabe fazer isso?'. Você vai lá e faz! Você quer consertar alguma coisa que quebrou no seu *cosplay*, você vai lá e conserta! Acho que é a experiência, fazendo uma comparação com uma coisa que acontece com o teu *cosplay* e que é parecido no dia a dia que você acaba ajudando ou fazendo por conta própria. (*Juliet*, 18 anos).

Saber fazer um laço pode parecer um domínio simplório, mas para quem é *cosplayer* e precisa customizar com as mãos laços, unhas, peruca, armas, é algo bem significativo, principalmente quando essa habilidade passa a ser reconhecida, pois a atuação *cosplayer* costuma ser prescrita por alguns familiares destes/as jovens como uma brincadeira desvinculada de qualquer criatividade e saber.

No intuito de ganhar valorização e visibilidade nessa prática, eles/as usam as redes sociais para divulgar os seus *cosplays* e o modo como foram elaborados. Nessas publicações, eles/as divulgam prévias, dão dicas sobre a comercialização dos produtos dessa área e ainda

mostram as suas habilidades, ao compartilharem a maneira como os seus *cosplays* foram feitos na intenção de também ajudar outras pessoas.

Quando dou dicas sobre *cosplay* é mais por Internet mesmo! Tipo, as pessoas sabem que faço *cosplay* aí a pessoa me procura, a gente fica conversando sobre o assunto ‘Ah, eu queria fazer tal coisa’, aí eu ‘Tu tá pensando em fazer como?’, a pessoa diz: ‘Ah, pensei nisso e nisso’. Aí, às vezes, paro para pensar se não existe uma forma mais fácil, às vezes, procuro na Internet algum tutorial para ajudar a pessoa ou até mesmo, assim, se tiver feito, e tiver experiência faz assim que é melhor. (Billy, 24 anos).

Figura 98 – Gravura do personagem *Kaku* (anime *One Piece*)



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 99 – Billy e suas atuações como *cosmaker*.



Fonte: arquivo cedido pelo jovem.

Como *cosplayers*, esses/as jovens experimentam várias situações para viver as suas sagas juvenis. Ao começarem a divulgar os seus *cosplays* e terem as suas páginas reconhecidas, eles/as passam a ganhar um poder performativo que se reflete em suas ações cotidianas e na colaboração com *cosplayers* iniciantes, que precisam compreender quais são os rituais de iniciação e como eles acontecem. Proporcionam, ainda, a criação de uma cultura de solidariedade para compartilharem as suas tessituras como jovem *cosplayer*.

Com a popularização de seus *cosplays* nas redes sociais, estes/as jovens também experimentam a possibilidade de se profissionalizarem como *cosplayer*, por gostarem e por se destacarem em suas atuações, direcionando-se, inclusive, para profissões que obtenham alguma relação com esta prática.

Com isso, eles/as acabam sendo atraídos para ingressar em cursos superiores ou técnicos que tenham relação com corte e costura; se vestem de personagens para animar festas de crianças; entram em companhias de teatro; fazem algum curso superior que envolva a arte;

vendem acessórios: perucas, lentes, cílios postiços, meias como biscoites (PAIS, 2005) para adquirirem uma renda e fazer os seus *cosplays*.

O *cosplay* é uma profissão, porém, é muito instável, porque a maioria das pessoas que fazem *cosplay* é para evento, então, assim, agora que está tendo mais evento, mas é aquela coisa, de julho em , apesar do SANA ser em janeiro, mas é muito ruim depender só disso, porque todo mês não está tendo um evento, então fica complicado! No caso, eu trabalho com isso, me caracterizo de personagens para festas infantis, eu não deixo, por exemplo, o divertimento de lado e ainda trabalho com algo que eu acho que é superinteressante, é algo que eu me dou bem assim! Por exemplo, é comum entre *cosplayers* alguns eventos chamar pessoas de outros países para fazerem presença em evento, tem pessoas que têm isso como objetivo e eu ficaria muito feliz, por exemplo, se isso acontecesse comigo, mas tenho os meus pés bem no chão e sei que isso é uma coisa bem difícil! Então, procuro não aparecer, por exemplo, uma pessoa não aparecer, não é a palavra certa, mas não deixar determinadas coisas subir a minha cabeça! (*Hera Venenosa*, 18 anos).

Hera Venenosa explica que o *cosplayer* é uma profissão, menciona exemplos de como esse tipo de comercialização da imagem acontece e compreende que se profissionalizar apenas nessa área é difícil, pois, apesar de visualizar um futuro rico e cheio de possibilidades ilustrado pela mídia, ela não acredita em seu alcance. Mas, nos fins de semana, ela usa a prática *cosplayer* para participar de alguns eventos, vestindo personagens para animar festas infantis e complementar a sua renda.

Como jovens/as *cosplayers*, eles/as encaram ainda o preconceito e as críticas que são estabelecidos pelo público, principalmente dos fãs dos personagens que eles/as escolhem para atuar. Por esse motivo, precisam encontrar saídas para continuarem em cena, pela padronização de corpos e de posturas que estes/as jovens encontram nos personagens construídos pela indústria cultural.

Eu lembro que no SANA tinha uma menina que estava de *Sona* (Figura 82), cabelinho azul, aquela menina é linda, linda! E o pessoal falando lá: ‘Nossa!’. Aquilo me doeu como se eu fosse ela! Velho, porque estava lindo, estava perfeito, estava igual, a roupa estava perfeita, nunca vi uma *Sona* no SANA tão igual ao que ela ficou! Certo que o corpo dela não era igual ao da *Sona*, mas quem é igual? Quem? Ninguém é, ninguém pode julgar, entendeu? Tem gente que fala assim: ‘Não, mas bom senso sempre é bom!’. Bom senso para quê? O que é bom senso, entendeu? Estava perfeito! O teclado estava bonito, o cabelo ela comprou uma peruca, a peruca dela era roxa na ponta, uma parte do pessoal nem se incomoda em pintar a ponta da peruca de roxo. O *cosplay* dela estava perfeito, mas só porque o corpo dela não era igual, ela não é a *Sona*! O que o pessoal tem que entender é que eu não sou a *Lulu*, ela não é a *Sona*, fulaninho não é *Naruto*, fulaninho não é o *Sasuke*, a gente não tem obrigação de ser do mesmo jeito, a gente não tem obrigação de ter a mesma altura, o mesmo cabelo! A gente não é, isso aqui não é um concurso de clone, quem faz clone é cientista, eu faço *cosplay*, eu só imito, entendeu? Mas o pessoal não entende isso, eu acho isso um absurdo! O pessoal desrespeitando a menina por causa daquilo, sendo que estava lindo o *cosplay* dela! Eu queria tirar ela dali e ir embora, e guardar ela em uma caixinha, porque ela estava muito linda e eu não queria que as pessoas ficassem falando aquelas coisas horríveis dela, porque ela é um amor de pessoa! (*Poppy*, 18 anos).

Figura 100 – Gravura da personagem *Sona*.

Fonte: Google imagens (2017).

Figura 101 – *Luka* performando a personagem *Sona*.

Fonte: arquivo pessoal da autora.

Ao falar da postura de *Luka* em vestir um personagem que não se adapte ao formato de seu corpo, *Poppy* levanta uma questão interessante sobre a diversidade de corpos e de estilos que podem ser visualizados nessa prática e a importância desses processos individuais serem respeitados. Para ela, padronizar o corpo e as suas linguagens para se fazer *cosplay* é homogeneizar modos de experienciar essa atuação.

Para Sales (2016b), a imbricação entre beleza e juventude torna-se, ainda hoje, muito presente na linguagem corporal, expressando o belo, a força, o protesto, o disciplinamento, em uma produção que envolve tanto processos individuais, como coletivos e institucionais.

Apesar de estes/as jovens tentarem corresponder a essa padronização de corpo e de beleza em seus *cosplays*, alguns/mas jovens desta pesquisa rompem com essa lógica, ao se lançarem nessa prática mesmo que seus corpos não sejam aprovados para se vestirem de *cosplays*, por conta do estilo corporal que a maioria dos personagens possui. *Luka* relata a sua experiência vestida de *Sona* e o impacto causado no público.

Quando pensei em fazer a *Sona* fiquei imaginando nas críticas porque sou gorda e a personagem é magra, mas quando fui criticada por muita gente tive apoio também de muita gente, dos *gays*, dos meus amigos, dos *cosplayers*, dos *senpais* e de gente que eu nem conhecia! Quando abri o *Facebook* tinham muitas mensagens de solicitação de amizade e apoio para mim! Achei que fosse causar mais impacto negativo do que positivo! Certo que recebi muitas críticas, mas eu também recebi muitos elogios e tirei tanta foto que fiquei cansada de rir! Na *Sona*, eu estava acabada, destruída, porque na sexta eu usei uma calcinha apertada, usei uma cinta, depois outra calcinha e ainda usei

um *short* apertado com a *Shiro*¹⁰³ (Figura 83), eu usei porque ficava um negócio estranho na barriga. (*Luka*, 18 anos).

Figura 102 – Gravura do personagem *Shiro* (*Anime Game no life*).



Fonte: Google imagens (2017).

Figura 103 – *Luka* performando o personagem *Shiro* (*Anime Game no life*).



Fonte: arquivo pessoal da autora.

Ao escolher *Sona* como uma das personagens para fazer um *cosplay*, *Luka* decidiu encarar o desafio de vesti-la, mesmo sabendo que iria romper com os padrões estabelecidos de beleza do capital, pois a personagem possui uma magreza distante de sua realidade corporal. Ela, *Poppy* e outros/as jovens *cosplayers* entendem que não são os personagens, embora se peguem em momentos querendo alcançar essa perfeição, quando tentam modelar o corpo usando cintas e calcinhas que não coloquem a barriga à mostra.

Nesse percurso, estes/as jovens saboreiam um divertimento carregado de muitos desafios, pois não é somente escolher o personagem, vestir-se como ele, conhecer a sua história, performar as suas poses para as fotos. Estes/as jovens elaboram vários movimentos para levar um produto final que simbolize as suas marcas, as suas identificações e os seus pertencimentos.

E é nesse agir através de um personagem que eles/as descobrem a oportunidade de se adentrarem, olharem para si mesmos a partir de fora e, ao mesmo tempo, de projetarem para fora a partir de dentro (PAIS, 2012). Estes/as jovens, ao escolherem um personagem para performar, adquirem um poder performativo capaz de levá-los/as a se projetarem na história dos personagens, mas também de se encontrarem nelas, reconhecendo, nesse encontro, a sua importância como jovem.

Nesse reconhecimento, eles/as conseguem se ver capazes de construir as suas sagas juvenis, tendo como roteiro as suas vivências como *cosplayer* e todas as customizações

¹⁰³ Ver glossário, p. 207.

realizadas a partir dos caminhos trilhados e dos desafios experienciados a cada *cosplay* que performam nos palcos.

Continuo descrevendo os fazeres nessa saga etnográfica abordando, a seguir, os/as jovens *cosplayers* como personagens principais de suas atuações na cena *cosplayer*.

4.4 Jovens como personagens da saga *cosplayer*

“Vestir um *cosplay*... é de boa, pois tá todo mundo lá vestido de papel mesmo...” (*Rukia, 18 anos*).

Se ser um *cosplayer* é estar “vestido de papel”, como esses personagens são selecionados por estes/as jovens para estarem em cena? E como eles/as atuam como personagens de suas sagas juvenis? A partir deste fio condutor oferecido por *Rukia* durante a pesquisa, debruçar-me-ei em reflexões sobre a presença do personagem na cena *cosplayer* e que significados esses companheiros virtuais¹⁰⁴ emitem ao serem escolhidos e performados por estes/as jovens e como eles/as são personagens de suas sagas juvenis.

Os personagens, dentro da teoria da literatura, são compreendidos como habitantes da ficção que ganham o seu espaço de existência no texto (BRAIT, 2006). Eles são responsáveis pelo riso, pelas lágrimas, instigados pelas histórias que eles dão vida e que, geralmente, são espelhadas por situações cotidianas. Não se trata de uma emoção superficial, embora diante do leitor esteja apenas um “papel pintado com tinta” (BRAIT, 2006).

O personagem, para Brait (2006), é um habitante da realidade ficcional, deste modo, a matéria de que é feito e o espaço que habita são diferentes da matéria e do espaço dos seres humanos. No entanto, é importante reconhecer também que essas duas realidades mantêm um íntimo relacionamento e, por isso, não encontram espaço na dicotomia ser reproduzido/ser inventado. O personagem percorre as dobras e o viés dessa relação e situa aí a sua existência.

Ao performarem com os *cosplays*, os/as jovens podem habitar nesta realidade ficcional dentro dos seus espaços humanos. Pegam emprestada a vida desses personagens e usam como passaporte para recriar as suas ações cotidianas. Não escapam de suas histórias de vida¹⁰⁵, mas se misturam aos trânsitos que realizam entre a fantasia e as suas realidades.

Por mais que as pessoas *falam* que você faz *cosplay* mais para se divertir, você se sente muito bem quando as pessoas reconhecem o que você fez! Está admirando o seu

¹⁰⁴ Ao falar da ficção e da realidade, Salgado (2008) se refere ao personagem como um parceiro virtual, geralmente representado por crianças e/ou jovens autônomos, poderosos, geniais, empreendedores, destemidos e que se apresentam como verdadeiros heróis, dialogando com as suas fantasias, jogos e brincadeiras.

¹⁰⁵ Refiro-me à “história de vida” dos jovens como os acontecimentos cotidianos que acontecem na escola, na família, no grupo de amigos.

trabalho e, às vezes, vem a recompensa material e só a recompensa da pessoa que te encontra no ônibus e diz: ‘Cara, tu tava no SANA, tu tava de *cosplay*? Ficou muito bom!’. Te viu fora daquela área e fala: ‘Nossa, tu é totalmente diferente!’. Para mim, uma coisa muito legal é quando a pessoa olha para a gente e fala assim: ‘Nossa, tu é totalmente diferente na vida real do que tu é quando está de *cosplay*!’, porque é sinal que você saiu do que é você e entrou no que é o personagem, entendeu? Isso é fantástico! Tem poucas pessoas que eu vejo que... tipo, tem pessoas que eu vejo na rua e: ‘Como assim, tu era aquele cara?’. Totalmente diferente, a pessoa é muito quieta na vida real e quando veste o *cosplay* fica totalmente diferente! (*Poppy*, 18 anos).

Os/as jovens *cosplayers*, ao atuarem com os personagens, adentram em realidades que não fazem parte dos seus cotidianos para customizarem aquilo que desejam transformar em sua condição juvenil.

Na inspiração de seus personagens, os autores literários lançam-se na busca de promover um universo de mudanças e de experimentações para os leitores. Na montagem de seus personagens, criam situações para exprimirem os seus anseios, as suas necessidades, materializar as lembranças de algo que os tocou profundamente. São emoções que costumam trafegar pelo imprevisível. É como extrair da vida para dar vida ao papel. No livro de Beth Brait, ela expõe relatos de autores literários sobre essa construção. *Doc Comparato*, um desses autores, descreve esta criação:

No princípio o personagem se apresenta fragmentado na minha imaginação. Conheço muito pouco dele: um tique, um comportamento particular perante um acontecimento, uma postura do corpo, um olhar, um sentimento predominante, uma visão fugaz etc. Dificilmente ele se apresenta inteiro, coerente e completo. Depois, com esses fragmentos, vou montando um ser; recortando, recolhendo e colando daqui e dali. Com pedaços da minha própria vivência e memória, busco um corpo. Transformando bocados de personagens de outros autores e obras, repenso. E, adaptando essas partículas às contingências de minha estória, faço um trabalho artesanal, prazeroso e puramente intuitivo. (*DOC COMPARATO, apud BRAIT, 2006, 73*).

Essas adaptações são vivenciadas pelos/as jovens, ao decidirem fazer um *cosplay*. Eles/as customizam um personagem em seus corpos com pedaços de suas vivências. Retalhos de sorrisos, afetos, expectativas, criatividade, diversão, liberdade. Customizado com todos esses pedaços de si e de suas experiências, eles/as imitam o personagem e, nesse processo, imprimem esses fazeres a partir das suas identificações, sejam corporais ou subjetivas.

Eu fiz a *Lulu* porque jogo e só jogo com a *Lulu*, entendeu? Então, tanto era um personagem que o tipo físico é parecido com o meu, tanto era um personagem que eu gostava porque o jeito dela de ser parecia comigo! O que vou fazer esse ano, não jogo muito com ela, mas acho o estilo dela legal, eu gosto! Sempre gostei dela, até mesmo antes deles fazerem a mudança nela para deixarem ela mais bonitinha, porque antigamente ela era um potinho de armadura, entendeu? Agora ela está grande, com a roupa menor, com a armadura maior, entendeu? Ah, tipo, eu gostava dela pela personalidade dela, porque ela é meio parecida comigo! Um anãozinho, e tal como eu! (*Poppy*, 18 anos).

Na realidade ficcional do *game*, essas duas personagens simbolizam os pedaços das vivências e dos afetos desta jovem e a impulsionam a ultrapassar obstáculos e desafios presentes no jogo e em suas cenas cotidianas como *cosplayer*. O jogo, nos computadores como na vida real, possibilita uma capacidade performativa, uma astúcia ímpar para ultrapassar obstáculos. Contudo, a propensão a jogar com a vida, desafiando-lhe os rumos, é tanto mais forte quando mais esta se encontra sujeita a indeterminações (PAIS, 2005).

O fato dos/as *cosplayers* adentrarem na realidade ficcional dos personagens não significa o distanciamento de si. Ao pensarem nas regras para jogarem com esses personagens, eles/as também constroem estratégias para permanecerem em cena como *cosplayer*.

Fazer *cosplay* é bom, porque é divertido fazer! A gente acaba tendo uma meta, porque tem gente que não tem nada para fazer e agora tem uma meta para fazer! Alguma coisa que você quer fazer, que você tem que se empenhar para fazer! Você também ganha, digamos que reconhecimentos! É porque tem muita gente que quer ter algum tipo de reconhecimento, até na Internet e, tipo, não sabe cantar, não sabe dançar, não sabe fazer nada, aí vou fazer o quê? Vou fazer *cosplay*! Tem muita gente que faz por reconhecimento, mas eu faço porque eu gosto de me divertir! Acho divertido e também porque é bom homenagear alguma coisa que você gosta! Eu acho que, tipo, você não precisa ser a cópia do personagem! Eu acho que o propósito é se divertir, para falar a verdade! Contanto que você se divirta, porque se você for ficar preso a isso, você não vai se divertir no final! Você só vai ter gasto dinheiro para nada, porque você não vai estar nem se divertindo! O negócio é você se divertir com seus amigos! A não ser se você for desfilando, porque aí se você for desfilando, os jurados vão ficar de olho nisso! Eles querem que você seja idêntico ao personagem! Sei nem porque, mas, agora, se for só para andar no evento, você não tem obrigação nenhuma! O importante é você se divertir! A gente está lá para se divertir! (*Rukia*, 18 anos).

Nas definições mais diversas postas por estes/as jovens, ao falar da presença desses personagens em suas vidas, o “divertir-se” teve maior impacto. A diversão responde por diversos papéis desenvolvidos nessa prática, dentre eles, a elaboração e a concretização de metas, visibilidade, interação com os amigos. Portanto, a noção de diversão na cena *cosplayer* significa um dos fazeres materiais e simbólicos que estes/as jovens elaboram para escaparem “[...] das culturas prescritivas que a sociedade lhes impõem” (PAIS, 2006, p. 07).

É nesse sentido que Ferreira (2016) propõe o conceito de artes de existência como uma forma de explicar as cenas juvenis contemporâneas demarcadas pelas expressões cultuadas no corpo, nas vestimentas, na voz, na imagem. São estilos de vida criativos que fogem das fórmulas saturadas disponíveis na sociedade. Os/as *cosplayers*, ao brincarem de se fantasiar, tentam escapar e romper com essas culturas prescritivas.

As juventudes, ao atuarem no contexto de ampla publicização de suas culturas, acabam transformando-se em mercadorias privilegiadas na sociedade do consumo. O jovem idealizado torna-se uma imagem vendável e não apenas consumidor para o qual se produzem

determinados produtos. Ele passa a fornecer modelos de conduta e consumo para as outras gerações (BARBALHO, 2013).

A diversão é um dos mecanismos de captura dessa sociedade do consumo, pois, através dela, a indústria de entretenimento oferece esses personagens para serem consumidos. Nessas capturas, os/as jovens conseguem escapar ao construírem suas metas e seus espaços de visibilidade. E como o *cosplay* se configura em um processo de uso, apropriação e ressignificação de enredos e personagens em qualquer situação (NUNES, 2015), eles/as imitam e produzem as suas histórias usando esses personagens.

Olha, para um *cosplay* ficar bom você tem que se dedicar ao máximo! Tem que envolver amor, paciência, obviamente dinheiro! Você tem que se dedicar muito! Tipo, poderia ter feito um *cosplay* de qualquer jeito para dar tempo ir para o evento, mas não estava com condições de aprontar um *cosplay* bom, daí esperei um ano para fazer o meu primeiro *cosplay* e não me arrependi, porque foi maravilhoso! Meu *cosplay* estava do jeito que eu queria e as pessoas gostaram e isso que é bom, é ver que as pessoas gostaram do trabalho que você fez! Porque mesmo que a costureira tenha costurado, eu estou envolvida nisso, porque corri atrás das coisas, entendeu? Teve coisa que tive que costurar na mão, então participei também! (*Sasuke*, 18 anos).

Esses fazeres no *cosplay* resultam na elaboração de suas histórias na cena *cosplayer*. A confecção da roupa, dos acessórios, da maquiagem, as performances diante do espelho, as expectativas em estar no evento, os elogios e críticas quanto à escolha do personagem. Todos esses caminhos fazem dessa performance um processo de construção e de significação de suas experiências juvenis.

Isso me lembra de Brait (2006), ao falar da narrativa conduzida em primeira pessoa. Ela explica que o narrador sempre é um personagem envolvido com os “acontecimentos” que estão sendo narrados. Por esse processo, os recursos são selecionados pelo escritor para descrever, definir, construir os seres fictícios que dão a impressão de vida chegam diretamente ao leitor através de um personagem.

Ao descreverem as suas tessituras usando os personagens, esses/as jovens acabam sendo narradores¹⁰⁶ de histórias ao oferecerem a impressão de vida e movimento a esses seres de papel. Se forem reconhecidos por esse movimento, se divertem por terem alcançado essa meta e por adquirirem a capacidade de simular e de criar essa realidade, promovendo o tão esperado reconhecimento.

Quando estava no evento, teve um caso muito engraçado que foi nesse último SANA. Estava com meu ex-namorado e ele estava fazendo *cosplay* também e eu estava

¹⁰⁶ Refiro-me à concepção de Walter Benjamin (1994) sobre o “narrador”. É o sujeito que extrai da experiência aquilo que traz como narrativa, seja das suas experiências, seja das experiências de seus ouvintes. No caso dos/as jovens, essa narrativa é extraída das histórias de cada personagem escolhido. Através desta escolha, eles/as acabam sendo narradores da história destes personagens e construindo nesta experiência as suas histórias.

fazendo uma personagem de um jogo que faz par romântico com ele, só que ela é uma templária e ele um assassino e eles são inimigos e um meninozinho, acho que ele tinha uns nove anos, chegou para o meu ex-namorado, segurou o braço dele, puxou e cochichou no ouvido dele: ‘Eu não sei como você tem coragem de namorar uma templária’ e saiu chateadíssimo, foi muito engraçado! Ele passou o evento todo, toda vez que a gente passava por ele, ele olhava para mim! Eu morri de rir, achei super divertido, acho que essa é umas das coisas que mais paga, assim, você fazer um *cosplay*, é o mais divertido assim! (*Hera Venenosa*, 18 anos).

A “visibilidade” tão almejada por estes/as jovens, ao jogarem os *cosplays* em seus corpos para serem expostos ao público, pode ser pensada ainda por uma ampla “[...] ideologia do consumismo e de busca pelo prazer, o que passa a dar destaque, a possibilitar campos de inserção social [...] pois é sobre o impacto estético e visual que os jovens [...] tornam-se atores nos espetáculos urbanos” (DIÓGENES, 1998, p. 40)¹⁰⁷.

Essa visibilidade na cena *cosplayer* ocorre quando esses personagens são incluídos na vida desses/as jovens por meio da indústria de entretenimento. Como *cosplayer*, são impulsionados a adquirir essa inserção na mídia e no intuito de alcançá-la montam os seus espetáculos e neles se transformam em vitrines desses personagens para alcançar esta visibilidade.

Ao usarem personagens para brincar, esses/as jovens *cosplayers* se mantêm nessa esteira consumista para sair da invisibilidade que costumam trafegar. Ter os seus minutos de fama e se sentir feliz por isso são resultados de uma sociedade pautada na exclusão e dirigida por uma ordem econômica vigente que faz esses/as jovens desejarem ser visíveis, ouvidos, aceitos.

Ser *cosplayer* é um poder que tu ganha! Depois disso você sai do evento, você chega em casa, sua família chega e pergunta o que o pessoal achou e tal! Minha mãe é a maior empolgação, quando chego no *facebook* várias pessoas querendo fazer amizade, é muito legal! O ruim é que é passageiro, se você não tiver um jeitinho de fazer as coisas a fama acaba! Ai a gente fica naquela coisa, eu vou fazer outro *cosplay* bem melhor e vou ter mais fã ainda! (*Sasuke*, 18 anos).

Performar um personagem significa adquirir um “poder” extraído dos personagens contracenados. É um poder performativo capaz de romper as barreiras que impedem de torná-los visíveis e reconhecidos diante dos familiares, dos grupos de amigos, na escola, na universidade. Configura-se como um poder performativo que empodera estes/as jovens a mostrar os seus modos de pensar e de sentir e a modificarem os seus lugares de atuação estando em sua condição juvenil.

¹⁰⁷ Ao trazer Diógenes (1998) para este contexto, remeto-me a um consumo cultural juvenil que é mundial, que consensualiza e aproxima os diferentes, ao mesmo tempo em que, dentro de uma mesma cidade, pode provocar um profundo sentimento de estranhamento, ao se confrontarem produtores/consumidores com a massa crescente dos excluídos dessa mesma trama global.

As metamorfoses e a quebra de fronteiras fazem parte do cotidiano de jovens *cosplayers*, que se relacionam com o outro e com o mundo nos contextos fragmentados da atualidade. Ao atuarem de *cosplays*, não assumem personalidades diferentes, mas expressam as transferências, as metamorfoses, usando a história de cada personagem performado (ROSA; FERREIRA, 2008).

Essa metamorfose, que não é apenas visual e estética, é um dos motivos que movem estes/as jovens a estarem vestidos como um personagem. Ela proporciona, em suas atuações como *cosplayer*, uma diversidade de mudanças em seus contextos de vida, que envolve, assim como os jogos, limites, liberdade e invenção (PAIS, 2005).

Limites, por precisarem realizar adaptações em seus *cosplays*, liberdade, por performarem um personagem e promover a inversão de papéis em seus cotidianos, e invenção, por conseguirem ser um/a *cosplayer* que, metaforicamente, consegue adentrar nos jogos, nos *animes*, nas histórias em quadrinhos e promover, através dos personagens, essas mudanças temporárias ou fixas em seus modos de vida. Lançar olhares sobre essa atuação como *pesquisadora cosplayer* foi me deparar com uma multiplicidade de significados atribuídos pelos/as jovens *cosplayers* ao vestirem os personagens.

Ao entrar em contato com a história desses personagens e performá-los, eles/as rompem com a invisibilidade, concretizam metas, enfrentam obstáculos e desafios. Transformam a história destes personagens em parte de suas histórias, ao assumirem diferentes papéis, se utilizarem de diferentes maneiras de atuar no mundo e de buscarem construir um estilo de jogo que possa se adequar às suas atuações juvenis como *cosplayer*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É com as cores e os tons emitidos por cada *cosplay* performado por estes/as jovens que encerro essa tese com muita alegria. Entrar na cena *cosplayer* e conhecer os bastidores e o *making of* dessas cenas e sair percebendo e entendendo os enredos que poderiam ser elaborados nesse texto foi experimentar a sensação de ter a minha performance como pesquisadora *cosplayer* reconhecida pelos/as jovens, elenco principal dessa saga.

Reconheço que não foi um caminho fácil entrar e permanecer nesse mundo *cosplay*! Desde a primeira vez que estive no SANA, para olhar e entender o que era um *cosplay*, passei a trilhar por estradas sinuosas, que me levavam à ficção e, em outros momentos, à realidade. Experimentava constantemente a sensação de estar lendo uma saga e ser transportada para um campo imaginário, repleto de personagens, cenários, palcos, sonhos e fantasias diversos. Cada vez que lia um trecho dessa saga *cosplayer*, sentia a necessidade de mergulhar nas cenas que faziam parte dos seus enredos.

Nesses mergulhos, passei a conversar com alguns personagens que elaboravam os enredos dessa saga *cosplayer*. Em um desses diálogos, encontrei uma jovem *cosplayer* que me levou para conhecer, de maneira detalhada, os cenários e palcos produzidos por *cosplayers*. Cada jovem *cosplayer* que se inseria para compor o elenco principal dessa saga, foi apresentando o que era o *cosplay* e todos os fazeres que aconteciam nessa prática. Dentre esses fazeres, estavam os acontecimentos que ocorriam ao se transformarem em um *cosplayer*.

Foram nas escutas e leituras de suas atuações que compreendi o *cosplay* como a roupa e os acessórios montados em seus corpos para dar vida, alma e movimento a cada personagem nos eventos. Ser um/a *cosplayer* era tecer vários fazeres, simbolizados na escolha de se vestir um *cosplay* e em todas as sensações e performances que eram produzidas antes, durante e após suas atuações.

Para os/as jovens *cosplayers* desta pesquisa, vestir um *cosplay* significa se divertir, ser feliz, ganhar reconhecimentos, homenagear o seu personagem preferido, adentrar na vida de um personagem e trazê-lo para realizar os seus sonhos e fantasias por um dia. Nessas performances, expressam seus desejos, identificações, pertencimentos. Mostram as suas criatividade e dão visibilidade a elas.

Sempre que dialogava com estes/as jovens sobre suas atuações como *cosplayer*, alguns/mas diziam que nem eram os personagens que atuavam, nem eram o *cosplayer* que se apresentava nos eventos. Eram jovens/as que encontravam, nessa prática mutável e flutuante, uma maneira de se transformarem em algo que não conseguem ser ou atuar em suas

experiências cotidianas e adquirir um reconhecimento pelas habilidades construídas para esse fim.

Vestir um *cosplay* é uma das estratégias que eles/as utilizam para inverterem os papéis sociais e modificarem os seus modos de vida. Ao transferirem as suas idealizações e ilusões para uma roupa, conseguem se sentir libertos/as para mostrar a maneira como querem conduzir, desempenhar e viver a sua condição juvenil. É vivenciar muitas experiências que se transformam em aprendizados, que vão desde o entendimento da história do personagem, a escolha do tecido, a elaboração dos acessórios, a pose do personagem até saber lidar com o público. Aprender a fazer um planejamento orçamentário, a ter agilidade em confeccionar algo que parecia inicialmente impossível.

Viver a fantasia, a ficção, a inversão de papéis, o libertar-se com o uso de máscaras (BAKTIN, 1987) e de fantasias (DAMATTA, 1997) ao vestir um *cosplay* é vivenciar a própria vida. É a soma de um papel imaginário, expresso na fantasia, com papéis reais que a pessoa desempenha no mundo cotidiano (DAMATTA, 1997).

Movimentos de carnavalização realizados dentro da cena *cosplayer* conduzem jovens a experimentarem a liberdade, a inversão de papéis ao usarem suas fantasias de personagens de *animes*, *quadrinhos*, *games* ou filmes e contracenarem com o real, o imaginário e o proibido vivido nas cenas cotidianas e não apenas nas festas carnaval.

Ao mergulhar na leitura de todos esses enredos apresentados pelos/as jovens, fiquei a me perguntar por que se anunciavam tanto com a palavra reconhecimento. Viver esse mundo de fantasia, para eles/as, é buscar um reconhecimento que não conseguem adquirir nos espaços sociais que frequentam.

Muitos/as jovens pronunciavam, em seus enredos, que fazer *cosplay* é ganhar poder, ser visível e respeitado! Foi nessa perspectiva que identifiquei esse reconhecimento como uma maneira de ganhar um poder performativo (PAIS, 2006) para serem pilotos e heróis de sua condição juvenil.

Vestir um *cosplay* convidava estes/as *cosplayers* a fazerem muitos movimentos para adentrar e viver essa cena como jovens. Fazer algo com alguma coisa, fazer algo com alguém e mudar a realidade cotidiana (CERTEAU, 1995) abria inúmeras possibilidades de customizar seus modos de ser jovem. Durante essa saga etnográfica, as suas performances mostravam que era possível dar vida e movimento a personagens e nessa produção apresentar nos palcos o potencial criador de cada um.

Vestidos de *cosplay*, estes/as jovens vivenciam seus momentos de criação e de resignificação de sua condição juvenil. Eles/as constroem, nessa atuação, os seus palcos e neles

criam cenários onde possam expressar as suas opiniões e as suas preferências. Seus corpos traçam linhas de encontro com todos os acontecimentos que essa prática poderá proporcionar em suas atuações juvenis.

Em seus enredos, percebi que ser um/a *cosplayer* pode ser uma experiência que apenas passa e não produz sentido em suas vidas. Para estes/as jovens, o *cosplay* deve ser uma experiência que vibra e toca (LARROSA, 2016) os seus corpos a cada performance que elaboram.

Isso ficou visível quando fui lendo os enredos de suas entradas nessa cena *cosplayer*. Para se tornar um *cosplayer*, vivenciam diversos ritos de iniciação. Não basta escolher um personagem, fazer um *cosplay* e performar nos eventos. É necessário ser aceito/a pelos *senpais*, adentrar nos grupos de *cosplayer* e começar a produzir fazeres ritualizados e performáticos que passavam pelo corpo, ao customizarem roupas e acessórios e se movimentarem como o personagem. Era preciso, ainda, familiarizar-se com uma máquina fotográfica e com as críticas do público.

Ao adentrarem nessa cena para se tornarem *cosplayers*, alguns/mas jovens relataram que passaram pela experiência de serem apontados/as como um *cospobre*, *cospose*, *cosputa* ou de serem criticados/as ao se apresentarem com um *crossplay*. Nos ritos de iniciação, performers experientes (SCHECHNER, 2012) definiam as suas performances a de um *cospobre*, porque estavam com uma peruca comprada em uma das lojas do centro da cidade, sem lentes de contato, portando um *cosplay* que imprimia um mal acabamento.

A negação do *cospobre* no mundo *cosplay* é a exaltação dos talentos que cada *cosplayer* quer levar a cada *cosplay*. Há também a preocupação de não desejarem ser reconhecidos como jovens pobres. E, por serem a maioria jovens pobres e invisíveis, a busca por essa consagração se reflete na dedicação de meses ao *cosplay* para suas competências serem reconhecidas e com isso não serem ridicularizados ao associarem o seu *cosplay* a um *cospobre*.

Ao falarem de suas experiências como *cospobre*, os/as jovens justificavam que, em alguns momentos, faltou-lhes experiência ou dinheiro para apresentar algo melhor. Nesse sentido, creio que estes/as jovens caminham na esteira de uma máquina capitalística (DELEUZE; GUATARRI, 1997). São capturados, mas escapam ao compreenderem que fazer *cosplay* “é uma maneira de se expressar, colocar a criatividade da gente” (*Hatsune Miku*).

É pensando o *cosplay* como algo que está para além de vestir uma roupa e sair performando que estes/as jovens relataram que conseguem identificar um *cospose*, por alguns/mas *cosplayers* estarem nos palcos do SANA apenas focado nas fotos, sem encontrar

qualquer identificação afetiva com o personagem. Também apontam os *cosposes* como aqueles que vestem um *cosplay* de um personagem de um jogo de *game* que não jogam.

Da mesma maneira, os/as jovens *cosplayers* são ridicularizados/as quando decidem fazer um *crossplay*. O fato de vestir um personagem do sexo feminino desperta no público uma opinião, gerada principalmente pela orientação sexual. Para os/as jovens pesquisados/as, existem muitos preconceitos com os meninos quando eles decidirem fazer um personagem feminino. Geralmente, são apontados como “homossexuais” e as meninas, como “lésbicas”.

Ser uma *cosputa*, para algumas jovens, é uma forma de preconceito, pois, segundo elas, a escolha de um personagem e as roupas no corpo não definiam suas atitudes. Para elas, atuar com respectivos *cosplays* é desafiar os limites estabelecidos ao corpo. Ao serem chamadas de *cosputa*, são rotuladas pelo modo como se vestem e pela postura do personagem no *anime*, que exibe uma sensualidade e uma erotização que acaba sendo transferida para elas. As jovens costumam receber várias críticas por não corresponderem aos modelos regulatórios estabelecidos pela mídia que dita o corpo belo, perfeito e pelas características e posições sociais fixas destinadas ao feminino.

Ao vestirem um *cosplay*, as jovens dessa pesquisa querem imprimir as suas vontades e identificações. Mas são recebidas pelo público com um discurso machista que parte do *cosplay* que trazem no corpo, ao serem apontadas como performances sensuais e por não levarem para o personagem um corpo “adequado” para estar em cena. Por isso, algumas até deixam de fazer um *cosplay*, por temer as críticas construídas por um discurso de controle que a mídia veste sobre os corpos, ditando a forma como devem ser apresentados e materializados no contexto social.

Os/as jovens, ao viverem essas experiências de entrada na cena *cosplayer*, experimentam a sensação de serem “outros”, embora não deixem de ser eles/as mesmos/as. Ao contrário dos rituais que promovem transformações na identidade dos performers (SCHECHNER; TURNER, 2012), na atuação *cosplayer* essas transformações passam a acontecer quando precisam driblar as críticas e mostrar que são capazes de apresentar um *cosplay* bom. Um *cosplay fodástico*, como eles/as falam, é aquele que traz a réplica de um personagem na roupa e na performance ou um *cosplay* que apresenta adaptações na roupa, nos acessórios, mas não perde a forma do personagem no corpo do *cosplayer*.

Ter essas experiências vibrantes a cada tessitura desses fazeres torna essa prática *cosplayer* um dos caminhos para esses/as jovens viverem as suas artes da existência (FERREIRA, 2016). Ao brincarem de se fantasiar, demarcam nas expressões cultuadas no

corpo, nas vestimentas, na voz, na imagem, estilos de vida criativos que fogem das fórmulas prontas de ser jovem que a sociedade impõe.

É nesse sentido que os fazeres elaborados por estes/as jovens produzem uma cena *cosplayer* que ultrapassa o desejo de serem vistos pelo público, capturados pelas máquinas fotográficas e ganharem muitos *likes* nas redes sociais. Ser um *cosplayer* é mergulhar nesse mundo de fantasia, misturar-se nele para criar e demarcar campos de visibilidade para expressarem as suas vontades, emoções, habilidades.

Falar de metas, esforços e tensões na prática *cosplayer* é descortinar os bastidores desta cena. São episódios que acontecem nesses bastidores que aproximam o sentido destas experiências na vida destes/as jovens. Brincar de se fantasiar é dar lugar a essas emoções, tensões, metas, conquistas que proporcionam em suas atuações o prazer de estar em cena com cada *cosplay*.

A prática *cosplayer* incentiva nestes/as jovens processos de criação e recriação, ao construírem ou customizarem um personagem. O potencial criador dos jovens constrói possibilidades de mudanças na vida cotidiana, desperta sonhos de ser livre, ser feliz (SALES, 2001). São expressões culturais (CERTEAU, 1995) que entram em cena e revelam os seus potenciais, mesmo sendo conduzidas por uma sociedade do consumo, reguladora da autonomia e da expressividade de jovens.

Através dessas performances, os/as jovens embarcam nos enredos e vivem as aventuras encontradas nessa saga *cosplayer*. Há momentos em que assumem o papel de vilão, mocinho, herói de histórias, que usam para expressarem a maneira como desejam atuar no mundo. Eles/as não vivem constantemente no mundo da ficção e nem performam para estar alienados de suas realidades.

Nesses atos performáticos, usam essa ficção para evidenciar as suas expressões na perspectiva de romper com uma invisibilidade presente em suas ações como jovem. Na sociedade em que jovens estão inseridos, são poucos os espaços encontrados para comunicarem as suas vontades, necessidades.

É na busca de um espaço para comunicar o que são e o que desejam ser que criam enredos na cena *cosplayer* para compor as suas sagas juvenis. As sagas juvenis simbolizam todos os roteiros e cenários que fazem e preparam para atuar. Estar nessa cena *cosplayer* é criar oportunidades para corresponder uma mídia que informa todos os dias que as pessoas precisam ter um corpo belo, ter fama, *status* e “dar certo na vida”.

Capturados por esses discursos, estes/as jovens travestem seus corpos com vários personagens para alcançar essa fama. Sendo um/a *cosplayer*, eles/as têm a chance de adquirirem

esse *status* nas redes sociais e mostrar que deram certo fazendo alguma coisa. Lembro-me de uma jovem que dizia: “Se eu não sei fazer nada e quero ser enxergado pelo o que faço, eu vou fazer *cosplay!*”.

Não se trata de perceber a prática *cosplayer* apenas como uma captura do mercado e da mídia. Esse jogo de “faz de conta” alimenta a fantasia destes/as jovens, ao estarem capturados/as, e eles/as conseguem escapar ao encontrarem no *cosplay* um espaço para serem vistos por trás da roupa do personagem que travestem. Diante das poucas possibilidades que sobram, eles/as vestem um *cosplay* para se divertirem e tentarem resistir a uma dura realidade que ronda principalmente as juventudes da periferia: violência, desemprego, trabalho precário. Diante desse contexto em que jovens estão imersos, o que sobra? Vestir um *cosplay* é um dos caminhos para fugir dessa realidade e ganhar destaque!

Não encontrei apenas jovens da periferia fazendo *cosplay*. Jovens de classe média e alta também trilham por esse caminho. Para eles/as, a busca pela visibilidade também se faz presente ao caminharem pelo desejo de serem ouvidos, percebidos e aceitos. Desejam ser visíveis para os membros da família, aceitos no grupo de amigos e romper com um rótulo de que são alienados, fúteis e que fazem *cosplay* porque são depressivos.

Escolher vestir um personagem e se transformar em “outros” não pertence apenas à cena *cosplayer*. O que entendi durante a leitura dos enredos é que, na vida cotidiana, as pessoas também criam os seus personagens para atuarem nas cenas de suas vidas.

Algumas pessoas criam seus personagens para serem mostrados nas redes sociais. Cada personagem representa o desejo de se transformarem em um corpo mais belo, perfeito, montado, na maioria das vezes, por um *fotoshop* que retira manchas, gorduras localizadas, afina o rosto, delinea nariz e lábios.

Geralmente, esses personagens simbolizam o lugar do imaginário que o “mundo virtual” produz e permite que os corpos possam ser montados e desmontados para permanecerem em cena. Esses personagens também são representados nas posturas subjetivas das pessoas. Nem sempre, quando nos deparamos com uma cena em que o personagem atua sorrindo, é de fato aquilo que ele está sentindo. Isso me lembra da performance de um palhaço. Montar um personagem para fazer as pessoas sorrirem em uma lona de circo nem sempre corresponde àquilo que vai atrás de suas roupas e maquiagem.

Se é possível representar vários personagens nas cenas cotidianas ao montar e desmontar um corpo no mundo virtual ou com avanços da tecnologia e da ciência, porque estes/as jovens não podem se travestir com um *cosplay* para realizar as mudanças que almejam? Quem não muda? Quem não se transforma? Quem não busca aprovação e aceitação do outro?

O tempo todo, as pessoas estão acompanhando um estilo indicado pelo mundo da moda e, ao seguir essa tendência, mudam o cabelo, a roupa e acabam se travestindo desses personagens montados pela mídia para receber aprovações ou serem aceitos.

Fazer *cosplay* de fato não traz mudanças definitivas no corpo físico como fazem mulheres que colocam silicone para deixar os seios mais bonitos ou homens e mulheres que modificam o nariz ou o lábio na intenção de apresentar um personagem que esteja de acordo com o que está sinalizado na mídia.

Também não considero essa prática como uma revolução na cena juvenil. Ao ser um/a *cosplayer*, estes jovens não vão produzir grandes modificações na sociedade. Estou certa que não! Entendo que estar em cena vestido de *cosplay* é ser capturado por uma lógica mercadológica e midiática, é ter seus desejos reproduzidos em cada personagem e, por isso, se tornam fãs e até se vestem como ele.

Defendo que atuar como um/a *cosplayer* é dar suporte para estes/as *cosplayers*, em sua condição juvenil, tecerem os seus fazeres e serem enxergados por isso. Eles/as criam suas táticas para produzirem as suas sucatas e, ao produzi-las, ingressam em um mundo de fantasia e extraem dessa experiência a capacidade de mudar a sua realidade juvenil e tecer vários conhecimentos ao elaborarem os enredos de suas sagas juvenis dentro do universo *cosplay*.

REFERÊNCIAS

ABRAMO, Helena. **Cenas juvenis**. São Paulo: Scritta, 1994.

_____. Considerações sobre a tematização social da juventude no Brasil. *In: Revista Brasileira de Educação*. maio/jun./jul./ago., n. 5, set./out./nov./dez. n. 6. 1997.

ADAD, Shara Jane Holanda Costa. **Corpos de Rua: cartografia dos saberes juvenis e o sociopoetizar dos desejos dos educadores**. Fortaleza: Edições UFC, 2011.

ALMEIDA, Nadja Rinelle Oliveira de. Etnografar com o uso da entrevista: relatos de uma experiência de pesquisa de campo com jovens rurais. *In: DAMASCENO, Maria Nobre; SALES, Celecina de Maria Veras; ALMEIDA, Nadja Rinelle Oliveira de. (Org.). Pesquisa Qualitativa: formação e experiências*. 1. ed. Curitiba: CRV, 2016.

_____. LINHARES; Isabel Silva Bezerra; CARVALHO, A. M. P. Corpos e cidade em movimento: jovens e (in)visibilidades nos circuitos econômicos e comerciais na cidade de Sobral-Ceará. *Revista Brasileira de Sociologia*, v. 02, n. 04, jun./dez./2014.

ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de; PAIS, José Machado. (Org.). **Criatividade, juventude e novos horizontes profissionais**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

ARENDT, Hannah. **A Condição Humana**. São Paulo: Forense-Universitária, 1989.

BAFFA, Matheus de Freitas Oliveira; *et al.* Construindo Jogos de Sucesso: Uma Análise de *League of Legends*. *Anais... SBC – Proceedings of SB Games*, 2016.

BAKTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. Tradução de Y. Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec, 1987.

BARBALHO, Alexandre. **A criação está no ar: juventudes, política, cultura e mídia**. Fortaleza: Eduece, 2013.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. Reflexões sobre como fazer trabalho de campo. *In: Revista Sociedade e Cultura*. Universidade Federal de Goiânia, v. 10, n. 1, jan./jun., 2007, p. 11-27.

BRAIT, Beth. **A personagem**. 8. ed. São Paulo: Ática, 2006.

BEAUD, Stephane; WEBER, Florence. **Guia para a pesquisa de campo: produzir e analisar dados etnográficos**. Tradução de Sérgio Joaquim de Almeida. Revisão de Henrique Caetano Nardi. 1. ed. Petrópolis: Vozes, 2007.

BENJAMIN, Walter. **O narrador**. Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BIN, Marco Antônio. Espaço urbano, performance e memória: a poética do corpo na poesia marginal e na cena cosplay. *In: NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. (Org.). Cena Cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis*. Porto Alegre: Sulina, 2015.

BOGDAN, Roberto C.; BIKLEN, Sari Knopp. **Investigação qualitativa em educação**. Porto: Porto, 1994.

BRENNER, A. K.; DAYRELL, J.; CARRANO, P. Culturas do lazer e do tempo livre dos jovens brasileiros. *In*: ABRAMO, H. W.; BRANCO, P. P. M. **Retratos da juventude brasileira**: análise de uma pesquisa nacional. São Paulo: Perseu Abramo, 2005.

CABRAL, João de Pina. Notas críticas sobre a observação participante no contexto da etnografia portuguesa. *In*: **Revista Análise Social**, vol. XIX (76), 327-339, 1983.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas**: estratégias para entrar e sair da modernidade. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: EDUSP, 2008.

CARRANO, Paulo César Rodrigues. Grupos da juventude e práticas sociais educativas na cidade. *Anais... 23ª Reunião Anual da ANPED*, 2000, Caxambu.

_____. **Juventudes e cidades educadoras**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

_____. Jovens, escolas e cidades: entre diversidades, desigualdades e desafios à convivência. *Anais... II Colóquio Luso Brasileiro de Sociologia da Educação*, 2009. Disponível em: <<http://www.uff.br/observatoriojovem/materia/jovens-escolas-e-cidades-entre-diversidades-desigualdades-e-desafios-a-convivencia>>. Acesso em: 10 mai. 2017.

CASTELLS, Manuel. **A era da informação**: economia, sociedade e cultura; v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CERTEAU, Michel de. **A cultura no plural**. Tradução de Enid Abreu Dobránszky. Campinas, SP: Papyrus, 1995. (Coleção Travessia do Século).

_____. **A invenção do cotidiano**: 1. Artes de fazer. 20. ed. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

CHAUÍ, Marilena. Janela da alma, espelho do mundo. *In*: NOVAIS, Adalto; *et al.* **O olhar**. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

DAMATTA, Roberto. **Carnavais, malandros e heróis**: para uma sociologia do dilema brasileiro. 6. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

_____. **Relativizando**: uma introdução à Antropologia Social. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

DAMASCENO, Maria Nobre. Trajetórias da juventude: caminhos, encruzilhadas, sonhos e expectativas. *In*: DAMASCENO, Maria Nobre; MATOS, Kelma Lopes de; VASCONCELOS, José Gerardo (Org.). **Trajetórias da Juventude**. Fortaleza: LCR, 2001. p. 09-24.

DAYRELL, Juarez. Juventude, grupos de estilo e identidade. *In*: **Educação em Revista**, n. 30, p. 25-39, dez. 1999.

_____. O jovem como sujeito social. *In: Revista Brasileira de Educação*, São Paulo, n. 24 set./dez., 2003.

_____. **A música entra em cena:** o rap e o funk na socialização da juventude. Belo Horizonte: UFMG, 2005.

_____. A escola “faz” as juventudes? Reflexões em torno da socialização juvenil. *In: Revista Educação & Sociedade*. Campinas. v. 28, n. 100, 2007.

_____. O aluno do Ensino Médio: o jovem desconhecido. *In: Juventude e escolarização: os sentidos do Ensino Médio*. Secretaria de Educação a Distância. Ministério da Educação. Ano XIX boletim 18 – nov./2009.

_____.; FREITAS E SILVA, Áurea Carolina de; SOUZA, Rosana Machado de. Formação de Agentes Culturais Juvenis: Uma Experiência Sócio-Educativa. *Anais... 2º Congresso Brasileiro de Extensão Universitária* Belo Horizonte, 2004.

DELEUZE, G. **Conversações**. Tradução de Peter Pál Pelbart. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs:** capitalismo e esquizofrenia (Volume 4), Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

DIÓGENES, Glória. **Cartografias da cultura e da violência:** gangues, galeras e o movimento Hip Hop. São Paulo: Annablume; Fortaleza: Secretaria de Cultura e Desporto, 1998.

_____. Juventude, exclusão e a construção de políticas públicas: estratégias e táticas. *In: MENDONÇA FILHO, NOBRE, M.T. (Org.). Política e afetividade: narrativas e trajetórias de pesquisa* [online]. Salvador: EDUFBA; São Cristóvão: EDUFES, 2009.

_____. Cumplicidade: novos infinitos de linhas e pensamentos (Prefácio). *In: Corpos de Rua: cartografia dos saberes juvenis e o sociopoetizar dos desejos dos educadores*. Fortaleza: Edições UFC, 2011.

_____. Entre cidades materiais e digitais: esboços de uma etnografia dos fluxos da arte urbana em Lisboa. *In: Revista de Ciências Sociais*. Fortaleza, v. 46, n. 1, jan/jun, 2015, p. 43-67.

FERREIRA, Vitor Sérgio. Pela encarnação da juventude. *In: Revista Iara – de moda, cultura e arte*. São Paulo, v. 2, n. 2. out./dez., 2009.

_____. Aesthetics of Youth Scenes: From Arts of Resistance to Arts of Existence. *Revista Young*. Lisboa. n. 24(1). Fev., 2016. p. 66–81.

FREHSE, Fraya. **Ô da rua**. O transeunte e o advento da modernidade em São Paulo. São Paulo: Edusp, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

FORTIM, Ivelise; MONTEIRO, Louise F. Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras. *Anais... XII SBGames* – São Paulo, 2013. Disponível em: <www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/cultura/Culture-2_Short.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2017.

GEERTZ, Clifford. **O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa**. Tradução de Vera Mello Joscelyne. 11. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

_____. **A interpretação das culturas**. 1. ed. (Reimpr.). Rio de Janeiro: LTC, 2011.

GOELLNER, Silvana Vildore. A educação dos corpos, dos gêneros e das sexualidades e o reconhecimento da diversidade. *In: Cadernos de Formação RBCE*, mar. 2010. p. 71 – 83.

GROPPO, Luís Antonio. Pesquisar e fazer-se pesquisador: reflexões sobre uma trajetória de pesquisas sobre juventude. *In: DAMASCENO, Maria Nobre; SALES, Celecina de Maria Veras; ALMEIDA, Nadja Rinelle Oliveira de. (Org.). Pesquisa Qualitativa: formação e experiências*. 1. ed. Curitiba: CRV, 2016.

HINE, Christine. **Etnografia Virtual**. Barcelona: UOC, 2000.

HIRATA, Tatiane. **Mangá: do Japão ao mundo pela prática midiática do scanlation**. 2012. 148 f. Dissertação (Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea) – Universidade Federal do Mato Grosso, Cuiabá, 2012.

_____. GUSHIKEN, Yuji. Processos de consumo cultural e midiático: imagem dos ‘Otakus’, do Japão ao mundo. *Revista Intercom – RBCC*, São Paulo, v. 37, n. 2, p. 133-152, jul./dez. 2014.

JOCA, Alexandre Martins. **Levados por anjos: modos de vida, educação e sexualidades juvenis**. 2013. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira, Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2013.

_____. “Desaprender”, “desinventar”, “desconhecer”: percursos metodológicos em pesquisas com jovens. *In: DAMASCENO, Maria Nobre; SALES, Celecina de Maria Veras; ALMEIDA, Nadja Rinelle Oliveira de. (Org.). Pesquisa Qualitativa: formação e experiências*. 1. ed. Curitiba: CRV, 2016.

_____. VASCONCELOS, Francisco Herbert Lima. (Org.). **Levados por anjos: Modos de vida, educação e sexualidades juvenis**. Recife: Imprima, 2015.

LAPLANTINE, François. **A descrição etnográfica**. São Paulo: Terceira Margem, 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. (Coleção TRANS).

LE BRETON, D. **A Sociologia do Corpo**. Petrópolis: Vozes, 2010.

LARROSA, Jorge. **Tremores: escritos sobre experiência**. Tradução de Cristina Antunes e João Wanderley Geraldi. 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016.

LOPES, Ana Paula Neves. O uso da pesquisa qualitativa na escola: da técnica à criatividade. *In: DAMASCENO, Maria Nobre; SALES, Celecina de Maria Veras; ALMEIDA, Nadja Rinelte Oliveira de. (Org.). Pesquisa Qualitativa: formação e experiências.* 1. ed. Curitiba: CRV, 2016.

LOURO, Guacira Lopes. Corpos que escapam. *In: Revista Labrys, Estudos Feministas*, n. 4, 2003.

_____. **Um corpo estranho: ensaios sobre sexualidade e teoria queer.** Belo Horizonte: Autêntica, 2008a.

_____. Gênero e Sexualidade: pedagogias contemporâneas. *In: Revista Pro-Posições*, v. 19, n. 2 (56), p. 17-23, maio/ago. 2008b.

LOURENÇO, André Luiz Correia. **Otakus: construção e representação de si entre aficionados por cultura nipônica.** 2009. Tese (Doutorado em Antropologia) – Programa de Pós-graduação em Antropologia Social. Universidade Federal do Rio de Janeiro, RJ, 2009.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. Mangá e a cultura pop. *In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). Cultura pop japonesa: Mangá e Animê.* São Paulo: Hedra, 2005. p. 49-58.

MACHADO, Carlos Alberto. Animencontros: o hibridismo cultural midiático como consequência do relacionamento na formação de novos costumes juvenis. *In: Anais... Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 2009.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. De Perto e de Dentro: notas para uma etnografia urbana. *In: Revista Brasileira de Ciências Sociais.* São Paulo, vol. 17, n. 49, 2002.

_____. Etnografia como Prática e Experiência. *In: Revista Horizontes Antropológicos.* Porto Alegre, ano 15, n. 32, p. 129 – 156, jul./dez. 2009.

MALINOWSKI, Bronislaw. Os Argonautas do Pacífico Ocidental. *In: Ethnologia. N. S.*, n. 6-8, p. 17 -37, 1997.

MATOS, Kelma S. Lopes de. **Juventude, professores e escola: possibilidades de encontros.** Ijuí: UNIJUI, 2003.

MATOS, Patricia. De vergonha a orgulho: Consumo, capital simbólico e a ressignificação midiática da cultura nerd. *Anais... Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Fortaleza, CE, 2012. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-1968-1.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2017.

MELO, Kelli Carvalho; RIBEIRO, Maria Ivanilse Calderón. Vilãs, Mocinhas ou Heroínas: linguagem do corpo feminino nos quadrinhos. *In: Revista Latino-americana de Geografia e Gênero*, Ponta Grossa, v. 6, n. 2, p. 105 - 118, ago./dez. 2015.

NAGADO, Alexandre. O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal. *In:* LUYTEN, Sonia M. Bibe. (Org.). **Cultura pop japonesa: Mangá e Animê**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 49-58.

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

OLIVEIRA, Roberto Cardoso. O Trabalho do Antropólogo: Olhar, Ouvir, Escrever. *In:* OLIVEIRA, Roberto Cardoso. **O Trabalho do Antropólogo**. 2. ed. Brasília: Paralelo 5; São Paulo: Editora Unesp, 2006.

OLIVEIRA, Jaiane Araújo de. Etnografia virtual: caminhos que se fiam no emaranhado das experiências dos/as jovens na internet. *In:* DAMASCENO, Maria Nobre; SALES, Celecina de Maria Veras; ALMEIDA, Nadja Rinelle Oliveira de. (Org.). **Pesquisa Qualitativa: formação e experiências**. 1. ed. Curitiba: CRV, 2016.

ORTIZ, Renato. **O próximo e o distante: Japão e modernidade – mundo**. São Paulo: Brasiliense, 2000.

_____. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

_____. Globalização: notas sobre um debate. *In:* **Revista Sociedade e Estado**, Brasília, v. 24, n. 1, jan./abr, p. 231-254, 2009.

PAIS, Machado. **Culturas Juvenis**. Lisboa, Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 2003.

_____. **Ganchos, tachos e biscates: jovens, trabalho e futuro**. Lisboa: Editora Ambar, 2005.

_____. Buscas de si: expressividades e identidades juvenis. *In:* ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de; EUGÊNIO, Fernanda (Org.). **Culturas juvenis: novos mapas do afeto**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

_____. Culturas de Grupos. *In:* MATOS Artur Teodoro de; LAGES, Mário Ferreira (Coord.). **Portugal: Percursos de Interculturalidade**. 4 v. 2. v. Contextos e dinâmicas/João Peixoto [et al.], 2008.

_____. O mundo dos quadrinhos: o agir da obliquidade. *In:* ALMEIDA, Maria Isabel Mendes de; PAIS, José Machado. (Org.). **Criatividade, juventude e novos horizontes profissionais**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

PAGANI, Clarice Ribeiro. **Autoconceito, identidade e consumo cultural: análise qualitativa do grupo social dos cosplayers**. 2012. Dissertação (Mestrado em Ciências Aplicadas) – Programa de Pós-Graduação em Administração, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

PASQUALIN, Vera da Cunha. As paisagens sonoras consumidas na cena *cosplay*. *In:* NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. (Org.). **Cena Cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

PEIRANO, Mariza. Rituais como estratégia analítica e abordagem etnográfica. *In:* PEIRANO, Mariza. (Org.). **O dito e o feito: ensaios de antropologia dos rituais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará: Núcleo de Antropologia da Política/UFRJ, 2002.

_____. Etnografia não é método. *In:* **Revista Horizontes Antropológicos**. v. 20, n. 42, 2014. p. 377-391.

PERROT, Michelle. Os silêncios do corpo da mulher. *In:* MATOS, Maria Izilda; SOIHET, Rachel (Org.). **O corpo feminino em debate**. São Paulo: UNESP, 2003.

PEREIRA, Ilíada Damasceno. **Hibridismos e mesclas culturais na construção de identidades e subjetividades em campeonatos de *cosplay***. 2013. 132 f. Dissertação (Mestrado em Arte e Cultura Visual) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiás, 2013.

PONTES, Cícera de Andrade. O que dizem as juventudes do Jangurussu? O diário de campo como ferramenta para possíveis respostas. *In:* DAMASCENO, Maria Nobre; SALES, Celecina de Maria Veras; ALMEIDA, Nadja Rinelle Oliveira de. (Org.). **Pesquisa Qualitativa: formação e experiências**. 1. ed. Curitiba: CRV, 2016.

ROLNIK, Suely. Toxicômanos de identidade: subjetividade em tempo de globalização. *In:* LINS, Daniel S. (Org.). **Cultura e subjetividade: saberes nômades**. Campinas: Papirus, 1997. p. 19-24.

ROSA, Ana Carolina Pereira da Silva; FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino. Imagens corporais e práticas culturais juvenis. *In:* OSWALD, Maria Luiza M. Bastos; PEREIRA, Rita Marisa Ribes. (Org.). **Infância e Juventude: narrativas contemporâneas**. Petrópolis: DP et Aiii; Rio de Janeiro: Faperj, 2008.

SCHECHNER, Richard. **Performance e Antropologia**. Tradução de Augusto Rodrigues da Silva Junior... *et al.* Rio de Janeiro: Mauad X, 2012.

SAITO, Cecília Noriko Ito. Hikikomori e clausura social no Japão. *In:* GREINER, Christine; SOUZA, Marco (Org.). **Imagens do Japão: Experiências e Invenções**. São Paulo: Annablume, 2012. p. 101-124.

SALES, Celecina de Maria Veras. Os Jovens como Experimentadores e Produtores de Devires. *In:* DAMASCENO, Maria Nobre; MATOS, Kelma Lopes de; VASCONCELOS, José Gerardo (Org.). **Trajetórias da Juventude**. Fortaleza: LCR, 2001. p. 65-86.

_____. Pesquisa Qualitativa: cartografando novos percursos na produção de conhecimento. *In:* DAMASCENO, Maria Nobre; SALES, Celecina de Maria Veras Sales (Org.). **O Caminho se Faz ao Caminhar: Elementos Teóricos e Práticas na Pesquisa Qualitativa**. Fortaleza: Editora UFC, 2005.

_____. Juventudes e Lazer: interações e movimento. *In:* **Revista Linguagem, Educação e Sociedade** (UFPI), v. 1, p. 413-437, 2014.

_____. A Experiência de pesquisar e a formação de novos/as pesquisadores/as. *In:* DAMASCENO, Maria Nobre; SALES, Celecina de Maria Veras; ALMEIDA, Nadja Rinelle

Oliveira de. (Org.). **Pesquisa Qualitativa: formação e experiências**. 1. ed. Curitiba: CRV, 2016a.

_____. Juventude e corpo: sociabilidade, linguagem corporal, arte e protestos. *In*: CACCIA-BAVA, Augusto; SEVERO, Mirlene Simões. (Org.). **Juventude nas sociedades em crise**. 1ed. Frutal: Editora Prospectiva, 2016b, p. 204-230.

SATO, Cristiane. A cultura popular japonesa: *animê*. *In*: LUYTEN, Sonia M. Bibe (Org.). **Cultura pop japonesa: Mangá e Animê**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 49-58.

_____. **Japop- o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP- Hakkosha, 2007.

SALGADO, Raquel Gonçalves. Entre a ficção e a realidade: as facetas do poder infantil na cultura contemporânea. *In*: OSWALD, Maria Luiza M. Bastos; PEREIRA, Rita Marisa Ribes. (Org.). **Infância e Juventude: narrativas contemporâneas**. Petrópolis: DP et Aiii; Rio de Janeiro: Faperj, 2008.

SANTOS, Silvia Maria Vieira. **Jovem que velho respeita: As experiências e saberes da juventude candomblecista**. 2015. Tese. (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira, Universidade Federal do Ceará. Fortaleza, 2015.

_____. O caminho iniciático de uma pesquisadora num terreiro de candomblé. *In*: DAMASCENO, Maria Nobre; SALES, Celecina de Maria Veras; ALMEIDA, Nadja Rinelle Oliveira de. (Org.). **Pesquisa Qualitativa: formação e experiências**. 1. ed. Curitiba: CRV, 2016.

SANTOS, Edméa; ROSSINI, Tatiana. Comunidade REA-Brasil no Facebook um espaço de ativismo, autorias, compartilhamentos e inquietações. *In*: PORTO, Cristiane; SANTOS, Edméa. (Org.). **Facebook e educação: publicar, curtir, compartilhar**. Campina Grande: EDUEPB, 2014. Disponível em: <<http://static.scielo.org/scielobooks/c3h5q/pdf/porto-9788578792831.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2017.

SANCHES, Tatiana Amendola. Consumindo *cosplay* para além da cena *cosplay*. NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. (Org.). **Cena Cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

SENNETT, Richard. **The Craftsman**. New Haven: Yale University Press, 2008.

SILVA, Hélio R. S. A situação etnográfica: andar e ver. *In*: **Revista Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v. 15, n. 32, p. 171-188, jul./dez. 2009.

SILVA, Álvaro de Lima; *et al.* Da livestream para a TV: Uma análise da influência da audiência gamer na transição das transmissões do E-Sports na Twitch para os canais de televisão. **Anais...** Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 2016. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2016/resumos/R52-2046-1.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2017.

SIMMEL, Georg. A Sociabilidade (Exemplo de Sociologia Pura ou Formal). *In*: SIMMEL, Georg. **Questões Fundamentais da Sociologia**. Rio De Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

SOARES, Gabriel Theodoro. *Cosplay: um lugar para pertencer*. In: NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. **Cena Cosplay: comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis**. (Org.). Porto Alegre: Sulina, 2015.

SOUZA, Francisca Lidiane Araújo de. **Corpos e saberes em movimento: as jovens dançarinas de funk da Barra do Ceará**. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Ceará, 2014.

_____. Entre olhos e ouvidos atentos: a observação na pesquisa com jovens da periferia. In: DAMASCENO, Maria Nobre; SALES, Celecina de Maria Veras; ALMEIDA, Nadja Rinelle Oliveira de. (Org.). **Pesquisa Qualitativa: formação e experiências**. 1. ed. Curitiba: CRV, 2016.

TRAVANCAS, Paula Rozenberg. Mudanças nos eventos de animê brasileiros: da cultura pop japonesa à cultura pop mundial. *Anais...* Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação-XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 2016. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0836-1.pdf>> Acesso em: 10 jul. 2017.

TURNER, Vitor. **O processo ritual: estrutura e antiestrutura**. Tradução de Nancy Campi de Castro e Ricardo A. Rosenbusch. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

VELHO, Gilberto. **Projeto e metamorfose: antropologia das sociedades complexas** (3a ed.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2003.

VENCATO, Anna Paula. O que faz uma mulher, mulher?: sexualidade, classe e geração e a produção do corpo e do gênero em homens que praticam crossdressing. *Anais...* Fazendo Gênero, 2008. Disponível em: <http://www.fazendogenero.ufsc.br/8/sts/ST18/Anna_Paula_Vencato_18.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2017.

WEBER, Florence. A entrevista, a pesquisa e o íntimo, ou: por que censurar seu diário de campo? In: **Revista Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, v. 15, n. 32, p. 157-170, jul./dez. 2009.

WINTERSTEIN, Claudia Pedro. **Mangás e animes: sociabilidades entre cosplayers e otakus**. 2010. Dissertação. (Mestrado em Antropologia Social) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2010.

GLOSSÁRIO

ANIME

Significa “animação” em japonês. É a forma contraída pela qual os japoneses escrevem a palavra animação em inglês (*animation*), da qual deriva a versão de sotaque nipônico *animeeshon*. (SATO, 2007).

AVATAR

Filme lançado no ano de 2009, nos conduz por um mundo espetacular além da imaginação, onde um herói relutante vindo da Terra embarca numa aventura épica, e acaba lutando para salvar o mundo extraterrestre que aprendeu a chamar de lar. Adentramos o mundo alienígena através dos olhos de Jake Sully, um ex-fuzileiro naval confinado a uma cadeira de rodas. Apesar do que aconteceu ao seu corpo, Jake continua se sentindo um guerreiro e viaja anos-luz à estação que os humanos instalaram em Pandora, onde a humanidade quer explorar o minério raro unobtanium, que pode ser a chave para solucionar a crise energética da Terra. Como a atmosfera de Pandora é tóxica, foi criado o Programa Avatar, em que “condutores” humanos têm sua consciência ligada a um avatar, um corpo biológico controlado à distância capaz de sobreviver nesse ar letal. Os avatares são híbridos geneticamente produzidos de DNA humano e DNA dos nativos de Pandora, os Na’vi. Renascido em sua forma avatar, Jake consegue voltar a andar. Ele recebe a missão de se infiltrar entre os Na’vi, que se tornaram um obstáculo à extração do precioso minério. Ocorre que uma bela Na’vi, Neytiri, salva a vida de Jake, o que muda tudo. Jake é acolhido pelo clã de Neytiri, e aprende a ser um deles depois de passar por vários testes e aventuras. O relacionamento de Jake com sua hesitante instrutora Neytiri se aprofunda, e ele passa a respeitar o jeito de viver dos Na’vi, e por fim passa a ocupar seu lugar no meio deles. Logo ele enfrentará a maior de suas provações, ao comandar um conflito épico que decidirá nada menos que o destino de um mundo inteiro. Disponível em: <<http://www.cinepop.com.br/filmes/avatar.php>>. Acesso em 07 jul. 2017.

BUTTONS

É um objeto na maioria das vezes redondo, ou com outro formato, que contém conteúdo promocional, publicitário ou simplesmente decorativo. É pregado na roupa ou outra superfície com um alfinete e são usados por modismo ou para indicar a preferência a algum personagem da cultura pop. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Button>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

BLEACH

É um anime que conta a história de um garoto de quinze anos, Kurosaki Ichigo. Ele não é como os garotos comuns de sua idade, ele tem a habilidade de ver fantasmas e espíritos, além de se comunicar com eles. Ichigo tinha muita energia espiritual, coisa que ele não sabia, até conhecer Kuchiki Rukia (Uma Shinigami). Os Shinigamis têm três objetivos principais, mandar as almas para a sociedade espiritual ou para o inferno, derrotar e purificar Hollows, balancear e regular o número de almas em cada mundo. Disponível em: <<http://www.animesonlinebr.com.br/legendados/107>>. Acesso em: 07 de jul. 2017.

CAVALEIROS DO ZODÍACO

Saint Seiya ou Os Cavaleiros do Zodíaco é uma série japonesa de mangá escrito e ilustrado por Masami Kurumada. Foi publicada originalmente na revista Weekly Shōnen Jump de 1986 a 1990 e adaptada para anime pela Toei Animation de 1986 a 1989. O enredo se concentra em um órfão chamado Seiya, forçado a ir ao Santuário na Grécia para obter a Armadura de Bronze de Pégaso, uma veste usada pelos 88 guerreiros da deusa grega Athena, conhecidos como Cavaleiros. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Os_Cavaleiros_do_Zodíaco>. Acesso em: 07 jul. 2017.

DC COMICS

É uma editora norte-americana de histórias em quadrinhos e mídias relacionadas, sendo considerada uma das maiores companhias, ligadas a este ramo no mundo. A empresa é subsidiária da companhia Time Warner e detém a propriedade intelectual de muitos dos mais famosos personagens de quadrinhos daquele país, como Batman, Superman, Mulher Maravilha, Flash, Aquaman, Arqueiro Verde, Asa Noturna, Caçador de Marte, Shazam e seus grupos como Liga da Justiça da América, Sociedade da Justiça da América, Novos Titãs, Renegados, Aves de Rapina, Patrulha do Destino, Legião dos Super-Heróis, All-Star Squadron, entre outros. Por décadas a DC tem sido uma das maiores companhias de quadrinhos daquele país. Originalmente, a companhia era conhecida como National Comics e com o tempo passou a adotar a sigla "DC" que originalmente se referia a Detective Comics, uma de suas revistas mais vendidas (a qual é publicada até hoje e apresenta histórias do Batman). Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/DC_Comics>. Acesso em: 07 jul. 2017.

DEVIL MAY CRY

É uma série japonesa de jogos eletrônicos de Hack and slash, criada originalmente por Hideki Kamiya e distribuída pela Capcom. Originalmente, Devil May Cry seria uma sequência da série Resident Evil, também da Capcom, mas como o jogo fugia muito da ideia original, o projeto foi reaproveitado na nova série. O título, criado originalmente em inglês, significa Demônio Pode Chorar, como é explicado em Devil May Cry 3: Dante's Awakening. A série gira em torno de *Dante*, o personagem principal, que trabalha com o extermínio de demônios. *Dante* pertence a uma raça chamada NEPHILIM, sendo seu pai, *Sparda*, um demônio, e sua mãe, *Eva*, um anjo. Suas ascendências, parte angelical, parte demoníaca lhe conferem alguns poderes e habilidades extraordinários. Tem um irmão gêmeo chamado *Vergil* que aparece no primeiro jogo da série, Devil May Cry, como um personagem não jogável e no terceiro jogo, Devil May Cry 3, como personagem jogável. A jogabilidade se baseia em derrotar inimigos desencadeando grandes sequências de ataques de forma frenética, enquanto evita possíveis danos, a fim de exibir cenas de lutas estilosas; este elemento, juntamente com o tempo e quantidade de itens coletados e utilizados são levados em consideração para se chegar a classificação do desempenho do jogador. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Devil_May_Cry>. Acesso em: 07 jul. 2017.

DRAGON BALL

É uma franquia de mídia japonesa criada por Akira Toriyama. Originalmente iniciada com uma série de mangá que foi escrita e ilustrada por Toriyama, teve os seus capítulos serializados na revista *Weekly Shonen Jump* de 1984 a 1995, com os seus 519 capítulos compilados em 42 volumes *tankōbon* e publicados pela editora Shueisha. *Dragon Ball* foi inicialmente inspirado pelo clássico romance chinês *Jornada ao Oeste*. A série segue as aventuras do protagonista, Son Goku, desde sua infância até a idade adulta enquanto ele treina artes marciais e explora o mundo em busca de sete esferas conhecidas como as Esferas do Dragão, que convocam um dragão que concede um desejo quando reunidas. Ao longo de sua jornada, Goku faz vários amigos e luta contra uma grande variedade de vilões, muitos dos quais também procuram as Esferas do Dragão. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball_\(série\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball_(série))>. Acesso em: 07 jul. 2017.

EREN

É um membro da Tropa de Exploração e o principal protagonista de *Shingeki no Kyojin*. Ele é o filho de Grisha e Carla Yeager e tendo sua irmã adotiva Mikasa Ackerman. Descrito como

teimoso e impulsivo, que são os dois atributos de sua forte determinação para proteger a Humanidade e, eventualmente, deixar as muralhas, pois, para ele é humilhante ser enjaulado. Ele é considerado uma pessoa que não pode ser dominada ou presa e não recebe ordens de ninguém que ele não confie. Ele é uma pessoa que não se ajoelha para ninguém e nunca é bom ameaçá-lo. Disponível em: <http://pt-br.shingeki-no-kyojin.wikia.com/wiki/Eren_Jäger>. Acesso em: 07 jul. 2017.

ERZA

É um Mago Classe S de *Fairy Tail*, que é famosa por seu uso do Requip Magic. Ela é também membro da Equipe de *Natsu*, bem como um dos principais protagonistas femininas da série. Erza é uma pessoa muito rígida, muitas vezes, criticar o mau comportamento e hábitos dos outros membros da guilda, fazendo com que a maioria deles para se desculpar, temendo que eles possam invocar a sua ira. Disponível em: <<https://fairylendas.wordpress.com/2012/08/05/erza-scarlet/>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

FAIRY TAIL

É uma série de mangá escrita e ilustrada por Hiro Mashima. Os capítulos do mangá são serializados na revista *Weekly Shōnen Magazine* desde 2006, com os capítulos individuais compilados e publicados em volumes *tankōbon* pela editora Kodansha. A história segue as aventuras de Natsu Dragneel que está à procura do dragão Igneel, um mago adolescente que é membro da popular guilda de feiticeiros *Fairy Tail*. O mangá foi adaptado em uma série de anime produzida pela A-1 Pictures, Dentsu Inc. e Satelight, que começou a ser transmitida no Japão em 12 de outubro de 2009. A história de *Fairy Tail* gira em torno das aventuras de seus protagonistas, Natsu Dragneel a maga Lucy Heartfilia, tendo o gato Happy. Lucy Heartfillia é uma jovem maga de 17 anos que deseja tornar-se uma maga evoluída. Para isso, ela terá que entrar em uma guilda de magos, para ganhar dinheiro para sobreviver e também para aprimorar suas habilidades. Assim sendo, ela chega até a cidade de Hargeon, onde Natsu Dragneel e Happy desembarcam para procurar Igneel, o dragão que criou Natsu como se fosse um filho, e que um dia repentinamente sumiu. Lucy encontra Natsu e Happy ocasionalmente, após se envolverem com um perigoso criminoso que tenta transformar Lucy em sua escrava. Após salvar Lucy, Natsu, que é mago de uma das guildas mais famosas, a *Fairy Tail*, convida a garota para juntar-se a guilda. Assim, Lucy entra para a *Fairy Tail*, onde começa a viver todo tipo de missão perigosa junto com Natsu, Happy e seus amigos, também magos da guilda, Erza

Scarlet e Gray Fullbuster. Disponível em: <[http://pt-br.fairytail.wikia.com/wiki/Fairy_Tail_\(Anime\)](http://pt-br.fairytail.wikia.com/wiki/Fairy_Tail_(Anime))>. Acesso em: 07 jul. 2017.

GASAI YUNO

É uma das personagens do anime *Mirai Nikki*. Ela é uma menina meiga que se apaixona pelo personagem central Yukiteru. Ela é a segunda possuidora do *Mirai Nikki*, que revela o que acontece com o Yuki, fazendo com que ela o proteja constantemente. É misteriosa e possui um quadro psicológico duvidoso. Tem um lado assassino, que se revela muitas vezes fofo também. Ela não se importa se Yuki a usa para continuar vivo, o que realmente interessa para ela é que os dois estejam juntos. Disponível em: <<https://onlyanimes.net/biografias/5039/gasai-yuno>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

HATSUNE MIKU

É uma *Vocaloid* dublada por um sintetizador de voz desenvolvido pela Crypton Future Media. A Hatsune Miku é retratada como uma menina de 16 anos de idade, com duas longas maria-chiquinha na cor verde-marinho. Ela utiliza as tecnologias de canto *Vocaloid 2*, 3 e 4 da Yamaha Corporation. Ela também pode usar Piapro Studio da Crypton Future Media, que é um sintetizador de canto VSTi. Ela foi a primeira *Vocaloid* a utilizar o motor *Vocaloid 2* em japonês. Sua voz é sintetizada pela dubladora japonesa Saki Fujita. A Hatsune Miku já se apresentou em vários shows em palco como uma projeção 3D como um "ídolo virtual". Hatsune Miku realizou seu primeiro concerto "ao vivo" durante o verão no Saitama Super Arena em 22 de agosto de 2009. Miku também realizou seu primeiro show no exterior em 21 de novembro 2009, durante o Anime Festival Ásia em Singapura. O nome da personagem vem da fusão das palavras em japonesas para "o primeiro" (初, *hatsu*?), "som" (音, *ne*?) e "futuro" (ミク *miku*?) soa como uma leitura nanori de "futuro" (未来, *mirai*?), referindo-se a sua posição como a primeira *Vocaloid* da Crypton. De acordo com a Crypton, o nome escolhido foi para significar "o primeiro som do futuro". Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hatsune_Miku>. Acesso em: 07 jul. 2017.

HARRY POTTER

É uma série de sete romances de alta fantasia escrita pela autora britânica J. K. Rowling. A série narra as aventuras de um jovem chamado Harry James Potter, que descobre aos 11 anos de idade que é um bruxo ao ser convidado para estudar na Escola de Magia e Bruxaria de

Hogwarts. O arco de história principal diz respeito às amizades de Harry com outros bruxos de sua idade, como Ronald Weasley e Hermione Granger, e também com o diretor de Hogwarts Alvo Dumbledore, considerado o maior dos magos, e seus conflitos com o bruxo das trevas Lord Voldemort, que pretende se tornar imortal, conquistar o mundo dos bruxos, subjugar as pessoas não-mágicas e destruir todos aqueles que estão em seu caminho, especialmente Harry Potter, a quem ele considera seu maior rival. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter>. Acesso em: 07 jul. 2017.

HERA VENENOSA

É uma personagem da DC Comics, vilã na revista do Batman. Os exóticos poderes de Hera incluem imunidade a todos os tipos de toxinas e venenos, até mesmo o vírus do Coringa. O seu corpo produz toxinas bioquímicas que podem causar o envenenamento ao toque se ela quiser. Ela consegue criar todo o tipo de venenos que podem atuar desde o nível mental até a morte instantânea. Ela tem também a capacidade de facilmente encantar e manipular as pessoas, especialmente os homens, através do uso dos seus feromônios especiais. Hera já assassinou várias pessoas com um beijo. Se desejar, ela produz uma toxina em seus lábios que tornam seu beijo letal. Ela matou seu pai dessa forma, como vingança pela morte da mãe. Hera tem um intelecto extremamente avançado, enorme resistência à dor, é extremamente ágil e forte e sua capacidade de escalar paredes é equiparável à planta de seu nome. Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/hera-venenosa/>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

JUTSU NO SEXY

É uma técnica de transformação usada pelo personagem Naruto do *anime* Naruto para transformar o usuário em uma mulher bonita, nua de uma forma muito sedutora com pose, névoas de fumaça cobrindo suas partes íntimas, ou usando um maiô. Naruto usa essa técnica para distrair ou conquistar os homens, às vezes levando a um sangramento exagerado por parte da vítima ou até mesmo inconsciência, enquanto Konohamaru usa principalmente para impressionar Naruto. Disponível em: <http://pt-br.naruto.wikia.com/wiki/Técnica_Sensual>. Acesso em: 07 jul. 2017.

JUUZOU

É um dos personagens do *mangá Tokyo Ghoul*. Juuzou foi criado por um Ghoul fêmea que o torturava e o tratava como um bichinho de estimação. Ela queria que o Juuzou fosse uma menina e, com medo de futuramente ele perder a sua "pureza", ela acabou castrando ele. Ele possui

uma personalidade infantil e boba, mas também vemos que ele não é piedoso e é meio psicopata, possui habilidades com facas e outras armas além de ser extremamente flexível. Ele também não possui "sentimentos humanos" e não sente dor e em grande parte de seu corpo podemos ver pontos que ele mesmo costurou. Disponível em: <<https://onlyanimes.net/biografias/7233/juuzou-suzuya>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

JUNKO

É a principal antagonista do jogo e *anime Danganronpa*. Sua primeira aparição foi feita no jogo *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*, onde apareceu como a Fashionista Nível Super Colegial. Se mostra como impulsiva e inconsequente, fazendo tudo como bem entende. É muito ligada à moda e é considerada uma ditadora de tendências. Disponível em: <<http://aminoapps.com/page/otanix/1988333/enoshima-junko>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

KUROSHITSUJI

É um *mangá* escrito e ilustrado por Yana Toboso. Desde a sua estreia em 16 de setembro de 2006, ele tem sido publicado na revista Monthly GFantasy, pela editora Square Enix. O enredo ocorre numa mansão nos arredores de Londres, na era Vitoriana. O mordomo Sebastian Michaelis serve Ciel Phantomhive, de treze anos de idade, o cabeça de uma família nobre inglesa e de um império de brinquedos e doces, que atua diretamente com a rainha. Sebastian realiza todas as tarefas exigidas por seu mestre, solucionando problemas que importunam a Inglaterra com facilidade e perfeição, sejam eles sobrenaturais ou não. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Kuroshitsuji>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

LOLITA

É um estilo japonês de moda cujas primeiras manifestações apareceram em fins da década de 70 e começo da década de 80. Inspiradas em parte na cultura 'kawaii' (fofa ou adorável) japonesa e na nostalgia de outros tempos - sejam períodos históricos (vitoriano ou Rococó) ou simplesmente da própria infância - as *lolitas* se dividem em vários sub-estilos. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Lolita_\(moda\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Lolita_(moda))>. Acesso em: 07 jul. 2017.

LOLLIPOP CHAINSAW

É um jogo eletrônico de ação, comédia de terror e *hack and slash* desenvolvido pela Grasshopper Manufacture para PlayStation 3 e Xbox 360. *Lollipop Chainsaw* traz a história de Juliet (dublada por Tara Strong em inglês e Eri Kitamura/Yōko Hikasa em japonês),

uma líder de torcida que, no dia do seu aniversário de dezoito anos, se encontra no meio de um ataque *zombie* ocorrido na sua escola. Em vez de fugir ou se esconder, a heroína deste game decide resolver o problema com as próprias mãos. Ao menos é com elas que ela manuseia a sua motosserra elétrica, com a qual muitos mortos-vivos perderão a cabeça ao tentar fugir de seus ataques. Contudo, é necessário não somente desmembrar as criaturas do além, mas também despistá-los e enfraquecê-los com rápidos ataques baseados em movimentos utilizados pelas cheerleaders da vida real. Assim, Juliet terá que utilizar toda a sua habilidade para escapar do apocalipse *zombie* ocorrido no dia de seu aniversário, assim como salvar estudantes e funcionários da escola perdidos em meio à confusão. Até porque, quanto mais vítimas caírem, mais *zombies* se levantarão.

LULU

É um dos personagens criados para o jogo *League of Legends*. Durante sua juventude em Bandópolis, Lulu passava a maior parte do tempo sozinha na floresta ou sonhando acordada. Não que ela fosse antissocial; mas o dia a dia de Bandópolis não se comparava ao mundo vibrante que era sua imaginação. Ela via beleza em lugares que as pessoas ignoravam. Foi assim que ela encontrou Pix, um espírito fada, fingindo estar preso em uma gaiola. A imaginação de Lulu a tornava distinta na opinião de Pix, e ele buscou uma oportunidade de levá-la ao seu mundo. Levou-a à Clareira, o lar encantado das fadas, que fica numa parte iluminada da floresta. Lá as rígidas características do mundo exterior – coisas como tamanho e cor – mudavam tão frequentemente e tão caprichosamente quanto a direção do vento. Lulu se sentiu em casa na Clareira e ela fugia para lá com Pix, fascinada com seu lugar secreto. Ela rapidamente perdia a noção do tempo. Sua vida na Clareira era confortável e natural. Ela e Pix brincavam de jogos de fadas, o tipo de jogos que costumavam chamar de "faz de conta". Ela ficou extremamente boa neles. De repente se lembrou do que tinha deixado para trás em Bandópolis. A Clareira tinha uma forma de fazer tudo do lado de fora parecer distante e surreal. Lulu decidiu visitar o que havia sido seu lar, para contar sobre as maravilhosas coisas que havia aprendido, mas quando ela e Pix voltaram o mundo tinha mudado. Ela descobriu que o tempo agia de forma diferente na Clareira, e séculos haviam se passado enquanto esteve fora. Lulu tentou voltar a se conectar com os moradores do mundo exterior, mas suas tentativas não foram bem-sucedidas. Ela levou todas as crianças para brincar de esconde-esconde, temporariamente transformando todas em flores e animais da floresta para tornar o jogo mais interessante, mas os pais dela não gostaram da ideia. Quando os yordles insistiram que ela deixasse a terra deles, partiu para um lugar magicamente vibrante onde aqueles presentes tão estranhos não eram apenas aceitos,

como também adorados: *League of Legends*. Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/lulu/#champion-lore>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

LUKA MEGURINE

É uma cantora virtual japonesa desenvolvida pela Crypton Future Media em 30 de janeiro de 2009, para o *software* de síntese de voz *Vocaloid*. Seu nome agrupa as palavras "Meguri" (巡? "ao redor") e "ne" (音? "som"), enquanto o nome *Luka* provém das palavras japonesas homônimas: "Nagare" (流? "fluxo") e "ka" (歌? "canção") ou "ka" (香? "perfume"). O significado da união destas palavras é: "canções de todo o mundo se se espalham como perfume". Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Megurine_Luka>. Acesso em: 07 jul. 2017.

MANGÁ

A palavra *mangá* traz o significado de “história em quadrinhos” em japonês, e é resultado da união dos ideogramas *man* (humor, algo que não é sério) e *gá* (imagem, desenho). (SATO, 2007).

MARVEL

É a linha editorial de história em quadrinhos da Marvel Entertainment, pertencente à Walt Disney Company ao ser comprada em 2009, por 4 bilhões de dólares. Com sede na 387 Park Avenue South, em Nova Iorque. Entre as revistas mais famosas da Marvel Comics encontram-se X-Men, Quarteto Fantástico, Homem-Aranha, O Incrível, Hulk, Capitão América, Wolverine, O Justiceiro, Os Vingadores, Demolidor, Deadpool, Cable, Thor, Homem de Ferro, Surfista Prateado, Pantera Negra, Homem-Formiga, Blade, o Caçador de Vampiros, Motoqueiro Fantasma, "Jessica Jones", Doutor Estranho e Capitã Marvel, Adam Warlock, entre muitos outros personagens. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics>. Acesso em: 07 jul. 2017.

MIKASA

É a protagonista feminina do anime *Shingeki no Kyojin* e também é irmã adotiva de Eren. Depois de formar-se como a melhor de sua turma, ela posteriormente se junta a Tropa de Exploração com Eren e Armin. Visivelmente, Mikasa é consideravelmente mais retraída

depois do assassinato de seus pais; contudo, ela ainda ama e importa-se profundamente com seus amigos, como Eren e Armin, vendo-os como remanescentes de uma família que ela não pode perder. Mikasa tem um forte senso de certo e errado, mas irá sempre seguir Eren e suas decisões. Disponível em: <http://pt-br.shingeki-no-kyojin.wikia.com/wiki/Mikasa_Ackerman>. Acesso em: 07 jul. 2017.

MIZAKI

É uma personagem do *anime Kaichou wa maid-sama* que significa “A presidente é uma empregada”. A personagem é uma jovem de 16 anos. Em sua atuação ela é a heroína de *Kaichou wa Maid-sama!* Mora sozinha com sua mãe e sua irmã mais nova *Suzuna*, porque seu pai abandonou-os, deixando-os com uma enorme dívida. Por causa das ações de seu pai, ela tem um ódio profundo pela maioria dos meninos (exceto o tipo cavalheiresco). Usa um uniforme de empregada em um *maid café* que trabalha para ajudar a mãe a pagar as dívidas do pai. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_personagens_de_Kaichō_wa_Maid-sama!>. Acesso em: 07 jul. 2017.

MIRAI NIKKI

É um *mangá* escrito e ilustrado por Sakae Esuno. Em 26 de janeiro de 2006 a revista *Shonen Ace* publicou a primeira edição do *mangá*, sendo um estouro de vendas. Finalizado em dezembro de 2010, tamanho seu sucesso no oriente, a versão em anime logo veio em outubro de 2011 pelo estúdio *Asread* e posteriormente, em 2013, a editora *JBC* trouxe o título em mangá ao Brasil com o mesmo número de páginas do original japonês. No mesmo ano de 2013, a *Shonen Ace* ainda lançou um volume único intitulado “*Mirai Nikki: Redial*”, que acompanhava também um OVA em DVD, como parte da continuação da história. A história de *Mirai Nikki* gira em torno de *Amano Yukiteru*, um garoto peculiar e tachado como estranho. Como tal, a dificuldade em ter amigos era eminente, o que automaticamente o faz ter certa repulsa da sociedade, o que o torna um mero espectador desse grande reality show que é a vida cotidiana. Então, toda essa sua frustração e insatisfação ele registra no celular, fazendo deste o seu diário. Entretanto, o mais curioso disso é que ele não só “desconta” tudo nesse registro diário em seu celular, como também imagina um Deus dominador do tempo e espaço, o que acaba, de fato, acontecendo: *Yukiteru* ganha, inesperadamente, o poder de prever o futuro com seu celular, sendo assim denominado o “Primeiro”, ou seja, o precedente do poder do denominado “diário do futuro”, o *Mirai Nikki*. Dentre os participantes dessa história, *Yuno Gasai* tem o diário do *Yukiteru* que, como o próprio nome diz, permite a ela stalkear o protagonista da história,

descobrimo o que ele faz a cada dez minutos! Já imaginou alguma garota possuir um poder de te stalkear no colégio/rua/faculdade? O diário grava as informações a respeito do Yuki, embora sejam baseadas no ponto de vista da Yuno, que é extremamente psicopata e louca pelo rapaz. Disponível em: <<https://www.proibidoler.com/anime/resenha-mirai-nikki-o-diario-do-futuro/>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

NARUTO

O *mangá* conta a história de um menino chamado *Uzumaki Naruto*, uma criança da vila de ninjas da aldeia da Folha, no País do Fogo (em um mundo fictício). Quando ainda bebê, Naruto teve o monstro Kyuubi, uma raposa de nove caudas, aprisionado em seu corpo pelo Yondaime (quarto Hokage da vila de Konoha), para salvar a vila. Desde então, Naruto é visto por muitas pessoas como um monstro, não só pelos familiares das pessoas que a Kyuubi matou, mas também por pessoas que sofrem com as besteiras feitas por Naruto. Incompreendido, Naruto sonha em se tornar um ninja poderoso, e ser nomeado Hokage (o mestre da vila), pois assim suas verdadeiras habilidades seriam mostradas e sua força seria reconhecida por todos. Disponível em: <<http://konohaonline.info/sinopse>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

ONE PIECE

É uma série de mangá escrita e ilustrada por Eiichiro Oda. Os capítulos do mangá são serializados na revista *Weekly Shōnen Jump* desde 19 de julho de 1997, com os capítulos compilados e publicados em volumes *tankōbon* pela editora Shueisha. *One Piece* segue as aventuras de Monkey D. Luffy, um jovem cujo corpo ganhou as propriedades de borracha depois de ter comido uma Fruta do Diabo sem querer. Com sua tripulação de piratas chamada de Piratas do Chapéu de Palha, Luffy explora a Grand Line em busca do maior tesouro do mundo conhecido como "One Piece", a fim de se tornar o próximo Rei dos Piratas. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/One_Piece>. Acesso em: 07 jul. 2017.

PERCY JACKSON

É uma série cinematográfica estadunidense, baseada na série literária *Percy Jackson & the Olympians* escrita pelo autor Rick Riordan. A série é distribuída pela 20th Century Fox, produzida pela 1492 Pictures e atualmente é composta por dois filmes. Perseu "Percy" Jackson é um semideus filho de Poseidon, o deus grego dos mares, com Sally Jackson, uma mortal que conseguia enxergar através da Névoa. Na Academia Yancy, fez um amigo, Grover, o sátiro, que mais tarde o levaria para o Acampamento Meio-Sangue. Após chegar lá e ser

ajudado a se recuperar por Annabeth Chase, filha de Atena, ele partiu com ela e Grover em uma missão, após ser acusado de roubar os símbolos de poder de Zeus, o Raio-Mestre, e o de Hades, o Elmo das Trevas. Disponível em: <http://pt.acampamentomeiosangue.wikia.com/wiki/Percy_Jackson>. Acesso em: 07 jul. 2017.

STAR WARS

É o título de uma franquia do tipo ópera espacial estadunidense criada pelo cineasta George Lucas que conta com uma série de oito filmes de fantasia científica e um spin-off. O primeiro foi lançado apenas com o título *Star Wars* em 25 de maio de 1977, e se tornou um fenômeno mundial inesperado de cultura popular, sendo responsável pelo início da "era dos blockbusters": Super produções cinematográficas que fazem sucesso nas bilheterias e viram franquias com brinquedos, jogos, livros etc. Foi seguido por duas sequências, *O Império Contra-Ataca* e *O Retorno do Jedi*, lançadas em intervalos de três anos. Esta primeira trilogia seguia o trio icônico: Luke Skywalker, Princesa Leia e Han Solo, que lutava na Aliança Rebelde para derrubar o tirano Império Galáctico; paralelamente ocorre a jornada de Luke para se tornar um cavaleiro Jedi e a luta conta Darth Vader, um ex-jedi que sucumbiu ao Lado Sombrio da Força e ao Imperador. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Star_Wars>. Acesso em: 07 jul. 2017.

WORDPLAY

É o nome dado ao esporte que simula uma luta medieval, onde os combatentes são equipados com réplicas de espadas, lanças, bastões ou outros instrumentos de combate revestidos com espuma que garantam a segurança dos participantes envolvidos. Ele possui variações de regras e lutas, com diversas modalidades de jogos, todas sempre arbitradas por juízes. A maior parte de suas regras vem da esgrima. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Swordplay>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

SEBASTIAN

Sebastian Michaelis é um dos personagens do *anime* é o mordomo da família Phantomhive e um demônio com a intenção de devorar a alma de Ciel Phantomhive. É um mordomo obediente e dedicado a servir Ciel Phantomhive. Ele segue fielmente o seu comando todos os dias, sempre assegurando que a mansão Phantomhive corra bem. Como tal, fica extremamente preocupado quando está atrasado. A maneira como ele responde às exigências de Ciel é bastante notável, uma vez que quando Ciel ordena Sebastian a fazer algo, ele sempre responde: "Yes, My

Lord"("sim, meu senhor", em português). Normalmente, Sebastian tem uma calma nobre e grave, sempre a realizar as tarefas da mansão Phantomhive com estilo e graça, fazendo-as parecer incrivelmente fáceis quando, na verdade, algumas tarefas são impossíveis de serem feitas por um ser humano. Sebastian sempre responde a isto perguntando retoricamente: "Como mordomo da família Phantomhive, como não poderia fazer algo tão simples?" demonstrando mais uma vez sua personalidade perfeccionista e sua serenidade. Disponível em: <http://pt-br.kuroshitsuji.wikia.com/wiki/Sebastian_Michaelis>. Acesso em: 07 jul. 2017.

SEXY NO JUTSU

A Técnica Sensual é simplesmente uma Técnica de Transformação usada para transformar o usuário em uma mulher bonita, nua de uma forma muito sedutora com pose, névoas de fumaça cobrindo suas partes íntimas, ou usando um maiô. Naruto usa essa técnica para distrair ou conquistar os homens, às vezes levando a um sangramento exagerado por parte da vítima ou até mesmo inconsciência, enquanto Konohamaru usa principalmente para impressionar Naruto. Disponível em: <http://pt-br.naruto.wikia.com/wiki/Técnica_Sensual>. Acesso em: 07 jul. 2017.

SHIRO

É a protagonista feminina do *anime No Game, No Life*. Uma NEET genial, que vive isolada com seu irmão Sora. *Shiro* junto com *Sora*, são *gamers* que vivem isolados, até o dia em que um Deus os leva para outro mundo, um mundo onde sem jogo não há vida. Shiro tem um longo cabelo branco e azul pálido, e olhos vermelhos. Ela veste um vestido lilás, e abaixo dele uma camisa branca, e uma meia-calça azul. Shiro sempre é elogiada por Sora, que afirma sua beleza. Disponível em: <<http://pt.nogame-nolife.wikia.com/wiki/Shiro>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

SHINGEKI NO KYOJIN

É um *mangá* escrito e ilustrado por *Hajime Isayama*. O *mangá* foi publicado pela primeira vez em setembro de 2009 na revista mensal *Bessatsu Shōnen Magazine*, desde então, os capítulos são compilados e lançados pela editora Kodansha. No Brasil, o *mangá* é licenciado e publicado pela editora Panini Comics desde novembro de 2013. A história do *mangá* ocorre há várias décadas atrás, quando a humanidade foi quase exterminada pelo súbito aparecimento de seres humanoides, conhecido como Titãs. Criaturas de tamanho enorme e de inteligência aparentemente baixa, que comiam humanos por prazer. No entanto, um pequeno grupo de seres humanos sobreviveu no interior de uma cidade protegida por paredes superiores a três vezes

mais à altura dos maiores Titãs registados até à data. Durante 107 anos, a cidade fortificada foi testemunha de ataques dos Titãs sem sucesso, até que um dia, o jovem Eren Jaeger e sua irmã adotiva, Mikasa Ackerman, foram testemunhas da aparição de um Titã colossal, fazendo uma abertura em uma das paredes exteriores da cidade, o que permitiu a entrada de um grande grupo de Titãs menores. Ambos os filhos presenciam o horror de ver sua mãe sendo comida viva por um deles. Desde aquele dia, Eren jurou vingança contra cada um dos Titãs. Disponível em: <<http://www.animeplus.org/shingeki-no-kyojin>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

SAILOR MOON

É uma série de mangá escrita e ilustrada por Naoko Takeuchi entre 1992 e 1997. Fred Patten credita a série pela popularização do termo *magical girl*, enquanto Paul Gravett fala que a série revitalizou esse gênero. *Sailor Moon* redefiniu o termo, pois apresenta garotas normais, que se transformam e ganham poderes mágicos para combater o mal. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Sailor_Moon>. Acesso em: 07 jul. 2017.

SAKURA CARD CAPTORS

É um *anime* criado em 1998 pelo grupo CLAMP. Sakura Kinomoto é uma garota de 10 anos, estudante da fictícia cidade japonesa de Tomoeda, que por acidente abre um livro misterioso, chamado Livro Clow. Do livro saem 52 cartas mágicas levadas por uma tempestade de vento causada pela magia da carta Vento, que foi libertada quando Sakura leu o seu nome. Kerberos, o guardião das cartas (uma criatura muito parecida com um animal de pelúcia bem pequeno), surge do livro e conta a Sakura que as cartas foram espalhadas por toda Tomoeda e é seu dever capturá-las de novo, tornando-a uma cardcaptor (capturadora de cartas em inglês). As cartas provocam fenômenos estranhos ao redor de Sakura, que emprega os poderes das cartas já capturadas em seu báculo mágico para dominá-las e juntá-las à sua coleção. Ela conta com a ajuda de sua amiga Tomoyo, e mais tarde de outros personagens como Syaoran Li, um cardcaptor rival que mais tarde se torna seu aliado, e Yue, outro guardião das cartas. No decorrer da trama, além das histórias misteriosas que envolvem as cartas, também se fazem presentes cenas que mostram o crescente romance entre Sakura e Syaoran, intercalados com as cenas de ação. Disponível em: <<http://assistindoanimesonline.com/?p=71267>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

SENHOR DOS ANÉIS

É uma trilogia de livros de alta fantasia escrita pelo escritor britânico J. R. R. Tolkien. A história de *O Senhor dos Anéis* ocorre num tempo e espaço imaginário, a Terceira Era da Terra

Média, que é um mundo inspirado na Terra real, mais especificamente, segundo Tolkien, numa Europa mitológica, habitado por Humanos e por outras raças: Elfos, Anões, Hobbits e Orcs. Tolkien deu o nome a esse lugar a palavra do inglês moderno, *Middle-earth* (Terra-Média), derivado do inglês antigo, *Middangeard*, o reino onde humanos vivem na mitologia Nórdica e Germânica. O próprio Tolkien disse que pretendia ambientá-la na nossa Terra, aproximadamente 6.000 anos atrás A.C, embora a correspondência com a geografia e a história do mundo real fosse frágil. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Senhor_dos_Anéis>. Acesso em: 07 jul. 2017.

SONA

É um dos personagens criados para o jogo *League of Legends*. Sona foi uma criança que não conheceu seus pais verdadeiros. Quando ainda era um bebê, foi encontrada abandonada na porta de uma casa de adoção Ioniana, aninhada em cima de um instrumento antigo e em um exótico estojo de origens desconhecidas. Ela foi uma criança muito bem comportada, sempre quieta e satisfeita. Seus cuidadores tinham certeza que ela rapidamente encontraria um lar, mas em pouco tempo ficou claro que o que eles haviam confundido com incomum genialidade era na verdade a incapacidade de falar ou produzir qualquer som. Sona permaneceu na casa de adoção até sua adolescência, observando em silêncio enquanto possíveis pais adotivos passavam por ela. Durante esse período, seus cuidadores venderam seu estranho instrumento, para colecionadores que estavam ansiosos em tê-lo, na tentativa de juntar dinheiro para ela. Por várias razões bizarras e inesperadas, ele sempre acabava voltando, ou simplesmente aparecia de novo dentro da casa. Quando uma rica mulher de Demacia, chamada Lestara Buvelle, descobriu sobre o instrumento, imediatamente partiu para Ionia. Assim que os cuidadores lhe mostraram o instrumento, ela se levantou sem dizer uma palavra e explorou a casa, parando do lado de fora do quarto de Sona. Sem hesitar, Lestara a adotou, deixando uma generosa quantia pelo instrumento. Com a orientação de Lestara, Sona descobriu ter uma conexão profunda com o instrumento que ela chamava de "etwahl". Em suas mãos, ele emitia sons que acalmavam e estremeciam os corações daqueles ao seu redor. Em poucos meses, ela estava tocando o misterioso etwahl para plateias lotadas. Era como se ela estivesse mexendo com os corações, manipulando as emoções de quem a ouvia - isso sem ter qualquer nota escrita. Em segredo, ela descobriu um potente e mortal uso para seu etwahl, usando suas vibrações para cortar objetos à distância, aperfeiçoando e dominando essa disciplina em segredo. Quando ela se sentiu preparada, foi ao único lugar em que poderia usar seu recital de luta: *League of Legends*.

Disponível em: <<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/champions/sona/>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

TOKUSATSU

É uma abreviatura da expressão japonesa "*tokushu satsuei*" (特殊撮影³), traduzida como "*filme de efeitos especiais*". Antigamente, o gênero englobava praticamente qualquer produção cinematográfica ou televisiva que se utilizasse de efeitos especiais. Atualmente, tornou-se sinônimo de filmes ou séries *live-action* de super-heróis produzidos no Japão com bastante ênfase nos efeitos especiais, mesclando várias técnicas como a pirotecnia, computação gráfica, modelismo, entre outras, para simular performances de artes marciais, superpoderes, magia, armas de energia dirigida, mechas, etc. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Tokusatsu>>. Acesso em: 07 jul. 2017.

VISUAL KEI

É um movimento musical que mistura vários estilos de rock e forma mais uma das tribos que frequentam as ruas de Tóquio. É caracterizada por um estilo Punk/Gótico híbrido, influenciada pelas bandas de J-Rock como Devil Kitty e Mar Luna. Ou seja, refere-se a um movimento entre músicos japoneses caracterizada por trajes elaborados, maquiagens marcantes, cabelos coloridos com penteados incomuns, performances extravagantes e em alguns casos, aliado a uma estética andrógina. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Visual_kei>. Acesso em: 07 jul. 2017.

VOCALOID

É um programa para computadores com um banco de vozes gravadas, que podem ser combinadas, inclusive para a formação de palavras e frases através de fonemas. Espécies de cantores virtuais com vozes sintetizadas, que ganham corpo e passam a ser lançados avatares condizentes com a personalidade que representam. Bits e bytes deram vida às vozes sintetizadas através do programa *Vocaloid*. A voz de uma atriz foi gravada no computador. A partir daí, assume uma nova dimensão. Sai do corpo de quem a emitiu e forma uma personalidade distinta. Através do software *Vocaloid*, novas frases são propagadas e canções viram *hits* de sucesso. O poder dado a esta voz atinge então novos limites. Faz o caminho inverso e a voz dá vida a um corpo. Não é mais o corpo que aciona as cordas vocais para emitir a voz. Agora é a voz sintetizada, que, demonstrando sua força, provoca a criação de um corpo. A tecnologia

novamente serve para realizar sonhos e criar uma espécie de imagem holográfica para suportar a voz da *Vocaloid*. (PASQUALIN, 2015).

YOKO

Personagem do *anime Tengen Toppa Gurren-Lagann* é uma garota muito bonita, com cabelo ruivo comprido, e muito sensual, com partes bem avantajadas. Traja apenas short e a parte superior de um biquíni, mas é muito tímida em certos momentos, dizendo que usa a roupa curta apenas para ter mais mobilidade. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tengen_Toppa_Gurren-Lagann>. Acesso em: 07 jul. 2017.